



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA



INFORME FINAL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADA EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

AUTORA:

ILDAURA JESSENIA CHIMBA GONZABAY

TUTORA:

LIC. JACQUELIN MACIAS FIGUEROA, Msc.

BABAHOYO-LOS RIOS-ECUADOR

2018



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA



DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis hijos y mi esposo, a mis hijos por ser esa fuerza motivadora del día a día ya que son el detonante de mi felicidad y esfuerzo; pero sobre todo de mis ganas de buscar lo mejor para ellos y a mi esposo, porque siempre ha estado a mi lado apoyándome incondicionalmente en el transcurso de mi carrera por ser el pilar de mi vida porque tu amor y tu apoyo para mí son invaluable.

Ildaura Jessenia Chimba Gonzabay



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA



AGRADECIMIENTO

Quiero empezar agradeciendo a Dios por haberme guiado y darme la fortaleza para seguir adelante, a mis padres porque me dieron la vida y con sus valores y consejos me formaron como la persona que soy ahora, a mi hermano porque estuvo presente ayudándome en este último tramo de mi carrera universitaria, pero en especial a mi esposo porque no solo me ha dado su amor sino también su apoyo moral y económico en el transcurso de mi carrera.

Ildaura Jessenia Chimba Gonzabay



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Srta. ILDAURA JESSENIA CHIMBA GONZABAY, portadora de la cédula de Ciudadanía # 1205960501, estudiante egresada de la carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica, declaro que soy autora del presente Proyecto de investigación, los conceptos desarrollados, el análisis realizados y las soluciones brindadas en este trabajo, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

ILDAURA JESSENIA CHIMBA GONZABAY

AUTORA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN

Babahoyo 4 de diciembre del 2018

En mi calidad de Tutora del Proceso de Investigación, designada por el Consejo Directivo con fecha 24 de julio del 2018 mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E-SE-003-RES-002-2018 certifico que la Srta., ILDAURA JESSENIA CHIMBA GONZABAY, ha desarrollado el Proyecto titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo a la egresada, reproduzca el documento definitivo del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación para la defensa del mismo.

Lcda. JACQUELIN MACIAS FIGUEROA Msc.

DOCENTE DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA



RESUMEN

Las actividades lúdicas son labores diseñadas y orientadas para crear un ambiente de armonía muy dinámico entre los estudiantes, el contenido y las estrategias deben ser innovadoras para los estudiantes que son quienes están inmersos en el aprendizaje. Este proceso busca que los estudiantes se apropien, compartan y discutan los temas impartidos por los docentes utilizando el juego como un agente motivador, lo que permite que estos aprendan jugando, sean partícipes, creadores de su propio conocimiento, se entusiasmen cada día por las clases y las actividades escolares mejorando así su rendimiento académico.

Las actividades lúdicas son medios que llegan a la expresión, por otro lado, se busca favorecer el trabajo individual y grupal, respetando el modo de expresión de cada niño, el que se verá en condiciones aptas para realizar bailes, danzas y ejercicios sencillos. Por todo ello, lo fundamental es la expresión que lleva a la comunicación, es decir, la técnica debe tener como objetivo el desarrollo de la expresión. A los niños les encanta realizar actividades lúdicas donde ellos puedan expresarse de forma natural, individual y grupal .

En el presente trabajo investigativo se pretende evidenciar la influencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes, para lo cual se utilizó el tipo de investigación descriptivo, explicativo y exploratorio, con la ayuda del método inductivo deductivo, las técnicas de recolección de datos como observación, encuestas y entrevistas, aplicados a los padres de familias y docentes de la institución, lo que reflejo que existen limitaciones en cuanto a la aplicación de las actividades lúdicas lo que no permite concretar de manera eficiente el rendimiento académico, para lo cual se propone presentar un programa de actividades lúdicas para fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes en clases.

Palabras claves. - Actividades, lúdicas, rendimiento, académico y estudiantes.



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA



SUMMARY

Play activities are tasks designed and oriented to create a dynamic environment of harmony among students, the content and strategies must be innovative for students who are those who are immersed in learning. This process seeks students to appropriate, share and discuss the topics taught by teachers using the game as a motivating agent, allowing them to learn by playing, be participants, creators of their own knowledge, get excited every day by the classes and school activities thus improving their academic performance.

Play activities are means that reach the expression, on the other hand, seeks to promote individual and group work, respecting the mode of expression of each child, which will be able to perform dances, dances and simple exercises. For all these reasons, what is fundamental is the expression that leads to communication, that is, the technique must aim at the development of expression. Children love to perform playful activities where they can express themselves naturally, individually and in groups.

In the present research work is intended to show the influence of recreational activities on the academic performance of students, for which the type of descriptive, explanatory and exploratory research was used, with the help of the deductive inductive method, the collection techniques of data such as observation, surveys and interviews, applied to parents of families and teachers of the institution, which reflects that there are limitations in terms of the application of recreational activities which does not allow to efficiently determine academic performance, which aims to present a program of recreational activities to strengthen the motivation and active participation of students in classes.

Keywords.- Activities, play, performance, academic and students



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

**PRESENTADO POR LA SEÑORITA: CHIMBA GONZABAY ILDAURA
JESSENIA**

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

.....8.58.....

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

**Lcda. Carrera Erazo Sandra Cecibel, MSc.
DELEGADO(A) DEL COORDINADOR
DE LA CARRERA**

**MSC. Vivero Quintero Cesar Efrén
ÁREA ESPECIFICA**

**Lcdo. Romero Jácome Víctor Abel, MSc
DELEGADO DEL CIDE**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Srta. CHIMBA GONZABAY ILDAURA JESSENIA cuyo tema es: ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de 6%, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

URKUND

Documento: [Informe final ilda.docx](#) (D45575237)

Presentado: 2018-11-11 17:15 (-05:00)


Presentado por: JACQUELINA (jormacias@uto.edu.ec)

Recibido: jormacias.uto@analysis.arkund.com

Mensaje: TESIS DE ILDA [Mostrar el mensaje completo](#)

6% de estas 51 páginas, se componen de texto presente en 1 fuentes.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.


Lcda. JACQUELINA MACÍAS FIGUEROA Msc.
DOCENTE DE LA FCJSE

ÍNDICE DE GENERAL

Contenido	Págs.
Portada	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Certificado de autoría.....	iv
Certificación del Tutor del Informe Final.....	v
Resumen.....	vi
Resumen del trabajo de graduación.....	viii
Informe final del sistema Urkund.....	ix
Índice general.....	x
Índice de tablas.....	xiii
Índice de gráficos.....	xiv
Indice de figuras	Xv

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

Introducción	1
1.1. Idea o Tema de investigación.....	3
1.2. Marco Contextual.....	3
1.2.1 Contexto internacional	3
1.2.2. Contexto nacional.....	6
1.2.3. Contexto local.....	8
1.2.4. Contexto institucional.....	9
1.3 Situación problemática.....	10
1.4 Planteamiento del problema.....	11
1.4.1. Problema General.....	11
1.4.2. Subproblemas o derivados.....	11
1.5 Delimitación de la investigación.....	12
1.6 Justificación.....	12
1.7 Objetivos de Investigación.....	13
1.7.1 Objetivo general.....	13

1.7.2	Objetivos específicos.....	13
-------	----------------------------	----

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1.	Marco Teórico.....	15
2.1.1.	Marco Conceptual.....	15
2.1.2.	Marco Referencial sobre la problemática de investigación.....	21
2.1.2.1.	Antecedentes investigativos.....	21
2.1.2.2.	Categoría de Análisis.....	25
2.1.3.	Postura Teórica.....	26
2.2.	Hipótesis.....	31
2.2.1.	Hipótesis General o Básica.....	31
2.2.2.	Sub-hipótesis o Derivadas.....	31
2.2.3.	Variables.....	31

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Resultados obtenidos de la investigación.....	37
3.1.1.	Prueba estadística aplicada.....	37
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos.....	38
3.2.	Conclusiones específicas y generales.....	45
3.2.1	Específicas.....	45
3.2.2.	General.....	45
3.3.	Recomendaciones específicas y generales.....	45
3.3.1.	Específicas.....	45
3.3.2.	General.....	46

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1.	Propuesta de aplicación de resultados.....	47
4.1.1.	Alternativa obtenida.....	47
4.1.2.	Alcance de la alternativa.....	47
4.1.3.	Aspectos básicos de la alternativas.....	48
4.1.3.1	Antecedentes.....	48
4.1.3.2	Justificación.....	48
4.2.	Objetivos.....	49

4.2.1.	General.....	49
4.2.2.	Específicos.....	49
4.3.	Estructura general de la propuesta.....	49
4.3.1.	Título.....	49
4.3.2.	Componentes.....	51
4.4.	Resultados esperados de la alternativa.....	66
	Bibliografía.....	67
	Anexos.....	70

ÍNDICE DE TABLAS

Contenido	Págs.
Tabla 1 Operacionalización de las Variables.....	32
Tabla 2 Muestra.....	37
Tabla 3 Tabulación Pregunta 1.....	40
Tabla 4 Tabulación Pregunta 2	41
Tabla 5 Tabulación Pregunta 3.....	42
Tabla 6 Tabulación Pregunta 4.....	43
Tabla 7 Tabulación Pregunta 5.....	44

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenido	Págs.
Gráfico N° 1 Categoría de análisis.....	25
Gráfico N° 2 Tabulación P. N° 1.....	40
Gráfico N° 3 Tabulación P. N° 2.....	41
Gráfico N° 4 Tabulación P. N° 3.....	42
Gráfico N° 5 Tabulación P. N° 4.....	43
Gráfico N° 6 Tabulación P. N° 5.....	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Contenido	Págs.
Figura N° 1.....	54
Figura N° 2.....	55
Figura N° 3.....	56
Figura N° 4.....	57
Figura N° 5.....	58
Figura N° 6.....	59
Figura N° 7.....	60
Figura N° 8.....	61
Figura N° 9.....	62
Figura N° 10.....	63
Figura N° 11.....	64
Figura N° 12.....	65

INTRODUCCIÓN

Generalmente en los temas que contribuyen en la formación de los estudiantes en el nivel escolar, están relacionados a las actividades lúdicas, esto es evidente considerando que los juegos forman parte predominante del dinamismo de los niños/a de forma natural, es ahí que se adquiere la mayor parte de los conocimientos del entorno que les rodea, los docentes enmarcan y dirigen su trabajo haciendo de esta una fortaleza que permita al estudiante tomar una actitud positiva y participativa a la hora de adquirir conocimientos, habilidades orientándolos a tener una formación integral de acuerdo a su respectivo año escolar.

Las actividades lúdicas en el medio educativo se han utilizado de manera normal sobre todo en las primeras etapas, siendo estas orientadas al desarrollo psicomotriz obteniéndose excelentes resultados, en esta ocasión el presente estudio hace referencia al rendimiento académico, encaminándolo ya a la etapa Básica Elemental, donde estas actividades lúdicas se conjugan para permitir o fortalecer la construcción de procesos cognitivos que se ven reflejados con el rendimiento de sus competencias educativas, ya que estas contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa inspiran a los estudiantes a pensar, crear y recrear.

En el capítulo I, se pone de manifiesto el problema, donde se hace un análisis de la problemática a nivel internacional, nacional, provincial, local e institucional, en lo referente a las actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del cantón del mismo nombre, la situación problemática, el problema general con los sub problemas, la justificación y los objetivos.

En el capítulo II, se evidencia el marco teórico, donde se encuentra el marco conceptual, y se definen los conceptos involucrados en la investigación, el marco referencial con los antecedentes investigativos, las categorías de análisis teórico conceptual, la postura teórica y las hipótesis.

En el capítulo III, se hace referencia a los resultados de la investigación, donde se expone la prueba estadística utilizada en la comprobación de la hipótesis, el análisis e interpretación de las encuestas y entrevistas aplicadas a los docentes y padres de familia, las conclusiones y por último las recomendaciones.

En el capítulo IV, se encuentra la propuesta alternativa generada una vez realizado el análisis, la interpretación y discusión de los resultados, los mismos que denotan la necesidad de un programa de actividades lúdicas para fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes en clases.

CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

Actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del Cantón Babahoyo en el periodo lectivo 2017 - 2018.

1.2. MARCO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO

1.2.1. Contexto internacional

La renovación pedagógica que surge en Europa, aboga por importantes cambios en la concepción educativa y en el diseño y planteamiento de lo que debe ser y enseñar la escuela, además de definir los nuevos papeles para el docente. Así pues, las ideas de ‘la letra con sangre entra’, las prácticas memorísticas, enciclopédicas y basadas en una organización escolar excesivamente intelectualista, cambian e intentan transformarse por la máxima horaciana de ‘instruir deleitando’, con una educación integral, activa y en donde el niño deja de ser objeto de educación para pasar a ser sujeto protagonista del proceso educativo donde es más participe de su propia formación.

La escuela anquilosada en el pasado con sus tediosas rutinas meramente instructivas, debe cambiar por completo y apostar por una formación integral que aborde todas las facetas del ser humano y llegue a ser agradable y realmente útil tanto al individuo como a la sociedad. Si se parte de estos postulados, ¿qué mejor actividad para alcanzar estos objetivos que aquella a la que dedica la infancia la mayor parte de su tiempo y el más grande de sus intereses? Será entonces el juego un elemento clave en la nueva educación, base y motivo de grandes cambios en el proceso educativo y de principal importancia tanto para los aprendizajes de orden intelectual, como con aquellos relacionados con la educación física o corporal, social o moral e incluso creativa y estética.

Pero la necesidad de implantar la actividad lúdica en la escuela no proviene únicamente desde el área de la educación física, sino que, como ejemplo ideal de actividad integral favorecedora de otros aprendizajes, llega más allá. Las doctrinas de Fröebel, Montessori, Decroly, Claparède y otros, andaban demostrando por toda Europa las virtualidades educativas de la actividad lúdica, y gracias a la difusión de la prensa pedagógica, las traducciones de sus obras y a los viajes y estancias de educadores españoles en países europeos como los promovidos por la Junta para Ampliación de Estudios, pronto comenzaran a calar estos postulados y otras corrientes pedagógicas europeas en el continente americano.

Así, las aplicaciones de actividades lúdicas a la educación de los sentidos y a aprendizajes como la lecto-escritura, geometría y aritmética o la educación social, con unos excelentes resultados, convencen poco a poco a aquellos maestros y educadores que apuestan por la renovación de las prácticas pedagógicas y creen en las posibilidades educativas del juego como elemento formativo de primer orden. (Paya, 2016)

Por otro lado, al analizar el problema del rendimiento académico a nivel internacional es necesario analizar que, cuatro países sudamericanos –Perú, Colombia, Brasil y Argentina– están entre los diez países con mayores índices de bajo rendimiento escolar en matemáticas, lectura y ciencia”, según un estudio realizado en 64 Estados. (OCDE, 2016). Los ocho países latinoamericanos que participaron en el informe PISA 2012 en el que se basa el informe más reciente, están muy por encima de la media de la OCDE en porcentaje de alumnos con bajo rendimiento escolar en las tres áreas analizadas. Perú es el país con mayor porcentaje de estudiantes de 15 años que no alcanzan el nivel básico establecido por la OCDE tanto en lectura (60 por ciento) en ciencia (68,5 por ciento), y en matemáticas (74,6 por ciento).

Solo por detrás de Indonesia. Chile, Costa Rica y México son los Estados de la región que tienen menos alumnos con bajo rendimiento escolar, pero están entre las veinte con más estudiantes que no alcanzan el nivel mínimo que la OCDE considera exigible a

cualquier adolescente de 15 años en este siglo. España está justo por debajo de la media de la OCDE en alumnos con bajo rendimiento en ciencia (15,7 por ciento).

Pero España está por encima de la media de la OCDE en alumnos con bajo rendimiento en lectura (18,3 por ciento) y matemáticas (23,6 por ciento). Shangaig (China), Singapur, Hong Kong (China), Corea del Sur, Vietnam, Finlandia, Japón, Macao (China), Canadá y Polonia ostentan los mejores resultados en las tres áreas estudiadas, con menos o alrededor de un 10 por ciento de alumnos sin el nivel mínimo. Analizando la media de los 34 países que conforman la OCDE, el estudio concluye que alrededor de un 28 por ciento de los estudiantes de 15 años termina la educación obligatoria sin el nivel mínimo en al menos una de esas tres materias.

Casi cuatro millones de alumnos de 15 años de naciones de la OCDE tienen bajo rendimiento en matemáticas y casi tres millones en ciencia y lectura. La proporción es mayor si se estudian los 64 países que participaron en el informe PISA 2012, que en términos absolutos suman 13 millones de alumnos de 15 años con bajo rendimiento en al menos una de las tres áreas. En esas 64 naciones, 11,5 millones de estudiantes no tienen el nivel mínimo en matemáticas, 9 millones en ciencia y 8,5 millones en lectura. El estudio sostiene que los resultados educativos dependen de muchos más factores que simplemente la renta per cápita de un país.

Todos los países pueden mejorar el rendimiento de sus alumnos si implementan las políticas adecuadas. Así, países tan diversos económica y socialmente como Brasil, México, Túnez, Turquía, Italia, Polonia, Portugal, Rusia y Alemania lograron reducir el porcentaje de estudiantes con bajo rendimiento entre 2003 y 2012. Algunas de las recomendaciones de la OCDE para lograr ese objetivo son los programas especiales para niños con bajo rendimiento, para hijos de inmigrantes, para entornos rurales y para los alumnos que proceden de hogares donde no se habla la lengua en la que reciben su educación. “La inmigración no juega un papel tan fuerte como esperaríamos; pero hay aspectos asociados a ella que representan factores de riesgo”. (Schleicher, 2016)

Los estudiantes tienen más probabilidades de mostrar bajo rendimiento si proceden de una familia de bajos recursos, si son hijos de inmigrantes y están expuestos a diversas formas de exclusión social y económica o también puede ser porque está sufriendo de bullying que provoca que no se sienta bien emocionalmente y no puede centrarse en sus estudios, si solo tienen un progenitor y si asisten a una escuela rural. “El peso de estos elementos varía de país a país”, comentó Schleicher. (OCDE, 2016)

1.2.2. Contexto nacional

Así en el Ecuador, el aprendizaje basado en las actividades lúdicas ha sido utilizado en la educación desde décadas atrás transformando el ambiente brindando beneficios para el profesor como para los estudiantes durante las clases. Sin embargo, en variadas ocasiones en la práctica educativa parece que se cuestiona su funcionamiento pedagógico y recreativo; sin entrar en las posibles explicaciones causales a esta realidad pues necesitaría de un debate más profundo, parece devenir en numerosos casos por la carencia de formación del profesorado o las malas prácticas docentes resultantes del propio ego docente (Herrán, 2013, pág. 12);

No obstante, el uso de actividades lúdicas como recurso podría contribuir positivamente al encuentro con el otro, a la comprensión de la realidad del distinto, a entender las limitaciones propias y ajenas; es decir, supone un recurso que puede contribuir a cargar de valor a las relaciones para enriquecer la experiencia de aprendizaje relacional, pues esto supone una educación inclusiva del buen vivir consistente en la formación de una conciencia para vivir y aprender conviviendo; en este sentido, se parte de las siguientes preguntas orientadoras que se pretenden abordar de manera aproximativa: ¿de qué modo los juegos pueden contribuir a una educación inclusiva del buen vivir? ¿Qué pueden aportar como recurso didáctico? ¿Cómo pueden colaborar con las exigencias del contexto escolar?.

Para ello se parte de un enfoque que concibe a la lúdica como un espacio que posibilita la interacción y participación de los estudiantes en la comunidad educativa; así lo

corroboran autores como (Farías & Rojas, 2010), (González, 2015, pág. 63), o (Martin & Prieto, 2014, pág. 47) entre otros, quienes establecen que la lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa una manera holística la vida del ser humano; en otras palabras, es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Por otro lado, se pretende contribuir a la construcción de esta realidad en la legislación ecuatoriana demanda que necesita de un espacio de discusión en la comunidad educativa (Lara & Herrán, 2016, pág. 18).

Así mismo, en el rendimiento académico los estudiantes ecuatorianos mejoran su desempeño educativo, según los primeros resultados que arroja el tercer estudio regional corporativo y aplicativo (Terce) que se aplicó este año en Ecuador y que fue diseñado por el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (Llece), de la Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). El estudio analiza los logros del aprendizaje y desempeño de estudiantes de primaria (Educación General Básica, EGB) de 15 países de América Latina y el Caribe.

El país logra conseguir el puntaje estándar (la media) de la región. Estos resultados son comparativos con la evaluación (SERCE, 2006), (Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo SERCE) que se realizó en 2006 en las materias de Matemática, Lengua y Ciencias Naturales en donde el país estuvo en penúltimo lugar, a partir del cual los esfuerzos por superar esa posición han sido muchos y variados, empezando con la actualización curricular y la actualización de conocimientos de los docentes a través de diversos cursos y seminarios que ha desarrollado el ministerio de educación en las diferentes disciplinas. Para el caso de los estudiantes de cuarto de básica en Matemáticas hay una mejora en el rendimiento de 51 puntos con relación al año 2006 que fue de 473 puntos.

En las pruebas TERCE se logra un puntaje de 524; en Lenguaje de 452 sube a 508. Para el caso de los estudiantes de séptimo los puntajes en el 2006 de Matemáticas fueron de 460 ahora son de 513. Lenguaje subió de 447 a 491 puntos. En el caso de Ciencias el promedio del país es inferior al de la región y se ubica en 510. Sin embargo según el ministro de

educación, Augusto Espinosa, el país mejoró ostensiblemente por los esfuerzos que realizan en el área. Se indagó solo en séptimo por ser el final del ciclo educativo. Según explicó (Sánchez H. , 2016), director ejecutivo del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (Ineval), explicó que el puntaje de 500 es lo esperado, es el estándar de la región, lo que está por debajo de ese puntaje son los que no cumplieron con esos estándares. La prueba con diferentes grados de dificultad y complejidad se aplicó a 9.156 estudiantes de cuarto y séptimo para identificar los logros de aprendizaje de estudiantes y para identificar factores que influyen en ese aprendizaje.

Espinosa explicó que estos avances en el rendimiento escolar se deben a las políticas públicas que ejecuta durante su gestión en la mejora de la rectoría del sistema educativo, incremento del presupuesto en educación, la mejora de salarios y capacitación de los docentes. A nivel de la región, representante de la Unesco, explicó que uno de cada diez niños en posibilidad de asistir a primaria no adquiere las competencias básicas en lectura y tres de cada diez niños no adquieren conocimientos básicos en Matemáticas y no escriben correctamente. (Sánchez S. , 2016),

Agregó que el objetivo del Tercer “no es un ranking de los países, no se trata tampoco de una competencia que identifica ganadores o perdedores en la región, al contrario, se trata de un proceso de evaluación colaborativo”. (UNESCO, 2016).

1.2.3. Contexto local

En lo que respecta a la aplicación de las actividades lúdicas en la provincia y cantón, su práctica es muy reducida se ejecuta medianamente en la etapa preescolar (inicial), y desaparece en la escolar, relegándose solo a la práctica de la educación física, en esta disciplina se la comparte ya con las clases teóricas y práctica del deportes favoritos de los estudiantes. Las actividades escolares no incluyen las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza y más se centran en técnicas teóricas de trabajo grupal o debates, discusiones dirigidas e incluso de construcción y elaboración de organizadores gráficos y otras técnicas de corte pedagógicos.

De igual forma, al revisar el rendimiento académico se debe remitir a los resultados obtenidos luego de la aplicación de las pruebas a estudiantes de cuarto, séptimo y décimo año de educación básica, así como de tercero de bachillerato en las áreas de lenguaje y matemáticas y a estudiantes de séptimo y décimo año de educación básica en las áreas de estudios fisco-misionales y particulares del país. La Universidad Técnica Estatal de Quevedo (UTEQ), es una de las entidades que tiene a cargo la evaluación de seis provincias como son: Los Ríos, Bolívar, Chimborazo, Cotopaxi, Loja, y Zamora Chinchipe. “Es un programa conjunto del Ministerio de Educación a nivel de todo el país.

Lo que se pretende es mirar el conocimiento que tienen los estudiantes especialmente en matemáticas, lenguaje y comunicación así lo determina la encuesta de factores asociados, es decir, todos los elementos endógenos y exógenos que tiene la educación. Específicamente lo que se quiere ver es su rendimiento académico, cuál es su destreza intelectual para poder responder a las diferentes preguntas que han sido elaboradas por los técnicos en la capital de la República”, recalcó Máximo Ramírez Chávez, coordinador de proyectos de la UTEQ. (BCD). Los segundos resultados del Tercer Estudio Comparativo y Explicativo (TERCE) ratifican que La provincia de Los Ríos está incrementando sus niveles de calidad en educación. Así lo informó el ministro de Educación, Augusto Espinosa, en el diálogo con los Medios de Comunicación. (Espinosa, 2016)

1.2.4. Contexto institucional

En la provincia de los Ríos del Cantón Babahoyo parroquia Clemente Baquerizo se encuentra ubicada la escuela “Ciudad de Babahoyo”, se pudo observar que al llegar los niños al segundo año de básica su entorno educativo cambia ya las clases han dejado de ser informales y han quedado solo a los contenidos establecidos en los textos escolares y esto produce cierto desagrado e insatisfacción en cuanto a aprender se trata en el niño/a ya que ellos a estas edades todavía se interesan mucho cuando se aplican actividades lúdicas al llegar a este año escolar los juegos han quedado resumidos solo en Educación física y es

solo aquí en donde el niño/a realiza actividades lúdicas por eso estas horas son tan esperadas y anheladas por los estudiantes.

Hay q considerar que no solo es un problema para los estudiantes o la institución también es para los padres ya que el niño/a no muestra motivación por ir a la escuela ya que las clases son aburridas y monótonas lo cual dificulta la interacción durante su aprendizaje, que se evidencia en los procesos de atención, concentración y comportamiento, esto compromete a todos los que forman parte del proceso de enseñanza aprendizaje los docentes que podrían utilizar otras técnicas e incluir las actividades lúdicas como medio de aprendizaje

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En la escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” se puede evidenciar que los docentes no utilizan las actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje en los niños/as de segundo año de básica dejando a un lado esa actividad natural, libre y espontánea propia de los estudiantes que cursan ese año. La aplicación de las actividades lúdicas en esta institución educativa es incluida en la etapa inicial, donde los estudiantes realizan juegos de diversos tipos de acuerdo a los avances del contenido educativo, actividades que van desapareciendo hasta llegar al primer año de educación básica y desaparecen en su totalidad en el segundo año.

Cuando se habla de rendimiento académico, necesariamente se debe citar la aprehensión o aprendizaje de los estudiantes, la cual al ser deficiente o no correspondiente al nivel en el que se desenvuelven realiza la preocupación tanto de los profesores, como de los padres de familia, y porque no de la institución educativa. Los estudiantes por lo general le dedican mayor tiempo a sus actividades cuando se les motiva y se les brinda situaciones donde ellos puedan interrelacionarse y estar activos de manera constante, lo cual se evidencia afectado de manera negativa, puesto que el desarrollo de sus actividades en el aula de clases han tomado una diferencia radical a la que desarrollaban en el año de básico anterior, donde las clases eran aun informal y buscaban el agrado de los estudiantes.

Al llegar al segundo año de básica el entorno educativo cambia de manera drástica sin que se de esa ambientación paulatina propia de quienes llegan a un entorno diferente requerido biológicamente, empezando con el entorno educativo, se reducen las actividades lúdicas y se concretan exclusivamente a las que les indican los textos y que por lo general son más pasivas, lo que les dificulta su ambientación y como es obvio adquirir de manera relajada su aprendizaje reflejándose como es obvio en su rendimiento académico en sus valoraciones pedagógicas, sin que se dé un proceso de transición paulatino y mantener en menor proporción la informalidad y las actividades lúdicas propias de los niños y niñas de sus edades que aún se interesan por aprender jugando.

1.4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.4.1. Problema general

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica?

1.4.2. Problemas específicos

¿De qué manera afecta las actividades lúdicas en la realización de las tareas escolares de los estudiantes del segundo año de educación general básica?

¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la participación en clases de los estudiantes del segundo año de educación general básica?

¿Qué actividades lúdicas mejoran el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Delimitación espacial

La investigación se realizará en la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del cantón Babahoyo en el periodo lectivo 2017 - 2018.

1.5.2. Delimitación temporal

La investigación se aplicará en el año 2018

1.5.3. Delimitación Demográfica

La información se la obtendrá de autoridades, estudiantes y docentes de la Institución.

1.5.4. Línea de investigación

Línea de investigación de la universidad.-	Educación y desarrollo social
Líneas de investigación facultad.-	Talento humano educación y docencia
Línea de investigación de la carrera.-	Procesos didácticos
Sub- líneas de investigación.-	Estrategias metodológicas innovadoras

1.6. JUSTIFICACIÓN

Los estudiantes en las diferentes edades se interesan mucho cuando de jugar se trata, su vida la desarrollan durante sus primeras etapas inmersas en el juego, ellos de manera natural sienten atracción por practicar los juegos de diferentes formas, desde esta perspectiva es labor de los docentes orientar y encaminarlos hacia los juegos que le

permitan desarrollar sus capacidades y adquirir aprendizajes durante las diferentes etapas de desarrollo, considerándose que es lo primordial y necesario para que los estudiantes empiecen su formación integral, hechos donde se evidencia la importancia la presente investigación y denota la imperante necesidad de realización y generación de alternativas que ayuden a la labor docente.

Es de considerar que el desarrollo de la presente investigación pretende evidenciar de qué manera benefician las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes del segundo año de educación básica, lo que espera que sea de gran ayuda para los docentes de este año de estudio y así mismo, sea un gran aporte teórico para los demás trabajos de investigación relacionados con este tema. Es necesario destacar que en el desarrollo del presente trabajo investigativo se evidencian dos tipos de beneficiarios, los beneficiarios directos que como es obvio son los docentes, niños y padres de familia y como beneficiarios indirectos las autoridades educativas y la sociedad toda.

1.7. OBJETIVOS

1.7.1. Objetivo general

Identificar de qué manera influyen las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del Cantón Babahoyo en el periodo lectivo 2017 - 2018.

1.7.2. Objetivos específicos

Analizar de qué manera afecta las actividades lúdicas en la realización de las tareas escolares de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

Identificar cómo incide las actividades lúdicas en la participación en clases de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

Determinar qué actividades lúdicas mejoran el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

CAPÍTULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

Actividades lúdicas

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según (Jiménez, 2012): La lúdica es una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Para (Motta, 2014), la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de (Wichman, 2010), es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para (Torres, 2014), 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. En la opinión de estos autores, la definición de actividades lúdicas se enmarca en el trabajo direccionado hacia el mejoramiento psicosocial, la asimilación de aprendizajes, la definición de la personalidad, involucra diversas actividades donde se conjuga los placeres o gustos con los aprendizajes, además es considerado también como una actividad pedagógica y se la relaciona con la modernización de la educación.

Método lúdico

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. (Ruelas, 2013).

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. (Sequera, 2012) En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran

variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

La importancia del juego en la escuela

El protagonista principal en nuestro taller es el juego, entendido en su sentido más amplio, es decir con dos vertientes diferenciadas:

- Con un FIN en sí mismo como actividad placentera para el alumnado
- Como MEDIO para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula.

Por tanto, el alumno va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.

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

- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo Interdisciplinar, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que queremos incidir con este taller. El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en la plaza del pueblo y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los alumnos. El juego se puede

trabajar de dos formas, tanto de manera VERTICAL, es decir, a todas las edades en todas las etapas educativas; y de forma HORIZONTAL en todos los niveles o grados. (Jóvenes cooperantes, 2008, pág. 3).

Rendimiento académico

En la sociedad la educación del hombre ha sido un tema de mayor preocupación e interés para ésta y sobre todo en la actualidad, puesto que por medio de la educación el hombre y por consiguiente la sociedad va a poder tener un desarrollo en diversos ámbitos como el económico, político, social y educativo (Ruiz, 2012, pág. 12).

Es por eso que se debe de tener claro lo que implica el hablar de rendimiento escolar y es así como se debe tener muy claro que éste no es un sinónimo de capacidad intelectual, aptitudes o competencias (Torres, 2012), éste va más allá de ello, en el cual están involucrado diversos factores que van a influir en el rendimiento ya sea de forma negativa o positiva, es así como podemos decir que el Rendimiento escolar es el producto del proceso de enseñanza-aprendizaje (Castro, 1998) citado por Torres, en el cual no se pretende ver cuánto el alumno ha memorizado acerca de algún tema en concreto, sino de aquellos conocimientos aprendidos en dicho proceso y como los va incorporando a su conducta el estudiante. (Velázquez & Soriano, 2012, pág. 22).

Es así que el rendimiento escolar según (Cortéz, 2012, pág. 43) lo define como:

“Nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el rendimiento académico, intervienen además del nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad...) y motivacionales, cuya relación con el rendimiento académico no siempre es lineal, sino que está modulada por factores como nivel de escolaridad, sexo, actitud.” Por su parte (Retana., 2014, pág. 12), lo define como el “nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un alumno como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa”.

Finalmente se mencionará a Ruiz (2002, p. 52) que dice al respecto:

“El rendimiento escolar es un fenómeno vigente, porque es el parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de los aprendizajes de los alumnos y además, porque es de carácter social, ya que no abarca solamente a los alumnos, sino a toda la situación docente y a su contexto” es decir es una medida de las capacidades del estudiante que expresa o que ha aprendido a lo largo del proceso formativo también supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos, el rendimiento está vinculado a la aptitud.

¿Rendimiento escolar o rendimiento académico?

El rendimiento escolar o rendimiento académico es tan antiguo como difícil de resolver. La complejidad del rendimiento escolar es patente desde su definición, diversos autores lo denominan como aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento académico, estas denominaciones han sido utilizadas como sinónimos del rendimiento escolar, parte del presupuesto de que son responsable del rendimiento tanto el que enseña como el que aprende. Generalmente las diferencias de concepto solo se explican por cuestiones semánticas ya que generalmente, en la esfera escolar, textos, y el contexto docente, rendimiento escolar y rendimiento académico son sinónimos.

Rendimiento académico

En el ámbito educativo el rendimiento como dimensión de medición de resultados y por ende de eficiencia, se aplica a maestros, alumnos, escuelas, investigadores, entre otros, siempre en términos del cotejo de obtención de productos deseados, por ejemplo, egresados o aprobados de un ciclo escolar específico (Varela, Irigoyen, Acuña, & Jiménez, 2011). El rendimiento académico es definido con este sesgo economicista y está referido a la medición de la eficiencia de los distintos insumos de la educación. Al revisar la definición que se hacen en diversos estudios de investigación se halla que algunos autores no hacen una distinción entre rendimiento académico y rendimiento escolar, y otros consideran a éste último como variable o indicador del rendimiento académico.

Rendimiento escolar

Algunas definiciones en las que se observa este rasgo y que emplearemos para construir nuestro concepto:

Para Joaquín Cano, el rendimiento escolar es una dimensión del rendimiento académico y es un índice de valoración de la calidad global de la educación. Por su parte, el rendimiento escolar es también multidimensional con tres niveles de entre los cuales el rendimiento individual del alumno es uno de esos niveles, y está en función de las calificaciones y niveles de conocimiento. El rendimiento académico va unido a la calidad y a la eficiencia del sistema y, de hecho, el rendimiento educativo se presenta, normalmente, como un índice para valorar la calidad global del sistema...el enfoque del rendimiento escolar no puede ser considerado de una forma simplista, como el lado negativo del fracaso.

El rendimiento escolar tiene un carácter complejo y multidimensional. Existe una concepción tradicional del rendimiento que se considera satisfactoria cuando va unido a “buenas calificaciones” y un alto nivel de conocimientos asimilados; pero también una concepción insatisfactoria cuando los alumnos alcanzan calificaciones negativas, cuando repiten cursos o alcanzan unos bajos niveles de conocimientos...Frente a esta concepción tradicional, es preciso situarse en una concepción multidimensional, que permita considerar los tres niveles diferentes del rendimiento escolar: el rendimiento individual del alumno, el rendimiento de los centros educativos y el rendimiento del sistema. (Guillén, 2012).

Julián González considera como indistintos al rendimiento académico y al rendimiento escolar. Desde su punto de vista es una misma categoría conceptual que operativamente tiene dos dimensiones la personal y la contextual: Al conjunto de variables que inciden en el éxito o fracaso se les conoce como condicionantes del rendimiento académico. “Estos condicionantes del rendimiento escolar están constituidos por un conjunto de factores acotados operativamente como variables que se pueden agrupar en dos niveles: las de tipo personal y las contextuales (socio ambientales, institucionales)” (Regalado, 2013, pág. 9).

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

En el desarrollo de la presente investigación que la hiciera la Universidad César Vallejo a cargo de: (Aristi & Baez, La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015, 2016). Esta investigación tiene por objetivo determinar el aprendizaje de la actividad lúdica y su influencia en las capacidades del área de matemática en los estudiantes del V ciclo en la Institución Educativa muestra de estudio. Se busca demostrar la importancia de la efectividad de la actividad lúdica en el aprendizaje de los estudiantes esto repercute en el nivel del logro académico, la evaluación de los procesos educativos, esto debería estar contribuir al aprendizaje de los estudiantes.

El documento consta de siete capítulos, en el primero llamado Introducción, en donde se describe el problema de investigación, justificaciones antecedentes objetivos e hipótesis que dan los primeros conocimientos del tema, así como fundamenta el marco teórico. En el segundo capítulo se presenta el marco metodológico, el tercer capítulo se muestran los resultados. A continuación, se muestra la discusión de los resultados. En el capítulo seis, se establecen las conclusiones. Terminando la séptima parte del estudio con las recomendaciones, en el octavo capítulo, se mencionan las referencias bibliográficas y finalmente los anexos. Esperamos señores miembros del jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por vuestra universidad y merezca su aprobación.

En la investigación realizada en la ciudad de La libertad por (Ibarra & Domínguez, 2012), Jorge Luis Zambrano Ibarra y Gissella Del Rocío Rosales Domínguez cuyo título es: Estrategia metodológica de carácter lúdico para el mejoramiento del nivel académico de los estudiantes de segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta n° 3 Miguel de Letamendi de la comuna Febres Cordero - parroquia Colonche - provincia de Santa Elena durante el período lectivo 2010-2011, manifiestan que :El presente proyecto tiene una connotación fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo

ayudar a los docentes para que sea aplicada en sus educandos, siendo significativa, mejorando el ambiente escolar y elevando el aprendizaje de cada niño/a, esta estrategia metodológica optimizará su trabajo en las aulas partiendo de un enfoque investigativo, participativo y vivencial, basado en una metodología que busca que los estudiantes sean los protagonistas en la adquisición de los nuevos saberes formándolos como seres íntegros, que aprendan valores, que disfruten de la vida escolar, como una etapa importante y feliz de su formación general.

Al aplicar la estrategia metodológica de carácter lúdico, observamos que los estudiantes mejoraron el rendimiento académico y son más participativos en el aula de clase, la elaboración de esta propuesta permite reforzar la enseñanza aprendizaje de maestros y estudiantes, y así poder ofrecer una educación de calidad a todos los/as niños/as mediante su intención lúdica que requieran de su aplicación. Por lo tanto se pretende proporcionar actividades lúdicas, que se puedan aplicar como estrategia metodológica las mismas que permitan mejorar la enseñanza y habilidades encaminándolos al equilibrio emocional y el adecuado desarrollo físico, mental y social de los niños del segundo año de Educación Básica de la Escuela “Miguel de Letamendi”.

Investigación realizada, en la ciudad de Riobamba por (Silva, 2015), Carmen Silvana Murillo Silva, de cuyo título es: Uso de actividades tecno-lúdicas en la elaboración de entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la educación básica, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, en el cual expresa: La investigación realizada enfoca el uso de actividades tecno-lúdicas en la elaboración de entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la educación básica, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, como una de las opciones adecuadas para impartir clase, dicha investigación se realizó en la Unidad Educativa Jefferson de la ciudad de Riobamba, tomando como muestra al Séptimo año de Educación Básica, con 22 estudiantes.

Para desarrollar el trabajo investigativo se dividió a los estudiantes en dos grupos equitativos los mismo que recibieron una clase titulada El Clima, cada grupo con los recursos designados por los docentes, el Grupo A utilizo el modelo didáctico ATEV con

fases donde se incluye las actividades tecno-lúdicas, y el Grupo B siguió el modelo tradicional sin el uso de estas actividades.

A estos grupos se aplicó la observación, evaluación, encuesta y revisión de documentos tanto a los docentes como a los estudiantes, para evaluar si hubo mejoramiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Luego de obtener los promedios, se procedió a aplicar la fórmula de T-Student, obteniendo como resultado $T=7.543$ con los intervalos de aceptación de -2.085 a 2.085 , demostrando que el rendimiento académico de los estudiantes utilizando actividades tecno-lúdicas para crear ambiente virtuales de aprendizaje difiere del rendimiento académico de los estudiantes sin el uso de estas actividades tecnolúdicas. Investigación realizada en la ciudad de Esmeraldas, a cargo de: (Baheza, 2016), Patricia Delgado Baheza, cuyo tema es: Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana “María Auxiliadora”, quien expresa que:

El proceso de enseñanza aprendizaje está vinculado con las estrategias, métodos e instrumentos que utilice el docente para llevar a los estudiantes el aprendizaje. El juego educativo, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que amplíe la atención, memoria, y demás habilidades del pensamiento; es una técnica participativa de la enseñanza, que desarrolla métodos de dirección y conducta correcta, para estimular la disciplina, con un adecuado nivel y contribuir al logro de la motivación por las asignaturas; que brinda una gran variedad de procedimientos para el aprendizaje. El objetivo de la investigación analizar las estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de la Matemática en los estudiantes de la Educación Básica Elemental en la Unidad Educativa Salesiana “María Auxiliadora” (UESMA) de Esmeraldas.

Se utilizó investigación cualitativa, la muestra objeto de estudio estuvo constituida por ochenta niños(as), 13 docentes, dos directivos de la UESMA a los que se les aplicó encuesta, entrevista y se utilizó además una guía de observación. Como resultados de la investigación se pudo conocer que el empleo de materiales como recursos didácticos es poco, que constituyen las principales estrategias lúdicas aplicadas por las maestras para desarrollar actividades de Matemáticas. Para contribuir a mejorar el rendimiento

académico de la Matemática en los estudiantes, se desarrolló un manual de juegos que contempla diversas actividades lúdicas que encaminadas a una mejor motivación del estudiante para el aprendizaje de las Matemáticas. Se reconoció la necesidad de incorporar el juego como recurso y estrategia didáctica para contribuir a la enseñanza de las Matemáticas.

Investigación realizada en la ciudad de Lima por la Universidad de Cesar Vallejo a cargo de: (Aristi & Baez, 2017), Celinda Carrasco Aristi, Marilina Teccsi Báez, cuyo título es: La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015, quien manifiesta que: La tesis titulada “La efectividad de la actividad lúdica en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del V ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres UGEL 02”, tuvo por objetivo determinar la influencia que existe entre las variables en estudio: efectividad de la actividad lúdica y aprendizaje del área de matemática.

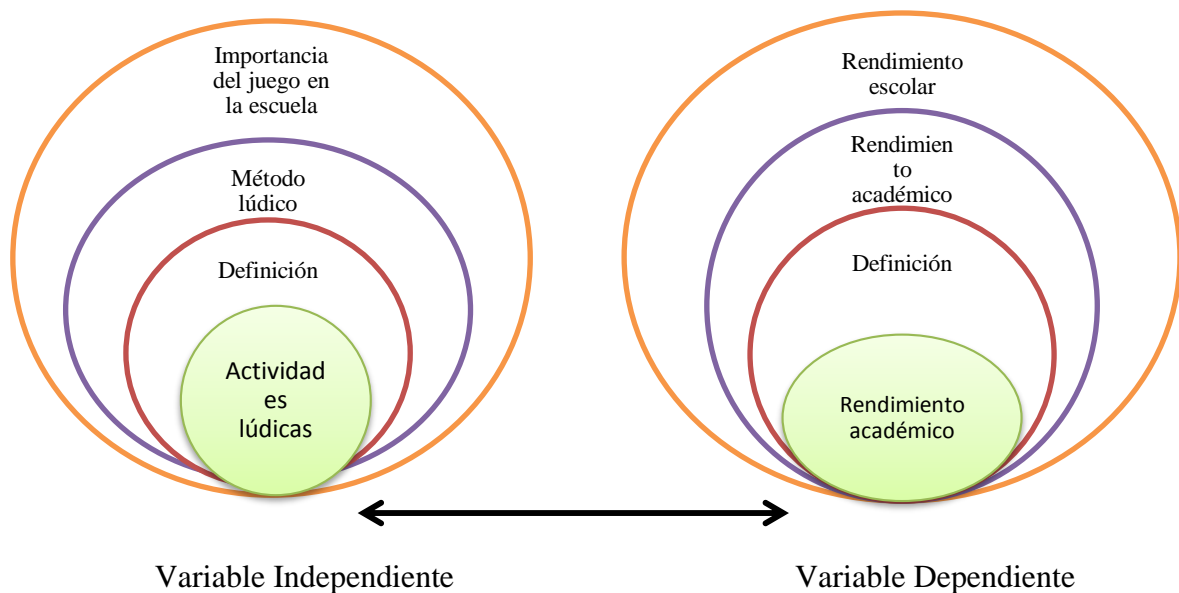
El tipo de investigación fue teórico básico de nivel explicativo, ya que resalta las características, del fenómeno que fue objeto del estudio. El diseño de investigación fue el cuasi-experimental de preprueba y post prueba, la muestra conformado por estudiantes del V ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres. Los instrumentos aplicados fueron lista de cotejo, análisis de las sesiones aplicadas y pruebas de conocimientos de aplicación pre y post prueba para ambos grupos; denominado control y el otro grupo experimental. Al terminar la investigación, concluyó que la actividad lúdica influye en el aprendizaje del área de matemática. Por tanto, se aceptó la hipótesis general donde se pudo afirmar que la actividad lúdica influye en el aprendizaje en estudiantes del V ciclo de educación primaria.

Investigación realizada por la Universidad Técnica de Babahoyo a cargo de: (Tovar & Quijije, 2016), Gina Lorena Camacho Tovar; Rocío del Pilar Cedeño Quijije, Estrategias lúdicas creativas y su incidencia en el rendimiento académico de estudios sociales en

estudiantes de la unidad educativa “Guillermo Baquerizo Jiménez” Parroquia Camilo Ponce, cantón Babahoyo Provincia los Ríos, quienes expresan que: En la presente investigación titulada estrategias lúdica creativas y su incidencia en el rendimiento académico de estudios sociales a estudiantes de la unidad educativa Guillermo Baquerizo Jiménez en dicha institución se nota un poco interés de trabajar utilizando actividades lúdicas ya que lo maestros le dan poca importancia para aplicarla ya que es un pasar de tiempo , es necesario que se las aplique como parte de la enseñanza que así el estudiante podrá desarrollar su aprendizaje de la mejor manera permitiéndole preparase para un nuevo conocimiento y que tenga un mejor desempeño académico en sus tareas diarias que contribuyen en su desarrollo.

Por lo tanto que el capítulo cuatro se realiza la propuesta en el cual consta en realizar talleres juegos dinámicas que le faciliten al docente a desarrollar sus clases de la mejor manera y así formar estudiantes motivados, para trabajar y creando buenas bases para un buen aprendizaje significativo en los estudiantes. Los juegos son fundamentales en nuestro diario vivir porque nos ayudan a orientar nuestros conocimientos en cualquier función que realicemos con los educandos, Son creencias que nos permiten apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un juego en lugar de otro de esta manera incentivamos su creatividad multiplicando experiencias de aprendizaje.

2.1.2.1. Categorías de análisis



2.1.3. Postura teórica

Teorías de las actividades lúdicas

Dentro de las teorías de las actividades lúdicas se considera los aportes, de Bruner, quien postuló la teoría del desarrollo cognitivo donde su principal interés es el desarrollo de las capacidades mentales. Señaló una teoría de instrucción prescriptiva porque propone reglas para adquirir conocimientos, habilidades y al mismo tiempo proporciona las técnicas para medir y evaluar resultados. Esta teoría también nos motiva puesto que establece metas y trata con las condiciones para satisfacerlos. La teoría de Piaget, quien aportó a través de su teoría de los estadios el proceso lógico matemático a través de un aprendizaje progresivo que el niño realiza a través de su clasificación del desarrollo de la inteligencia desde la etapa sensorio-motriz hasta las operaciones concretas.

Piaget relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señaló que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Piaget también fundamentó sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño (Facundo, 2009).

Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional

Para Karl Groos (1902), citado por (ABOUT, 2012), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebes verdades, hace el “como si” con sus muñecos). En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), citado por (ABOUT, 2012), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado.

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias

que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto-dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), citado por (ABOUT, 2012), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir roles que son complementarios al propio.

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Diferencias y semejanzas entre las teorías

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el

niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo. La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.

También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget). A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano. (ABOUT, 2012, págs. 3-5)

En la presente investigación se adopta una postura teórica involucrando a estos tres autores, considerando que cada uno realiza un aporte importante desde sus puntos de vista y que bien se puede organizarlos y brindar una corriente apegada al entorno y características de los involucrados en la presente investigación.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis general

Si se aplican adecuadamente las actividades lúdicas se garantizará el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del Cantón Babahoyo en el periodo lectivo 2017 - 2018.

2.2.2. Hipótesis específicas

Si se utiliza adecuadamente las actividades lúdicas se garantizará la realización de las tareas escolares de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

Las actividades lúdicas motivarán la participación en clases de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

Un adecuado programa de actividades lúdicas mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

2.2.3. Variables

Variable independiente

Actividades lúdicas

Variable dependiente

Rendimiento académico

2.2.4. OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

Tabla 1.-Operacionalizacion de las variables

HIPOTESIS	CONCEPTUALIZACION	CONCEPTUALIZACION	CATEGORIA	INDICADOR	METODO	TECNICA	INSTRUMENTO	ITEM	ESCALA
Si se aplican adecuadamente las actividades lúdicas se garantizará el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del Cantón Babahoyo en el periodo lectivo 2017 - 2018.	Actividades lúdicas	Rendimiento académico	Estudio	Existencia Aplicación Tipos	Inductivo deductivo	Entrevistas Encuestas	Cuestionario	¿Se aplican actividades lúdicas durante las clases? ¿El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes? ¿Las actividades lúdicas permiten el aprendizaje? ¿Los estudiantes presentan bajo	Licker

								rendimiento? ¿Los estudiantes tienen problemas con el aprendizaje?	
HIPOTESIS ESPECIFICAS	VARIABLES	VARIABLES	CATEGORIA	INDICADOR	METODO	TECNICA	ITEM		ESCALA
Si se utiliza adecuadamente las actividades lúdicas se garantizará la realización de las tareas escolares de los estudiantes del segundo año de educación general básica.	Actividades lúdicas	Realización de las tareas escolares.	Estudio	Existencia Aplicación Tipos	Inductivo deductivo	Entrevistas Encuestas	¿Se aplican actividades lúdicas durante las clases? ¿El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes? ¿Las actividades lúdicas		Licker

							<p>permiten el aprendizaje?</p> <p>¿Los estudiantes realizan las tareas escolares?</p> <p>¿Los estudiantes presentan a tiempo las tareas escolares?</p>	
<p>Las actividades lúdicas motivarán la participación en clases de los estudiantes del segundo año de educación general básica.</p>	<p>Actividades lúdicas</p>	<p>Participación en clases.</p>	<p>Estudio</p>	<p>Existencia Aplicación Tipos</p>	<p>Inductivo deductivo</p>	<p>Entrevistas Encuestas</p>	<p>¿Se aplican actividades lúdicas durante las clases?</p> <p>¿El tipo de actividades lúdicas es</p>	<p>Licker</p>

							<p>acorde a los estudiantes?</p> <p>¿Las actividades lúdicas permiten el aprendizaje?</p> <p>¿Los estudiantes participan en clases?</p> <p>¿Los estudiantes se motivan en las clases con actividades lúdicas?</p>		
Un adecuado programa de actividades lúdicas mejorará el	Programa de actividades lúdicas	Rendimiento académico	Estudio	Existencia Aplicación Tipos	Inductivo deductivo	Entrevistas Encuestas	¿Considera usted necesario aplicar un		Licker

<p>rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica.</p>							<p>programa de actividades lúdicas para las clases? ¿Considera usted que al aplicar el programa de actividades lúdicas se mejorara el rendimiento académico de los estudiantes?</p>		
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

Autor: Ildaura Chimba

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

La población es el número o cantidad de personas involucradas en el lugar donde se realizará la investigación, es decir es el objeto del estudio, en este caso son los estudiantes de segundo año de educación general básica de la escuela “Ciudad de Babahoyo” del Cantón Babahoyo que en total son 67 alumnos y 2 docentes.

La muestra es una parte del total de la población cuando esta sobrepasa los 100 individuos se debe realizar la aplicación de una formula estadística para sacar el porcentaje que estará involucrada en la investigación. Como muestra se considerará a la totalidad de la población por ser pequeña.

Tabla # 2.- Muestra

INVOLUCRADOS	MUESTRA	PORCENTAJE
Padres de familia	67	97,10
Docentes	2	2,90
TOTAL	69	100

Fuente: Secretaria de la Institución

Elaboración propia

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Entrevistas dirigidas a los docentes de la institución

Durante las entrevistas realizada a los docentes de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” al preguntárseles si se aplican actividades lúdicas durante las clases, estos respondieron que sí, que se aplican en la medida de las posibilidades y disponibilidad de tiempo porque hay una planificación que cubrir.

Cuando se les pregunto si el tipo de actividades lúdicas está acorde a los estudiantes, estos manifestaron que las actividades son aplicadas considerando el grado de madurez y capacidad de los estudiantes.

Al preguntárseles si las actividades lúdicas permiten el aprendizaje, estos respondieron que sí, que las actividades lúdicas permiten y facilitan de mejor manera el aprendizaje.

Cuando se les pregunto si los estudiantes presentan bajo rendimiento, estos respondieron que algunos estudiantes si presentan bajo rendimiento pero que son pocos y casos difíciles.

Al preguntárseles si los estudiantes tienen problemas con el aprendizaje, estos manifestaron que como en todo proceso existen estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje pero que son mínimos los casos.

Cuando se les pregunto si los estudiantes realizan las tareas escolares, estos manifestaron que sí y que como siempre existes dos o tres que por lo general se atrasan o no lo presentan.

Al preguntárseles si los estudiantes presentan a tiempo las tareas escolares, estos respondieron que sí, que la mayoría entrega las tareas a tiempo y que uno o dos se retrasan un poco.

Cuando se les pregunto si los estudiantes participan en clases, estos manifestaron que los estudiantes si participan en clases.

Al preguntárseles si los estudiantes se motivan en las clases con actividades lúdicas, estos respondieron que todos los estudiantes se motivan cuando se utilizan actividades lúdicas en las clases.

Cuando se les pregunto si consideran necesario aplicar un programa de actividades lúdicas para las clases, los docentes manifestaron que si, que es muy necesario complementar en las planificaciones un programa de actividades lúdicas en esta etapa escolar.

Al preguntárseles si consideran que al aplicar el programa de actividades lúdicas se mejorara el rendimiento académicos de los estudiantes, los docentes manifiestan que si se mejorará el rendimiento de los estudiantes.

Encuestas dirigidas a los padres de familia de la institución

1).- ¿Se aplican actividades lúdicas durante las clases?

Tabla # 3.- Actividades lúdicas en clases

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	47
Algunas veces	35	53
Nunca	0	0
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 1.- Actividades lúdicas en clases



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el 47% manifiesta que siempre se aplican actividades lúdicas en clases, mientras que un 53% dice que solo algunas veces.

Interpretación

No siempre se aplican actividades lúdicas en clases.

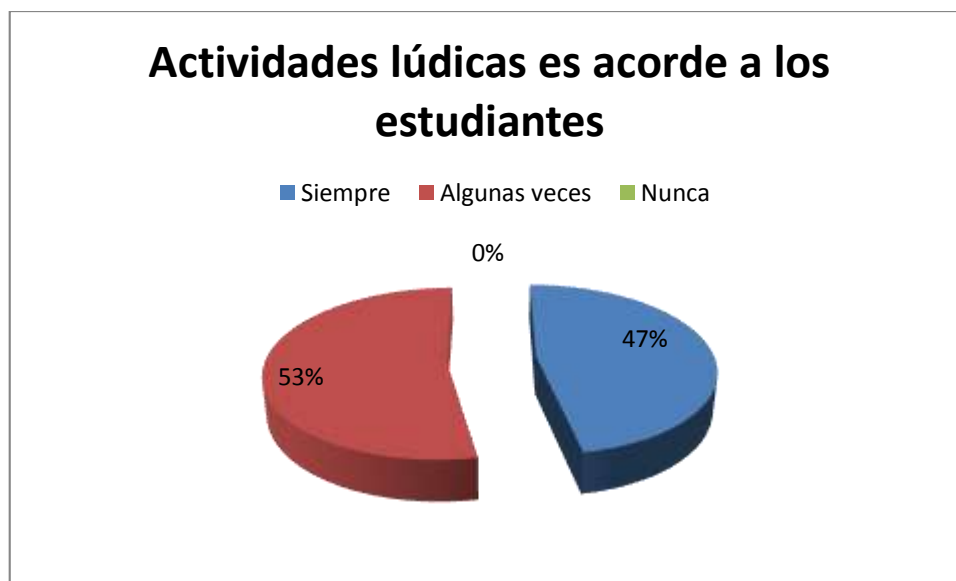
2).- ¿El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes?

Tabla # 4.- Actividades lúdicas es acorde a los estudiantes

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	47
Algunas veces	35	53
Nunca	0	0
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 2.- Actividades lúdicas es acorde a los estudiantes



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el 47% manifiesta que siempre el tipo de actividades lúdicas aplicadas es acorde a los estudiantes, mientras que un 53% dice que solo algunas veces.

Interpretación

No siempre el tipo de actividades lúdicas aplicadas en clases es acorde a los estudiantes.

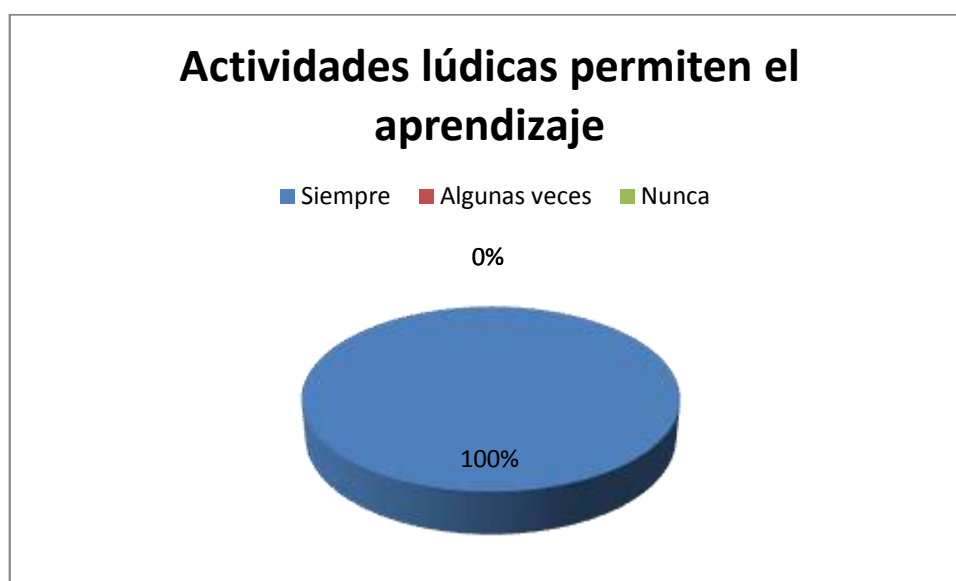
3).- ¿Las actividades lúdicas permiten el aprendizaje?

Tabla # 5.- Actividades lúdicas permiten el aprendizaje

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	67	100
Algunas veces	0	0
Nunca	0	0
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 3.- Actividades lúdicas permiten el aprendizaje



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que las actividades lúdicas siempre permiten el aprendizaje

Interpretación

Las actividades lúdicas permiten el aprendizaje

4).- ¿Los estudiantes presentan bajo rendimiento?

Tabla # 6.- Estudiantes presentan bajo rendimiento

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Algunas veces	13	19
Nunca	54	81
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 4.- Estudiantes presentan bajo rendimiento



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el 19% manifiesta que los estudiantes presentan bajo rendimiento, mientras que un 81% dice que nunca

Interpretación

Son pocos estudiantes que presentan bajo rendimiento

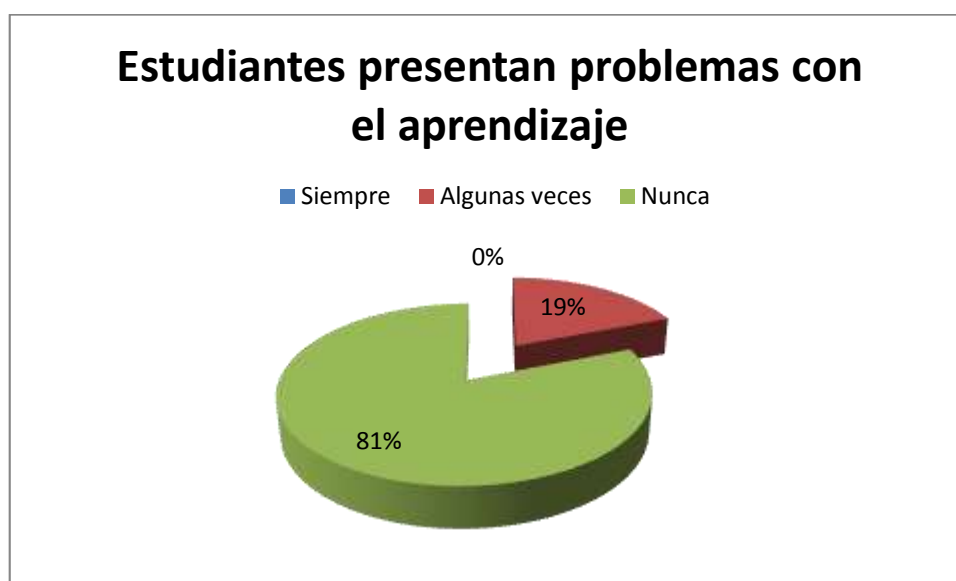
5).- ¿Los estudiantes tienen problemas con el aprendizaje?

Tabla # 7.- Estudiantes presentan problemas con el aprendizaje

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Algunas veces	13	19
Nunca	54	81
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 5.- Estudiantes presentan problemas con el aprendizaje



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el 19% manifiesta que los estudiantes presentan problemas con el aprendizaje, mientras que un 81% dice que nunca

Interpretación

Son pocos estudiantes que presentan problemas con el aprendizaje.

3.2.CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES

Especificas

Se aplica de manera limitada las actividades lúdicas además no todos los estudiantes realizan las tareas escolares.

La aplicación de las actividades lúdicas cuando existe la posibilidad limita la motivación y la participación en clases de los estudiantes.

Los padres de familia consideran que si se aplica un adecuado programa de actividades lúdicas se mejorara el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

General

Existen limitaciones en cuanto a la aplicación de las actividades lúdicas lo que no permite concretar de manera eficiente el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del Cantón Babahoyo en el periodo lectivo 2017 - 2018.

3.3.RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES

Especificas

Se debe aplicar de manera adecuada las actividades lúdicas y motivar a los estudiantes para la realización de las tareas escolares.

La aplicación de las actividades lúdicas debe ser incluida periódicamente dentro de las planificaciones formales de clases y fortalecer la motivación y la participación en clases de los estudiantes.

Se debe incluir un adecuado programa de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y garantizar el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

General

Se debe fortalecer la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y concretar de manera eficiente el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del Cantón Babahoyo en el periodo lectivo 2017 - 2018.

CAPÍTULO IV. PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADO

4.1.1. Alternativas obtenidas

Luego de finalizada la primera parte de la presente investigación se evidencia la necesidad de cubrir ciertas necesidades y generar alternativas de solución, las mismas que en este caso están direccionadas a incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje un programa de actividades lúdicas para fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes en clases.

4.1.2. Alcance de la Alternativa

Se espera que al finalizar con la aplicación de la presente propuesta alternativa los docentes cuenten con nuevas y diversas formas de motivar e incentivar la participación activa de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. De igual forma, se espera que los estudiantes acojan de mejor manera esta activa forma de trabajo que se espera dinamice las actividades escolares y se presenten motivados participando activamente en la construcción de su aprendizaje.

Así mismo, se espera que la institución oriente su trabajo en función de las necesidades de los estudiantes y docentes permitiendo la aplicación del programa de actividades lúdicas de manera activa en las clases, para garantizar su labor docente en especial de quienes son encargados de dar los cimientos en la primera etapa escolar que es la base fundamental para el normal desarrollo de los estudiantes.

4.1.3. Aspectos Básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

Con la realización de la primera etapa de la presente investigación se puso en evidencia que se aplica de manera limitada las actividades lúdicas y no todos los estudiantes realizan las tareas escolares, de igual forma la aplicación de las actividades lúdicas se da cuando existe la posibilidad lo que limita la motivación y la participación en clases de los estudiantes, por otro lado, los padres de familia consideran que si se aplica un adecuado programa de actividades lúdicas se mejorara el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica.

Ante los acontecimientos evidenciados como antecedentes se pone a la vista la necesidad de generar alternativas que se orienten a la búsqueda de soluciones prácticas a la problemática observada, para lo cual se pretende elaborar un programa de actividades lúdicas para fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes en clases.

4.1.3.2. Justificación

Las actividades escolares se desarrollan en el marco del respeto y la empatía entre los actores educativos, esta se debe complementar con el entorno y la labor que se desarrolla, las mismas que deben guardar relación con los contenidos propuestos en el currículo, hechos que en ocasiones caen en la monotonía y desmotivan a los estudiantes reduciendo su participación, actitudes que motivan la realización de la presente propuesta alternativa, misma que propone un programa de un programa de actividades lúdicas para fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes en clases.

De igual manera esta propuesta será factible considerando el deseo de motivar e incrementar la participación de los estudiantes en clases, siendo a la vez un gran aporte a la práctica docente y aporte teórico para futuras investigaciones relacionadas al tema, siendo

beneficiarios directos los estudiantes y docentes y de manera indirecta las autoridades y la sociedad en general.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. Objetivo general

Presentar un programa de actividades lúdicas para fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes en clases.

4.2.2. Objetivos específicos

Identificar los problemas motivación evidenciados durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Seleccionar las actividades lúdicas orientadas a motivar e incentivar la participación activa de los estudiantes en clases.

Detallar un programa de actividades lúdicas para fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes en clases.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

Programa de actividades lúdicas para fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes en clases.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

“CIUDAD DE BABAHOYO”

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER
LA MOTIVACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LOS
ESTUDIANTES EN CLASES.



BABAHOYO-LOS RÍOS -ECUADOR

2018

Introducción

Las actividades lúdicas forman parte de la vida de los niños en sus primeras etapas de vida, es en medio de estas actividades en las que ellos aprenden y desarrollan sus primeras habilidades y destrezas, y se ambientan con su entorno lo que permite una forma natural de aprendizaje, al empezar las actividades de enseñanza aprendizaje las actividades lúdicas se van reduciendo de a poco hasta que empieza la etapa escolar en la que casi desaparece por completo y solo es tratado en ciertas disciplinas como la cultura física.

Si los juegos formaron parte esencial durante las primeras etapas de vida y fue de así como los niños y niñas aprendieron sus primeros conocimientos de manera natural, se considera que estas actividades no deben desaparecer incluso hasta las etapas superiores de la educación, por tal motivo es muy importante generar alternativas lúdicas para que los docentes puedan aplicarlas en las diferentes actividades académicas y complementar la enseñanza aprendizaje de manera natural en los estudiantes.

Esta sección fue hecha, especialmente, para los docentes y coordinadores de grupos de niños. Consta de dos partes Juegos y Dinámicas. En la primera encontraremos juegos con sus objetivos ya sean físicos o axiológicos. En la parte de dinámicas se encuentran múltiples ejercicios, juegos etc. Con el fin de aportar con una formación integral tanto en conocimientos como en habilidades y destrezas.

4.3.2. Componentes

Introducción

Desarrollo

Desarrollo

Características de las actividades lúdicas

Los beneficios para la educación integral del juego son tales, que médicos, educadores allí reunidos, hacen diferentes alusiones al respecto. Sobre las posibilidades de la aplicación del juego en la institución escolar, pueden “contribuir a la finalidad pedagógica que proclamamos; y entonces a la educación física se uniría la intelectual, encontrando medios aprender, lograr las diferentes capacidades de las áreas curriculares propuesta en el DCN Botánica, Agricultura, Geografía, etc.

Se Logra también la educación del sentimiento. Las actividades lúdicas y terrenos de juego, se establece siendo distintos los resultados, para lograr todas las desarrollar las diversas cualidades físicas, intelectuales y morales que pueden derivarse de los mismos, haciendo necesario combinarlos adecuadamente de modo que diariamente se destine una parte proporcional de horario escolar a juegos que pertenezcan a las dos clases, en alusión a los juegos con fin higiénico y a los educativos (Lanuza, Pérez, Ferrando, 2009).

Es por ello, que Gorris (2008) señala que las actividades lúdicas se caracterizan porque:

- (a) Despiertan el interés hacia las asignaturas,
- (b) provocan la necesidad de adoptar decisiones,
- (c) crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas,
- (d) exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste,
- (e) se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades,

- (f) constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes,
- (g) aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida y
- (h) rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Como vemos, no es solo el jugar, sino, el juego despierta una predisposición a ser mejor cada día, habilita el aprendizaje priorizando los motivos internos, intrínsecos y contribuyen a una formación y educación social basada en la democracia participativa. Fases de las actividades lúdicas El juego lúdico comprende fases que se considera importante analizar, ya que sirve como aporte para aplicar la propuesta en el trabajo de investigación que se realizará y son las siguientes:

Introducción, Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

Desarrollo, Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación, El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que se dedican a la tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

JUEGOS

CAZAR AL RUIDOSO

OBJETIVOS:

Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

MATERIALES:

Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

DESARROLLO:

Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.



DIBUJOS EN EQUIPO

OBJETIVOS:

Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

MATERIALES:

Un lápiz o fibrón por equipo, 5 o más pliegos de papel por equipo.

DESARROLLO:

Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un fibrón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un fibrón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el fibrón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos.

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.



EL PITADOR

OBJETIVOS:

Agilizar los sentidos

MATERIALES:

Un silbato

DESARROLLO:

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.



LA BATALLA DE LOS GLOBOS

OBJETIVOS:

Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

MATERIALES:

Un globo por participante.

DESARROLLO:

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.



LAS BANDERAS

OBJETIVOS:

Fomentar el juego en equipos

MATERIALES:

Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas

DESARROLLO:

Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.



CINCHADA EN CRUZ

OBJETIVOS:

Divertirse

MATERIALES:

2 cuerdas gruesas. 1 cuerda más fina para atar el ladrillo ,4 recipientes y 1 ladrillo que quepa en ellos.

DESARROLLO:

Se atan las 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de X. Se ata el pedazo de cuerda fina en el centro de la X con el ladrillo en la punta. Se colocan 4 recipientes en X a los lados del centro. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el ladrillo dentro de su recipiente.



DINÁMICAS

CABEZA Y COLA

Es bueno especialmente para aquello que hay que aprender de memoria. Igualmente pueden prepararse preguntas para respuesta breve, a juicio del docente.

Los niños se sientan en semicírculo. En un extremo está la cabeza y en otro la cola. La primera pregunta se le dirige al niño de la cabeza, si responde bien se queda ahí, pero si no sabe se le pregunta al segundo y a los que siguen, hasta que alguno responda bien. Cuando eso sucede, el que respondió bien sube al puesto del primero que recibió la pregunta y todos se corren un puesto hacia la cola. Se siguen haciendo preguntas y así los niños pueden conservar el puesto, subir o bajar.

Esta dinámica nos permite detectar quiénes son los que generalmente se quedan cerca de la cola, o sea los que saben menos, los distraídos, los que tienen dificultad para aprender. Al darse cuenta, hay que tomar a estos niños en tiempo extra para buscar la forma de afianzar en ellos el conocimiento.



SALTO AL RANGO

OBJETIVO:

Presentación

MATERIALES:

Lápiz, papel y cinta adhesiva.

DESARROLLO:

Nombre y su edad, luego se ubican en una fila y en posición de rango, el último comienza a saltar al resto de sus compañeros tratando de leer los nombres y edades, así sucesivamente con el resto de los participantes. Una vez finalizado, cada uno debe sacarse el papel de la espalda y cada uno debe decir el nombre y la edad de las personas que se acuerda y el que dice más es el ganador.



EL BAILE DE LAS SILLAS

OBJETIVO:

Presentación.

MATERIALES:

Sillas y música.

DESARROLLO:

En el medio del salón se hace un círculo con las sillas (una menos que las personas que participan), con el asiento hacia fuera, los integrantes deben realizar un círculo por afuera de las sillas. Una vez que el coordinador pone música comienzan a girar todos hacia la derecha, cuando la música se apaga los integrantes deben sentarse y le deben preguntar a su compañero de la derecha y al de la izquierda sus nombres y sus edades, si estos se sientan juntos más de una vez, se le realizan otras preguntas. El que se quedó parado pierde pero antes de salir sus compañeros le deben hacer preguntas personales para conocerlos. El juego finaliza una vez que queda un solo participante sentado.



¿TE GUSTA TU VECINO?

OBJETIVO:

Conocer el nombre de cada persona.

MATERIALES:

Sillas.

DESARROLLO:

Se forma una ronda y quien comienza (generalmente, el docente) pregunta a alguien “¿te gusta tu vecino?”. La persona responde con SI, NO o MAS O MENOS. Si la respuesta es SI, todos se quedan en el mismo lugar; si la respuesta es NO, todos cambian de lugar, y si responde MAS O MENOS sólo se cambia esa persona con cualquier otra.



DÍGALO CON MÍMICA

OBJETIVO:

Desarrollar habilidades psicomotrices.

DESARROLLO:

El coordinador o la coordinadora solicita un voluntario o voluntaria para que intente comunicar algo al resto del grupo sin hablar ni escribir, sólo actuando cada palabra de la frase. El grupo cuenta con un tiempo limitado para descubrir la frase.

Se puede jugar formando equipos y la temática puede ser nombres de películas (lo habitual) o jugar con temas relacionados al taller que se esta llevando a cabo.



DRAMATIZAR UN REFRÁN

OBJETIVO:

Desarrollar la comprensión, la habilidad para comprender mensajes y la habilidad de transferir significados a situaciones concretas.

MATERIALES:

Refranes.

DESARROLLO:

A cada grupo se le dará un refrán, al cual lo tendrán que representar delante del grupo. El resto del grupo podrá participar adivinando los refranes dramatizados.



4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Dentro de los resultados esperados en la presente propuesta alternativa se considera que los docentes tengan una gran variedad de juegos y dinámica para enriquecer sus clases y hacerlas más emotivas, lo que fortalecerá su labor y profesionalismo, haciendo que sus estudiantes estén siempre motivados por sus clases, que estos participen activamente en todas las actividades y como es obvio mejoren su rendimiento académico.

BIBLIOGRAFÍA

- ABOUT. (12 de 11 de 2012). *actividadesludicas2012.wordpress.com*. Recuperado el 23 de 08 de 2018, de *actividadesludicas2012.wordpress.com*: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Aristi, C. C., & Baez, M. T. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen Peregrina del Rosario" del distrito de San Martín de Porres-2015*. Lima: SM.
- Baheza, P. D. (2016). *Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana "María Auxiliadora"*. Esmeraldas: PUCESE.
- Cortéz, M. B. (28 de 11 de 2012). *psicopedagogia.com*. Recuperado el 23 de 08 de 2018, de *psicopedagogia.com*: www.psicopedagogia.com/definicion/rendimiento%20escolar
- Espinoza, A. (2016). *Rendimiento académico*. Quito: MINEDUC.
- Farías, D., & Rojas, V. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. . *Revista paradigma*, 31,32.
- González, C. (2015). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 63,64.
- Herrán, A. D. (2013). Enfoque radical e inclusivo de la formación. . *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 12,13.
- Ibarra, J. L., & Domínguez, G. D. (2012). *Estrategia metodológica de carácter lúdico para el mejoramiento del nivel académico de los estudiantes de segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta n° 3 Miguel de Letamendi d. La Libertad*: UPSE.
- Jiménez, B. (2012). *Lúdica y recreación*. . Colombia: Magisterio.
- Jóvenes cooperantes. (22 de 09 de 2008). *www.info-ab.uclm.es*. Recuperado el 05 de 09 de 2018, de *www.info-ab.uclm.es*: http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER_Actividades_Ludicas.pdf

- Lara, F., & Herrán, A. (2016). Reflexiones sobre la educación del sumak kawsay en Ecuador. *Revista Araucaria*, 18.
- Leyton, A. (19 de 05 de 2012). *investigacionestodo.wordpress.com*. Recuperado el 30 de 06 de 2018, de *investigacionestodo.wordpress.com*: <https://investigacionestodo.wordpress.com/2012/05/19/clases-y-tipos-de-investigacion-cientifica/>
- Martin, A., & Prieto, M. (2014). Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 47,48.
- Motta, C. (2014). *Fundamentos de la educación*. . Colombia: Cerlibre.
- OCDE. (2016). *Rendimiento académico*. América Latina: OCDE.
- Paya, A. (22 de 02 de 2016). *www.researchgate.net*. Recuperado el 06 de 09 de 2018, de *www.researchgate.net*: https://www.researchgate.net/publication/50819100_La_actividad_ludica_en_la_historia_de_la_educacion_espanola_contemporanea
- Retana., O. B. (28 de 11 de 2014). *psicopedagogia.con*. Recuperado el 23 de 08 de 2018, de *psicopedagogia.con*: www.psicopedagogia.con/definicion/rendimiento%20escolar
- Rico, A. (08 de 06 de 2012). *www.abcdelbebe.com*. Recuperado el 29 de 06 de 2018, de *www.abcdelbebe.com*: <http://www.abcdelbebe.com/nino/1-a-2-anos/por-que-es-importante-estimular-la-creatividad-de-los-ninos-y-actividades-para-hacerlo-13639>
- Ruelas, C. (28 de 09 de 2013). *prezi.com*. Recuperado el 06 de 09 de 2018, de *prezi.com*: <https://prezi.com/tkgqfb5qdqmt/actividades-ludicas-y-recreativas/>
- Ruiz, M. d. (2012). Factores familiares vinculados al bajo rendimiento. <http://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/RCED0101120081A/1685>
0. *Revista Complutense de Educación*. , 12.
- Sánchez, H. (2016). *Rendimiento escolar* . Quito: INEVAL.
- Sánchez, S. (2016). *Rendimiento académico*. Quito: UNESCO.
- Schleicher, A. (2016). *explicó en una conferencia telefónica , director de Educación y Aptitudes de la organización*. América Latina: OCDE.
- Sequera, I. (10 de 06 de 2012). *eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com*. Recuperado el 06 de 09 de 2018, de *eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com*: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

- SERCE. (2006). *Rendimiento escolar*. Quito: SERCE.
- Silva, C. S. (2015). *Uso de actividades tecno-lúdicas en la elaboración de entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la educación básica, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes*. Riobamba: ESPCH.
- Torres, L. (2014). *Tres enfoques teórico-práctico*. . México: Trillas.
- Tovar, G. L., & Quijije, R. d. (2016). *Estrategias lúdicas creativas y su incidencia en el rendimiento académico de estudios sociales en estudiantes de la unidad educativa "Guillermo Baquerizo Jiménez" Parroquia Camilo Ponce, cantón Babahoyo*. Babahoyo: UTB.
- UNESCO. (2016). *Rendimiento académico estudiantes de Ecuador*. Quito: UNESCO.
- Velázquez, L. T., & Soriano, N. R. (2012). *Rendimiento académico y contexto familiar en estudiantes universitarios. Enseñanza e investigación en Psicología. 11 (002) 255-270*. : <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/292/29211204.pdf>. México: Redalyc.
- Wichman, C. (2010). *Herramientas de pensamiento*. España: Siglo XXI.

ANEXOS

Anexo # 1



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA



Entrevistas dirigidas a los docentes de la institución

Estimados compañeros, la presente tiene como finalidad la de recoger información sobre el tema: Actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del Cantón Babahoyo.

Para lo cual le solicitamos responda con honestidad a las preguntas.

- 1).- ¿Se aplican actividades lúdicas durante las clases?
- 2).- ¿El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes?
- 3).- ¿Las actividades lúdicas permiten el aprendizaje?
- 4).- ¿Los estudiantes presentan bajo rendimiento?
- 5).- ¿Los estudiantes tienen problemas con el aprendizaje?
- 6).- ¿Los estudiantes realizan las tareas escolares?
- 7).- ¿Los estudiantes presentan a tiempo las tareas escolares?
- 8).- ¿Los estudiantes participan en clases?
- 9).- ¿Los estudiantes se motivan en las clases con actividades lúdicas?
- 10).- ¿Considera usted necesario aplicar un programa de actividades lúdicas para las clases?
- 11).- ¿Considera usted que al aplicar el programa de actividades lúdicas se mejorara el rendimiento académicos de los estudiantes?

Anexo # 2



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA



Encuestas dirigidas a los padres de familia de la institución

Estimados compañeros, la presente tiene como finalidad la de recoger información sobre el tema: Actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” del Cantón Babahoyo.

Para lo cual le solicitamos responda con una x la opción que considere pertinente.

1).- ¿Se aplican actividades lúdicas durante las clases?

Siempre Algunas veces Nunca

2).- ¿El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes?

Siempre Algunas veces Nunca

3).- ¿Las actividades lúdicas permiten el aprendizaje?

Siempre Algunas veces Nunca

4).- ¿Los estudiantes presentan bajo rendimiento?

Siempre Algunas veces Nunca

5).- ¿Los estudiantes tienen problemas con el aprendizaje?

Siempre Algunas veces Nunca

6).- ¿Los estudiantes realizan las tareas escolares?

Siempre Algunas veces Nunca

7).- ¿Los estudiantes presentan a tiempo las tareas escolares?

Siempre Algunas veces Nunca

8).- ¿Los estudiantes participan en clases?

Siempre Algunas veces Nunca

9).- ¿Los estudiantes se motivan en las clases con actividades lúdicas?

Siempre Algunas veces Nunca

10).- ¿Considera usted necesario aplicar un programa de actividades lúdicas para las clases?

Siempre

Algunas veces

Nunca

11).- ¿Considera usted que al aplicar el programa de actividades lúdicas se mejorara el rendimiento académicos de los estudiantes?

Siempre

Algunas veces

Nunca

Anexo # 3

ENCUESTA REALIZADA A LAS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CIUDAD DE BABAHOYO”



Docente de “2” “A”



Docente de “2” “B”

TALLERES

REALIZANDO EL JUEGO EL PITADOR



Eligiendo al estudiante que hará de pitador



Ejecutando el juego

REALIZANDO EL JUEGO LA BATALLA DE LOS GLOBOS



Dando las instrucciones del juego



Desarrollando el juego

TUTORIAS



Revisión del Informe Final con mi tutora Msc. Jacquelin Macías Figueroa



Indicándome las correcciones a realizar

ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CIUDAD DE BABAHOYO”

6).- ¿Los estudiantes realizan las tareas escolares?

Tabla # 8.- Estudiantes realizan las tareas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	54	81
Algunas veces	13	19
Nunca	0	0
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 6.- Estudiantes realizan las tareas



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el 81% manifiesta que los estudiantes siempre realizan las tareas escolares, mientras que un 19% dice que nunca

Interpretación

La mayoría de estudiantes realizan las tareas escolares.

7).- ¿Los estudiantes presentan a tiempo las tareas escolares?

Tabla # 9.- Estudiantes presentan a tiempo las tareas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	54	81
Algunas veces	13	19
Nunca	0	0
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 7.- Estudiantes presentan a tiempo las tareas



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el 81% manifiesta que los estudiantes siempre presentan a tiempo las tareas escolares, mientras que un 19% dice que nunca

Interpretación

La mayoría de estudiantes presentan a tiempo las tareas escolares.

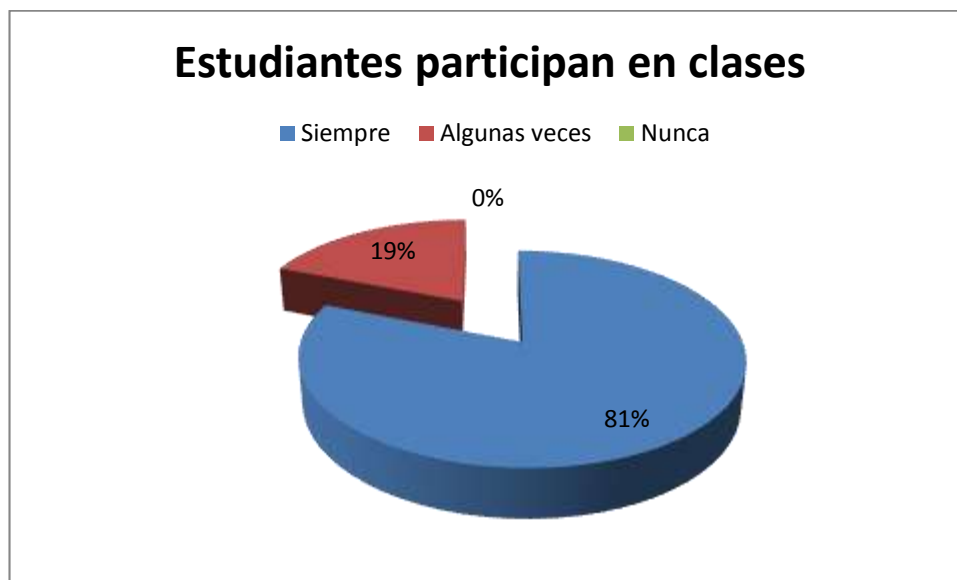
8).- ¿Los estudiantes participan en clases?

Tabla # 10.- Estudiantes participan en clases

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	54	81
Algunas veces	13	19
Nunca	0	0
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 8.- Estudiantes participan en clases



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el 81% manifiesta que los estudiantes siempre participan en clases, mientras que un 19% dice que nunca

Interpretación

La mayoría de estudiantes participan en clases.

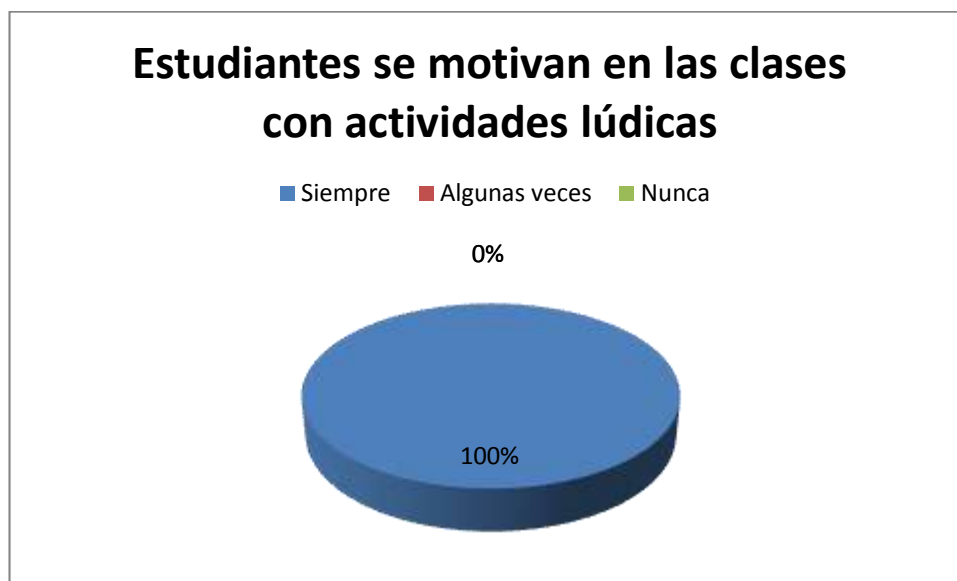
9).- ¿Los estudiantes se motivan en las clases con actividades lúdicas?

Tabla # 11.- Estudiantes se motivan en las clases con actividades lúdicas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	67	100
Algunas veces	0	0
Nunca	0	0
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 9.- Estudiantes se motivan en las clases con actividades lúdicas



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que los estudiantes se motivan en las clases con actividades lúdicas

Interpretación

Los estudiantes se motivan en las clases con actividades lúdicas.

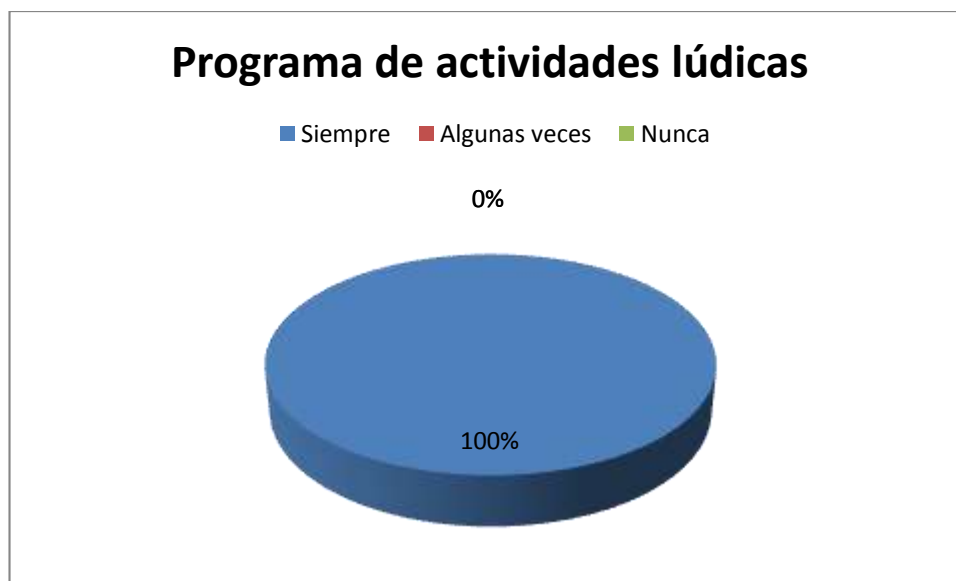
10).- ¿Considera usted necesario aplicar un programa de actividades lúdicas para las clases?

Tabla # 12.- Programa de actividades lúdicas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	67	100
Algunas veces	0	0
Nunca	0	0
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 10.- Programa de actividades lúdicas



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que es necesario aplicar un programa de actividades lúdicas para las clases

Interpretación

Es necesario aplicar un programa de actividades lúdicas para las clases.

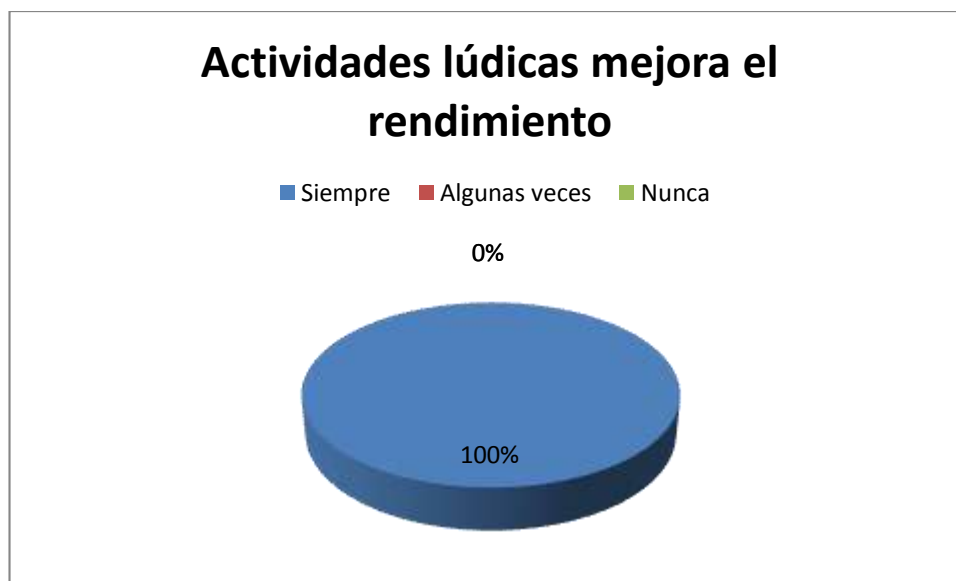
11).- ¿Considera usted que al aplicar el programa de actividades lúdicas se mejorara el rendimiento académicos de los estudiantes?

Tabla # 13.- Actividades lúdicas mejora el rendimiento

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	67	100
Algunas veces	0	0
Nunca	0	0
Total	67	100

Elaboración propia

Gráfico # 11.- Actividades lúdicas mejora el rendimiento



Elaboración propia

Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que al aplicar el programa de actividades lúdicas se mejorara el rendimiento académico de los estudiantes

Interpretación

Al aplicar el programa de actividades lúdicas se mejorara el rendimiento académico de los estudiantes.

**FORMULARIO PARA LA PRESENTACIÓN DEL TEMA DEL TRABAJO DE
INVESTIGACION**

MATRIZ DE INTERRELACION PARA TUTORIAS DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

TEMA	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES
Actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de básica de la escuela "Ciudad de Babahoyo" del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.	¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica?	Identificar de qué manera influyen las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica "Ciudad de Babahoyo" del Cantón Babahoyo en el periodo lectivo 2017 - 2018.	Si se aplican adecuadamente las actividades lúdicas se garantizará el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela de Educación Básica "Ciudad de Babahoyo" del Cantón Babahoyo en el periodo lectivo 2017 - 2018.	INDEPENDIENTE Actividades lúdicas
	SUBPROBLEMAS ¿De qué manera afecta las actividades lúdicas en la realización de las tareas escolares de los estudiantes del segundo año de educación general básica? ¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la participación en clases de los estudiantes del segundo año de educación general básica? ¿Qué actividades lúdicas mejoran el rendimiento académico de	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Analizar de qué manera afecta las actividades lúdicas en la realización de las tareas escolares de los estudiantes del segundo año de educación general básica. Identificar cómo incide las actividades lúdicas en la participación en clases de los estudiantes del segundo año de educación general básica. Determinar qué actividades	SUBHIPÓTESIS Si se utiliza adecuadamente las actividades lúdicas se garantizará la realización de las tareas escolares de los estudiantes del segundo año de educación general básica. Las actividades lúdicas motivarán la participación en clases de los estudiantes del segundo año de educación general básica. Un adecuado programa de actividades lúdicas mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación	DEPENDIENTE Rendimiento Escolar

	los estudiantes del segundo año de educación general básica?	lúdicas mejoran el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación general básica.	general básica.	
--	--	--	-----------------	--

METODOS Cualitativo Cuantitativo Lógico	TECNICAS Observación Encuestas Entrevistas	COMPONENTES QUE LE FALTAN SEGÚN NUEVO FORMATO	ESTUDIANTE: Ildaura Chimba Gonzabay CARRERA: Educación Básica CELULAR: e-mail:
---	--	--	---



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO





FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA

SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL



PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 16 octubre de del 2018

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma estudiante y del tutor
<ul style="list-style-type: none">Se trabajó las hojas preliminares del informe final del proyecto de investigación.	<ol style="list-style-type: none">Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta	 Estudiante  Tutor

SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL
SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO



Babahoyo, 19 de octubre del 2018

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma estudiante y del tutor
<ul style="list-style-type: none">Se elaboró el cuestionario de preguntas	<ol style="list-style-type: none">Con la ayuda de las variables se confeccionó el listado de preguntas de los cuestionarios.	 Estudiante  Tutor

SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

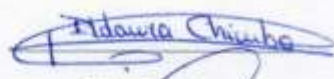

Babahoyo, 23 de octubre del 2018

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma estudiante y del tutor
<ul style="list-style-type: none"> Se elaboró las conclusiones y recomendaciones 	<ol style="list-style-type: none"> En base a lo observado en las respuestas de los cuestionarios aplicados, se procedió a redactar las conclusiones del informe final. Se redactó la recomendación para el problema encontrado en el trabajo de investigativo. 	<p> Estudiante</p> <p> Tutor</p>

SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 26 octubre del 2018

Resultados generales Alcanzados	Actividades realizadas	Firma estudiante y del tutor
<ul style="list-style-type: none"> Se procedió al desarrollo de la propuesta 	<ol style="list-style-type: none"> Se elabora la alternativa propuesta. Se diseña los aspectos básicos de la alternativa. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos. Se pule la estructura general de la propuesta. 	<p> Estudiante</p> <p> Tutor</p>

SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 30 octubre del 2018

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma estudiante y del tutor
<ul style="list-style-type: none"> Se estableció los resultados esperados de la alternativa de la propuesta 	<ol style="list-style-type: none"> Se identifica los periodos de las actividades de la alternativa propuesta. Se selecciona las estrategias más importantes para la alternativa propuesta. 	<p><u>Idarina Chirba</u> Estudiante</p> <p><u>Jacquelin Macías</u> Tutor</p>

SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 6 de noviembre del 2018

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma estudiante y del tutor
Se estructuró previo análisis la matriz habilitante para la sustentación del informe final del proyecto de investigación	<ol style="list-style-type: none"> Se analizó la hipótesis general con sus respectivas variables e indicadores, señalando además las preguntas a aplicar en el trabajo investigativo, así como la conclusión general del mismo. 	<p><u>Idarina Chirba</u> Estudiante</p> <p><u>Jacquelin Macías</u> Tutor</p>

Jacquelin Macías

Lcda. JACQUELIN MACIAS FIGUEROA Msc.
TUTORA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
C.I.D.E
CONTROL DE GRADO



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
EMITIDO POR LA COMISIÓN DE TITULACIÓN PREVIA A LA DESIGNACIÓN DE TRIBUNAL
DE SUSTENTACIÓN DE LA FACULTAD.**


Babahoyo 5 de diciembre del 2018

El delegado de la comisión de Titulación de la FCJSE para la revisión y aprobación del Informe Final del Proyecto de Investigación previo a la designación del tribunal de sustentación, certifica que la Srta. **CHIMBA GONZABAY ILDAURA JESSENIA**. Ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación Titulado:

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN
BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

Cumpliendo con la metodología. Técnica, formatos, estructura, normas APA y demás disposiciones establecidas por esta unidad académica.

Por lo que recomiendo al egresado(a), reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.


Lcda. Cesar Vivero Quintero, Msc.

MIEMBRO DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN FCJSE.



FECHA: 27/12/2018

HORA: 14:22

FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION
 ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 EDUCACION BASICA
 UNIDAD DE TITULACIÓN

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

DOCENTE TUTOR: MACIAS FIGUEROA JACQUELIN DEL ROCIO
ESTUDIANTE: CHIMBA GONZABAY ILDAURA JESSENIA
PERIODO ACADÉMICO: MAYO 2018 - OCTUBRE 2018
MODALIDAD DE TITULACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
FASE DE MODALIDAD: INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PROYECTO DE TITULACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "CIUDAD DE BABAHOYO" DE LA CIUDAD DE BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.....

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "CIUDAD DE BABAHOYO" DE LA CIUDAD DE BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.....					
FASE	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	2018-10-15	2018-11-27	TERMINADO	100%	HABILITADO

INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
IDEA O TEMA DE LA INVESTIGACIÓN	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

MARCO CONTEXTUAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO CONTEXTUAL	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

DELIMITACION DE LA INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
DELIMITACION DE LA INVESTIGACIÓN	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

JUSTIFICACION					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
JUSTIFICACION	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

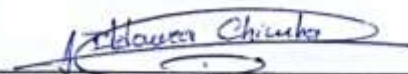
MARCO TEÓRICO							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
MARCO TEORICO		2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
POSTURA TEORICA							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
POSTURA TEORICA		2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
HIPÓTESIS							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
HIPÓTESIS		2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
VARIABLES							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
VARIABLES		2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO	
RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ALTERNATIVA		2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES	Y	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES	Y	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
PROPUESTA DE APLICACION RESULTADOS	Y	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
PROPUESTA DE APLICACION RESULTADOS	Y	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
ASPECTOS BASICOS DE LA ALTERNATIVA JUSTIFICACIÓN		2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
OBJETIVOS							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
OBJETIVOS		2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA		2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ALTERNATIVA		2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	
BIBLIOGRAFIA							
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO	
BIBLIOGRAFIA		2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO	

ANEXOS

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANEXOS	2018-11-14	2018-11-15	TERMINADO	100%	HABILITADO



MACIAS FIGUEROA JACQUELIN DEL ROCIO
DOCENTE TUTOR



CHIMBA GONZABAY ILDAURA JESSENIA
ESTUDIANTE