



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA 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 SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE  
LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “5 DE JUNIO”  
DE LA PARROQUIA ISLA DE BEJUCAL DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS  
RÍOS” AÑO 2018.**

**AUTORA:**

**MUYULEMA CADENA SILVIA LORENA**

**TUTORA:**

**MSC. OBANDO BERRUZ NORA**

**BABAHOYO - ECUADOR**

**2018**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BASICA**



**DEDICATORIA**

Esta tesis está dedicada mis padres Arturo Muyulema y Juana Cadena, quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo, de esfuerzo y valentía de no tener adversidades porque Dios está con nosotros siempre.

Silvia Lorena Muyulema Cadena



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

## FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN BASICA

### AGRADECIMIENTO

En primer lugar le doy gracias a Dios por permitir vivir cada día sin él no hubiera sido posible esta meta.

A mis padres que me motivaron para cumplir este logro.

A mi hija por darme la fortaleza para no desmayar en todas mis acciones y que me impulsa a superarme cada día.

A mis maestros que me brindaron sus sabios conocimientos para poder culminar este objetivo.

Silvia Lorena Muyulema Cadena



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

**AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, MUYULEMA CADENA SILVIA LORENA, portadora de la cédula de ciudadanía #120342949-1 egresada de la carrera educación básica, declaro que soy la autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, autentico y personal cuyo tema es:

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "5 DE JUNIO" DE LA PARROQUIA ISLA DE BEJUCAL DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS" AÑO 2018.**

Todos los efectos académicos y legales que se desprenden del presente trabajo, son de responsabilidad exclusiva de la autora.

**MUYULEMA CADENA SILVIA LORENA**  
**C.C# 120342949-1**



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

**RESUMEN EJECUTIVO**

Durante el desarrollo de las actividades educativas se emplean variadas y múltiples estrategias didácticas para lograr la motivación y participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que en algunos casos es insuficiente considerando la diversidad que muestran los estudiantes sobre todo en edades tempranas junto a las novedades de la tecnología y su entorno, es por ello que los docentes deben buscar alternativas que vayan evolucionando y brindando nuevos y mejores resultados en cuanto a la atención, motivación y participación de los niños y niñas en las clases.

En el presente trabajo de investigación se pretende evidenciar la influencia de las Actividades lúdicas y su influencia en el comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del Cantón Baba provincia Los Ríos año 2018, para lo cual es necesario determinar la metodología, empezando por el tipo de investigación exploratoria, descriptiva y explicativa aplicada de manera sistemática de acuerdo a las necesidades, los métodos inductivo y deductivo, las técnicas de recolección de la información iniciando con la observación, luego con entrevista y encuestas, cuyo instrumento fue el cuestionario de preguntas semi estructuradas, abiertas y cerradas, de manera formal e informal.

Es de anotar que entre las conclusiones se expresa que son pocos los docentes que incluyen actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y que los estudiantes presentan comportamientos inadecuados, lo que dificulta su aplicación y la obtención de resultados positivos, por esta razón se presenta la propuesta de elaboración de un Manual de aplicación de actividades lúdicas para controlar el comportamiento de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras claves.- Actividades, lúdicas, comportamiento, estudiantes.



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

**EXECUTIVE SUMMARY**

During the development of educational activities multiple and multiple teaching strategies are used to achieve the motivation and active participation of students in the teaching-learning process, which in some cases is insufficient considering the diversity that students show especially at early ages. Along with the novelties of technology and its environment, this is why teachers must seek alternatives that evolve and provide new and better results in terms of attention, motivation and participation of children in the classes.

In the present work of investigation it is tried to demonstrate the influence of the ludic Activities and its influence in the behavior of the students of the School of Basic Education "5 of June" of the parish Island of Bejucal of the Baba Canton province Los Ríos year 2018, for which it is necessary to determine the methodology, starting with the type of exploratory, descriptive and explanatory research applied in a systematic way according to the needs, the inductive and deductive methods, the techniques of gathering information starting with the observation, then with interview and surveys, whose instrument was the semi-structured questionnaire, open and closed, formally and informally.

It should be noted that among the conclusions it is stated that there are few teachers who include playful activities in the teaching-learning process and that students present inappropriate behaviors, which hinders their application and obtaining positive results, for this reason the proposal for the development of a manual for the application of recreational activities to control student behavior and improve the teaching-learning process.

Keywords.- Activities, play, behavior, students.



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

**CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME  
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

**Babahoyo, 04 de diciembre del 2018**

En mi calidad de la tutora del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo, con fecha **24 de julio del 2018**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.SE-003-RES-002-2018**, certifico que la Sra. **MUYULEMA CADENA SILVIA LORENA**, ha desarrollado el Proyecto titulado:

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO  
DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "5 DE  
JUNIO" DE LA PARROQUIA ISLA DE BEJUCAL DEL CANTÓN BABA,  
PROVINCIA LOS RÍOS" AÑO 2018.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo la egresada, reproduzca el documento definitivo 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 la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSC. AUGUSTA LUIS DANLA  
DELEGADO(A) DEL DECANO

MSC. CAMACHO TOVAR GINA  
DELEGADO(A) DEL  
COORDINADOR DE LA CARRERA

*Nora Obando*  
**Lcda. Nora Obando Berruz Msc.**  
**DOCENTE DE LA FCJSE**

MSC. SANCHEZ SALAZAR TANYA  
DELEGADO(A) DEL CIDE

AB. BELLA BERRUZ  
SECRETARIA GENERAL  
DE LA FACULTAD



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

**RESULTADOS DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: "ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "5 DE JUNIO" DE LA PARROQUIA ISLA DE BEJUCAL DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS" AÑO 2018".

**PRESENTADO POR LA Sra. MUYULEMA CADENA SILVIA LORENA**

**OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:**

8.12 (Ocho punto doce)

**EQUIVALENTE A:**

Bueno.

**TRIBUNAL:**

**MSC. ACOSTA LUIS DANIA**  
**DELEGADO(A) DEL DECANO**

**MSC. CAMACHO TOVAR GINA**  
**DELEGADO(A) DEL**  
**COORDINADOR DE LA CARRERA**

**MSC. SÁNCHEZ SALAZAR TANYA**  
**DELEGADO (A) DEL CIDE**

**AB. ISELA FERRUZ MORALES**  
**SECRETARIA ENCARGADA**  
**DE LA FAC. DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**



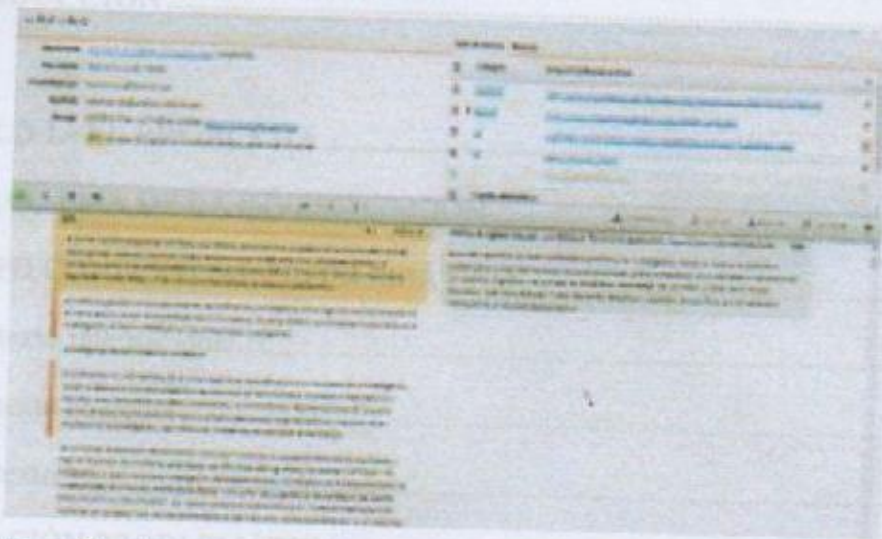


**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES  
 EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación de la Sra. MUYULEMA CADENA SILVIA LORENA, cuyo tema es: “ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “5 DE JUNIO” DE LA PARROQUIA ISLA DE BEJUCAL DEL CANTÓN BABA, PROVINCIA LOS RÍOS” AÑO 2018”, certifico que este Estudio de Caso fue analizado por el Sistema Anti plagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [10%], 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 Estudio de Caso el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.



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

*Nora Obando*  
 Lcda. Nora Obando Berruz Msc.  
 DOCENTE DE LA FCJSE

# ÍNDICE

## Contenido

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iv
RESUMEN EJECUTIVO.....	v
EXECUTIVE SUMMARY.....	vi
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME.....	vii
ÍNDICE.....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
1.1. IDEA O TEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. CAMPO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO.....	3
1.2.1. Contexto internacional.....	3
1.2.2. Contexto nacional.....	6
1.2.3. Contexto local o institucional.....	7
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	9
1.4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.4.1. Problema general.....	10
1.4.2. Problemas específicos.....	10
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	12

1.7. OBJETIVOS .....	12
1.7.1. Objetivo general .....	12
1.7.2. Objetivos específicos.....	13
<b>CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL .....</b>	<b>14</b>
2.1. MARCO TEÓRICO .....	14
2.1.1. Marco conceptual .....	14
2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación .....	20
2.1.2.1. Antecedentes investigativos .....	20
2.1.2.2. Categorías de análisis .....	24
2.1.3. Postura teórica .....	24
2.2. HIPÓTESIS .....	37
2.2.1. Hipótesis general .....	37
2.2.2. Hipótesis específicas.....	37
2.2.3. Variables.....	38
<b>CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>39</b>
3.1. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN. ....	39
3.1.1. Pruebas estadísticas de comprobación de la hipótesis.....	39
3.1.2. Análisis e interpretación de datos.....	40
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL.....	46
3.2.1. Específicas .....	46
3.2.2. General.....	46
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL .....	47
3.3.1. Específicas.....	47
3.3.3. General.....	47

<b>CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN .....</b>	<b>48</b>
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADO.....	48
4.1.1 Alternativas obtenidas .....	48
4.1.2. Alcance de la Alternativa .....	48
4.1.3. Aspectos Básicos de la propuesta.....	49
4.1.3.1. Antecedentes.....	49
4.1.3.2. Justificación.....	49
4.2. OBJETIVOS .....	50
4.2.1. Objetivo general .....	50
4.2.2. Objetivos específicos.....	50
4.3. Estructura general de la propuesta.....	50
4.3.1. Título .....	50
4.3.2. Componentes .....	50
4.4. RESULTADOS ESPERADOS .....	92
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>93</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>.....</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla nº 1 Muestra .....	39
Tabla nº 2 Actividades lúdicas en clases .....	42
Tabla nº 3 Actividades lúdicas es acorde a los estudiantes .....	43
Tabla nº 4 Actividades lúdicas regulan el comportamiento.....	44
Tabla nº 5 Estudiantes mejoran su comportamiento.....	45

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico nº 1 Actividades lúdicas en clases .....	42
Gráfico nº 2 Actividades lúdicas es acorde a los estudiantes .....	43
Gráfico nº 3 Actividades lúdicas regulan el comportamiento .....	44
Gráfico nº 4 Estudiantes mejoran su comportamiento.....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Categorías de análisis .....	24
Figura N° 2 Juego del semáforo .....	52
Figura N° 3 Juego de la silla .....	53
Figura N° 4 Cada cual a su tarea .....	54
Figura N° 5 Una tabla de puntos .....	55
Figura N° 6 El teléfono roto.....	56
Figura N° 7 ¡Es la guerra (del agua)! .....	58
Figura N° 8 ¡Vamos en moto! .....	59
Figura N° 9 Baile de disfraces .....	60
Figura N° 10 Carrera de castañas.....	61
Figura N° 11 Carrera de cangrejos.....	62
Figura N° 12 Juego libre. ....	63
Figura N° 13 Buscar tesoros naturales. ....	64
Figura N° 14 Jugar con material no estructurado.....	65
Figura N° 15 Pintar piedras con agua .....	66
Figura N° 16 Equilibrio con piedras. ....	67
Figura N° 17 Crear bandejas sensoriales. ....	68
Figura N° 18 Pintar con hielo.....	69
Figura N° 19 Dejando huella.....	70
Figura N° 20 Jugar con mini mundos. ....	71
Figura N° 21 Decora una camiseta.....	72
Figura N° 22 Jugar con globos.....	73
Figura N° 23 Dibujar sobre papel mágico.....	74
Figura N° 24 Jugar con cajas de cartón.....	76
Figura N° 25 Hacer pulseras y collares.....	78
Figura N° 26 Crear circuitos en la pared con rollos de papel higiénico. ....	83

## 1. INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas, son parte necesaria del ser humano, a lo largo de la historia de la humanidad, este las ha practicado de forma natural y espontánea, llegando al punto en la actualidad de requerirse en su rutina diaria. Al desarrollar los juegos, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creatividad, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

En esta actividad existen los componentes indicados para la formación integral de los individuos en sus primeras etapas, se mantiene en alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando estos puntos en consideración, con miras a lograr un equilibrio entre ambos (seriedad-goce), se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionaran un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados.

Este equilibrio ente sus componentes es muy necesario determinar para brindar una alternativa completa al docente para que este lo ponga en práctica en sus clases, es así como, en el desarrollo del presente proyecto se pretende indicar como influyen las actividades lúdicas en el comportamiento de los estudiantes, para lo cual se presentan los siguientes capítulos de estudio:

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 comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del Cantón Baba, a nivel nacional e internacional, la situación problemática, el problema general con los subproblemas, la justificación y los objetivos.

En el capítulo II, se evidencia el marco teórico, donde se encuentra el marco conceptual, donde 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 determina la prueba estadística de comprobación de la hipótesis, el análisis e interpretación y discusión de los datos de las encuestas y entrevistas, las conclusiones y recomendaciones.

En el capítulo IV, se indica la propuesta alternativa que fuera determinada luego del análisis y discusión de los resultados de la investigación y que viene a ser en este caso en particular la elaboración de un Manual de aplicación de actividades lúdicas para controlar el comportamiento de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, las referencias bibliográficas y los anexos.



## **CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA**

### **1.1. IDEA O TEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

“Actividades lúdicas y su influencia en el comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del Cantón Baba provincia Los Ríos año 2018”.

### **1.2. CAMPO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO**

#### **1.2.1. Contexto internacional**

En medio de una sociedad cada vez más escolarizada, donde a los niños desde edad temprana se les adelantan contenidos y enseñan con estrategias didácticas no aptas para esta etapa de la vida, se inserta el coloquio “¡Tomémonos en Serio el Juego!: los niños y niñas lo necesitan”, que se realizó este lunes 8 de agosto. El coloquio se planteó como una instancia para reflexionar sobre cómo se educa a la primera infancia en la actualidad, y contó con la participación de Patricia Sarlé, miembro del grupo de expertos en Educación Infantil de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y reconocida investigadora argentina de la Universidad de Buenos Aires.

Respondiendo a la necesidad de respetar a los niños y las niñas como sujetos de derecho, la carrera de Pedagogía en Educación Parvularia de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile organizó este coloquio para que la comunidad reconozca el valor que tienen las actividades lúdicas y su relevancia como estrategias didácticas esenciales en los primeros años de vida.

A nivel mundial, se han impulsado distintas acciones para apreciar e incorporar el juego en las prácticas pedagógicas. Como ha señalado anteriormente la impulsora de este tema a nivel internacional, Patricia Sarlé, "no existe libro de pedagogía o didáctica para el Nivel Inicial que no hable del Juego. Desde el momento en que se creó el Jardín de Infantes como institución dedicada a la infancia, el juego se definió como el método para enseñar a los niños”.

En las prácticas cotidianas desarrolladas en la escuela infantil, el juego ocupa un importante lugar en el pensamiento del maestro, “pero tan sólo un pequeño lugar en la concreción o materialización de las propuestas de enseñanza”, comentó Mónica Manhey, jefa de Carrera de Pedagogía en Educación Parvularia de la U. de Chile.

La visita y coloquio de la profesora Sarlé en la Universidad de Chile es posible gracias al proyecto MEC de Conicyt de la Escuela de Pedagogía de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (Proyecto MEC- CONICYT 80150048: Repensando el lugar del juego en el aprendizaje. Elementos para la potenciación de la Formación Inicial Docente) (Sarlé, 2017).

Por otro lado al hablar del comportamiento a escala mundial se evidenció que en un suburbio de París, una escena de la película Entre los muros, de Laurent Cantet, retrata la difícil tarea de enseñar en un colegio secundario de Francia. Uno de cada cuatro profesores de escuelas secundarias pierde un 30% del tiempo de clase en hacer callar a sus alumnos o lidiando con la indisciplina, y el 70% de esos profesores siente que las interrupciones en sus clases molestan “bastante” o mucho.

El dato surge de una investigación comparativa el Informe Internacional de enseñanza y aprendizaje que realizó la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) sobre las respuestas de 90 mil docentes y directores de escuelas secundarias de 23 países.

Con la estadística en la mano, especialistas y maestros consultados por Crítica de la Argentina consideraron que en el país esos índices son todavía más altos. El estudio asegura, además, que la cantidad de tareas administrativas que a menudo tienen que realizar los docentes también posterga los minutos de aprendizaje de los chicos. La mitad de los profesores consultados detalló que no recibe ningún tipo de valoración por su trabajo y que el mal comportamiento de los alumnos entorpece las clases en tres de cada cinco colegios.

El trabajo se realizó sobre las respuestas de docentes de Australia, Austria, Bélgica, Brasil, Bulgaria, Dinamarca, Estonia, Hungría, Islandia, Irlanda, Italia, Corea del Sur, Lituania, Malasia, Malta, México, Noruega, Polonia, Portugal, Eslovaquia, Eslovenia, España y Turquía, donde al igual que en la película Entre los muros, del director francés Laurent Cantet, que retrata una escuela de un suburbio de París, la mayor parte de los profesores asegura que pierde un 13% del tiempo de clases en intentar poner orden.

En Brasil y Malasia ese porcentaje trepa hasta un 17%, y en Bulgaria, Estonia, Lituania y Polonia la cifra baja a menos del 10%. En España, México, Italia, Eslovaquia y Estonia, más del 70% de los docentes dice que en sus clases las interrupciones de los alumnos perturban “bastante o mucho, y en todos los casos tres de cuatro de esos maestros expresan que les faltan incentivos en su trabajo. Los profesores de este lado del mundo consultados por Crítica de la Argentina coinciden en lo mismo: cada vez es más difícil dar clases y el tiempo que lleva calmarlos” dentro del aula va en aumento.

Ricardo es profesor del Nicolás Avellaneda, en el barrio porteño de Palermo. Dice que en la Argentina quizás ese porcentaje sea más alto: El nivel de dispersión que existe hoy entre los chicos es muy grande. Ya no existe esa idea de hacerlos callar y tenerlos en silencio, porque es imposible y porque muchas veces es preciso que hablen entre sí. Lo que sí percibo, en todo caso, es que se comportan como si estuvieran frente al televisor: se levantan, van al baño, comen, conversan, como si no hubiera un profesor frente a ellos.

Silvia Góngora, que da clases de inglés en La Plata, agrega: Este año tengo dos cursos espectaculares, pero estuve en una división de 40 varones y me pasaba media hora pidiendo que bajaran los decibeles. Hay cursos que son bravos, porque llegan del recreo y lo continúan dentro del aula. Yo gritaba como loca y como estaba embarazada me subía la presión y por eso renuncié. En cambio, Fernando Lanzaco, director de la escuela rural de Piedras Blancas, en El Diquecito de La Calera, en Córdoba, dice que no le parece una gran dificultad en el caso de las escuelas rurales, donde uno conoce a los chicos desde el vientre de la mamá y son muy respetuosos y que, en su caso, no tenemos problema porque acá sólo con la mirada basta para comprender la importancia del momento.

Eso tiene relación también con la cantidad de alumnos por aula, que es uno de los condicionantes para hacer una buena clase. En eso de las condiciones laborales, también todos acuerdan: Teresa, profesora de Lengua de colegios porteños, sintetiza: Los chicos son diferentes a los que tuvimos otros años.

Se suma el cansancio de los docentes debido a las condiciones laborales que ofrecen las escuelas públicas: desde la cantidad de horas que se trabajan para procurar un sueldo digno hasta la situación en el aula y la necesidad de afecto que hoy tienen los chicos. Claro que eso repercute en la educación, y poner un poco de calma no es tarea sencilla (OCDE, 2017).”.

### **1.2.2. Contexto nacional**

A nivel nacional se ha evidenciado que existe una discordancia entre “lo que podría decirse que es el discurso de los derechos del niño, del respeto por el niño y la realidad, porque si realmente se respetase a los niños y niñas y se respetase su derecho al esparcimiento y al juego y respetásemos los ritmos de aprendizaje individuales y los ritmos de desarrollo individuales, no se podría tener el tipo de educación que existe”. Hoy, en los establecimientos infantiles se realizan actividades programadas, reiterativas e individuales lo que “atentaría contra el desarrollo de la identidad de un(a) niño(a)”.

En esta estandarización, “los niños y niñas se adaptan, lamentablemente, a permanecer quietos y concentrados durante un tiempo para lo cual ellos tienen que hacer un esfuerzo sobrehumano para prestar atención”, complementó (Grellet, 2017).

Por el contrario, al jugar, los niños interactúan con su entorno y representan su diario vivir, transformándose en experiencias lúdicas, dinámicas y que provocan el goce en el niño y la niña. Eso, según la investigadora del mismo Departamento, Francisca Moreno, es lo primordial que tiene el juego para la primera infancia. “Que lo pasemos bien. Uno cuando es grande o más adulto recuerda su infancia y qué es lo que recuerda: el juego, como instancia de mucha creatividad, de mucha risa e instancias de errores”, reflexionó la profesora (Moreno, 2017).

Así mismo, al observar el comportamiento del estudiante, se debe indicar que no es más que la visualización de una problemática, cual iceberg social de la familia, como de la sociedad. La escala propuesta, novedosa y práctica, facilitará al estudiante la reflexión para el cambio del comportamiento; la reglamentación de la LOEI quedó sin consistencia, si consideramos los exámenes de mejoramiento de promedio, igual debería haberse procedido, registrar los comportamientos posteriores y proceder de la escala inferior del comportamiento, elevarlo a una superior si hay mejora durante un proceso, así favorecerlo en el informe final; constituyendo la posibilidad de superarse en base a resultados (Educar.ec, 2016).

### **1.2.3. Contexto local o institucional**

La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe fundamentar la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

Por consiguiente la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación, se hace necesario que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para poder compartirla.

A partir de la observación de prácticas y discursos pedagógicos, la revisión documental y las entrevistas informales con los actores de la comunidad educativa, se logró evidenciar que en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga en el nivel de preescolar, existe poca estimulación hacia las actividades lúdicas por parte de la docente, evidenciándose una falta de interés en los niños por aprender, poca participación en las

actividades diarias, distracción y apatía ante el desarrollo de las mismas, siendo anheladas por los niños según cuestionario efectuado, se evidencia que al total del nivel preescolar de la institución les gusta aprender juegos y otras actividades más llamativas. Por lo anterior se debe tener en cuenta que hay que considerar los intereses y gustos de los niños.

Por otra parte, la participación de la familia, es fundamental en los procesos de aprendizaje de sus hijos partiendo de que es la familia la que ejerce una poderosa influencia en la educación de los hijos, el apoyo familiar a los hijos aparece determinado por una valoración de las propias capacidades de llevarlo a cabo, pero también se asocia a las características de la familia, al contexto y a las actitudes de los docentes hacia la familia y hacia los niños.

Por lo anterior desde las observaciones realizadas, se pudo describir que son varias las causas que influyen en el bajo rendimiento escolar en niños de preescolar, los padres son autores fundamentales para que sus hijos alcancen un aprovechamiento deseable en las aulas. Los conflictos familiares, el trabajo, la falta de motivación y preparación que existe entre los padres, impiden obtener resultados satisfactorios en los estudiantes.

En tanto que existen diferencias bien marcadas en la condición de vida de las familias con un nivel socioeconómico mejor o peor establecido, estas condiciones de vida, se ve reflejada en la relación de los padres hacia los hijos y éstos a su vez, la reflejan en su rendimiento académico. Cuando los padres se ocupan más en la búsqueda de recursos económicos o quehaceres de la casa y abandonan un tiempo para platicar y ayudar a sus hijos en las tareas escolares. Si bien el rendimiento escolar de los niños depende de muchos factores como la relación con sus compañeros, la preparación de sus profesores para enseñarlos adecuadamente, el ambiente familiar juega un papel de suma importancia en este sentido.

Así mismo al conocer los factores familiares que rodean al niño, es posible tener los elementos suficientes para orientar a los padres adecuadamente y así facilitar el desempeño

de sus hijos en la escuela y abrirle las puertas para alcanzar las metas que se tracen en la vida. El hogar es una institución natural que requiere de la dirección de los padres para orientar a sus hijos, y éstos a su vez, requieren de un orientador profesional que los apoye en la dirección familiar.

En lo referente a la formación Educativa Inicial en la Provincia de Los Ríos predomina el juego corporal, debido a que forma parte esencial en la parte psicomotriz, y es así como todo docente, experimenta la práctica recreativa en su experiencia profesional. Mediante el dominio de las actividades lúdicas en el niño se pretende lograr la presencia de valores como la responsabilidad, solidaridad, la honestidad, el amor propio y a su prójimo, etc.

En cuanto al comportamiento es necesario cuestionar ¿Qué pasa con los alumnos de hoy, que en buena parte de ellos ha convertido el aula en un campo de juerga sostenida, donde campea la inquietud y hasta el irrespeto? Vengo de ver a maestros jóvenes agotados, saturados, despechados del esfuerzo que les demanda la búsqueda de un mínimo de orden y atención para presentar y conducir la jornada educativa, la mera sesión de clase. Repítase el esfuerzo cinco o seis veces durante el día y sígase con el ejemplo: muchos maestros están cansados y hasta reconsideran la elección profesional que hicieron.

### **1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

Los comportamientos de los estudiantes en la actualidad se ha visto influenciada por los avances de la tecnología, así como, de la velocidad y el fácil acceso a la información y la comunicación, con la atención desviada por los medios electrónicos, consumidores de redes por encima de todo, están dispuestos y motivados por la dinámica de la tecnología y menos preparados para los espacios de concentración que exige el aula, quieren hablar más que escuchar, quieren jugar (porque la subjetivación de los efectos del juego es otra característica de la educación de hoy). ¿Acaso no deben llegar a la escuela con hábitos de formación desde los hogares, con fundamentales convencimientos sobre los intercambios sociales y más que nada, con respeto a los mayores?

¿Solo pocos irán a la escuela con ganas, con anhelo de aprender? En la escuela carcelatoria o monótona no se consideran los cambios necesarios al no invertir para mejorar el entorno y solo se queda en el discurso y afán de robustecer la educación que pregonan los expertos de hoy y que exige una sociedad saturada de conflictos ya sean familiares o de miembros de las comunidades, ¿Cuánto aportan los padres y las familias en ese niño aburrido, asfixiado, intoxicado de emociones a costo de ver las series del momento? Ya se ha llegado a la ocasión en que el estudiante le irrespeta al maestro de frente: “soy yo quien paga su sueldo”, cuando este le hace alguna reprensión; ya se desvanecieron las expectativas del grupo frente a la persona que se ubica frente a ellos investido de autoridad.

Antes se definía como “malacrianza” al comportamiento inadecuado y las familias sentían vergüenza de los modales o formas de acción de un niño que contradecía las vías de la decencia o la sociabilidad. Hoy se observan padres y madres que alientan a sus hijos a que “no se dejen” del profesor instaurando así la ley de la selva dentro de las instituciones educativas. El presente estudio se desarrolla en la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del cantón Baba provincia Los Ríos se necesita motivar más al docente para hacer de las actividades lúdicas no solo una forma de divertirse, sino también un hábito para la enseñanza aprendizaje donde se eduque en valores y se fortalezca la conducta adecuada de cara a una formación integral de los estudiantes.

## **1.4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. Problema general**

¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”?

### **1.4.2. Problemas específicos**

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la motivación de los estudiantes en clases de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”?



¿Por qué las actividades lúdicas influyen en la reducción del comportamiento negativo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”?

¿Qué influencia tienen las actividades lúdicas en la adecuación de patrones de comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”?

## **1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Delimitación espacial**

La investigación se realizará en la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.

### **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 Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.

### **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**

Este tema se definió, por la problemática existente en el entorno escolar, donde los comportamientos inadecuados y los escasos valores que presentan los estudiantes evidencian la importancia del presente trabajo investigativo y así cubrir la necesidad de mejorar y preservar los valores en los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla De Bejucal del cantón Baba provincia Los Ríos. La investigación se centra en el mejoramiento de las relaciones interpersonales, las mismas que deben alimentarse desde los primeros años de vida, ya que de esto depende el crecimiento personal, social y profesional del ser humano.

La presente investigación se muestra factible considerando el deseo tanto de estudiantes como de docentes de mejorar el entorno escolares, de mejorar las relaciones inter e intra personales entre los miembros de la comunidad educativa, así como, de la información que existe acerca del tema y su fácil acceso a ella, de igual forma, se generan aportes teóricos para quienes se encargan de la formación de los estudiantes en este nivel y prácticas para quienes desarrollen investigaciones relacionadas con este tema de estudio.

Por otro lado, es necesario recalcar que como en todo proyecto investigativo existen beneficiarios que en este caso son de dos formas los beneficiarios directos como los estudiantes y docentes del grado y los beneficiarios indirectos como las autoridades de la institución y los familiares de estudiantes y docentes.

## **1.7. OBJETIVOS**

### **1.7.1. Objetivo general**

Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el Comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.

### **1.7.2. Objetivos específicos**

Conocer cómo influyen las actividades lúdicas en la motivación de los estudiantes en clases de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.

Indicar por qué las actividades lúdicas influyen en la reducción del comportamiento negativo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.

Determinar qué influencia tienen las actividades lúdicas en la adecuación de patrones de comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.

## CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

### 2.1.MARCO TEÓRICO

#### 2.1.1. Marco conceptual

##### Actividades Lúdicas

Existen una serie de definiciones, entre ellas se indica que “La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse, de sentir, comunicarse y crear en la raza humana emociones dirigidas a la diversión, entretenimiento, el esparcimiento, que permitan gritar, reír, gritar y hasta llorar, generadas por emociones, por ello se dice que la lúdica ayuda a conformar la personalidad y mejora el desarrollo psico – social. (Winnicott, 2014)

Lúdica proviene del latín *ludus*, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

El concepto de la *lúdica* es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. Una verdad refutada es que los seres humanos *somos "seres racionales que sentimos emociones"*, más la realidad es que *"somos seres emocionales que razonamos"* (Tagle, 2018).

La Dra. Shimi Kang asevera que el juego nos permite recompensas; el juego libre activa la parte frontal de nuestro cerebro una parte muy humana, estimula diferentes caminos para el pensamiento abstracto, regulación emocional, resolución de problemas, estrategias, nos permite sentirnos confortables con la incertidumbre, nos permite tomar riesgos y aprender lecciones desde ensayo y error, el juego es como nos adaptamos, Kang citada por: (Tagle, 2018).

## **Método Lúdico.**

Es el conjunto de estrategias o métodos mediante el cual el maestro sepa orientar al niño de manera adecuada, inculcándole valores primordiales para desarrollarse en el diario vivir. Por lo descrito método lúdico no solo significa aprender recreándose, sino también desarrollar actitudes que denoten en ese niño un espíritu de superación, que vaya acorde a su edad, pero también que incremente sus ideas de ser mejor cada día. (Tracle, 2008)

## **Juegos recreativos**

Se dice juego a aquella actividad en la cual existe la intervención de uno o más participantes, y de cuya relación se logra obtener diversión y entretenimiento entre sus miembros participantes. Aunque los juegos conllevan a un fin determinado donde se puede cumplir un rol educativo que mejore la capacidad física o mental, estas actividades casi siempre se dan por competencia, esto aumenta el incentivo por ser mejores cada día.

En el área educativa, debemos enfatizar en los estudiantes que lo importante del juego no es quién ganó o quién perdió, sino más bien hacerles ver como se disfrutó con ese juego, y hacer notar que se pueden desarrollar habilidades que muchas veces mantenemos ocultas. Según esta definición el juego recreativo no requiere ninguna productividad y sus participantes no están obligados a participar si no quieren hacerlo, al contrario debe haber unas ganas y necesidad natural de entretenerse y divertirse, deben existir las ganas de ser libres, alegres y entusiastas, este tipo de juegos, pueden desarrollarse muy bien tanto al aire libre como en espacios cerrados. (Pérez, 2008)

## **La actividad lúdica**

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa (Ruelas, 2016).

## 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 también de forma HORIZONTAL en todos los niveles y cursos o grados (Cooperantes, 2015).

## **Comportamiento**

Es importante destacar que aún en la actualidad el término conducta se vincula directamente con la escuela behaviorista, aunque su estudio no se reduce solamente a esta corriente, pues también es tema de debate dentro del resto de los enfoques psicológicos. Sin embargo, la utilización de este vocablo entre los profesionales afiliados a otras escuelas del pensamiento psicológico ha sido controvertida, prefiriéndose el término comportamiento. Aunque en la actualidad estas disquisiciones terminológicas apenas se utilizan, usándose indistintamente comportamiento y conducta, según Parra (2006): “en español el término ‘behavior’ puede ser traducido de las dos maneras”.

Es válido declarar que la principal distinción que se realiza en la literatura española en cuanto a estos conceptos se refiere a que el comportamiento es expresión de la personalidad, mientras que la conducta no siempre manifiesta los contenidos personológicos, poseyendo un carácter más respondiente y otorgándole, por lo tanto, un papel más pasivo al sujeto.

Es curioso cómo el comportamiento ha adquirido un significado que demuestra una mayor implicación del sujeto, hecho relacionado con la etimología de la palabra, también proveniente del latín *comportare*, pero que significa implicar, mientras la raíz etimológica de conducta indica algo externo, guiado (Delgado & Delgado, 2014).

### **¿Qué es comportamiento?**

Comportamiento, según el Diccionario de Psicología de Alberto Merani, indica que este término proviene del latín “*comportare*”: de “*cum*”: con; “*portare*”: llevar. Es cualquier acción o reacción que una persona manifiesta con respecto al ambiente. A veces implica la valoración subjetiva de una conducta. En el uso de la psicología general y experimental se le considera la actividad global de un organismo considerada únicamente en sus manifestaciones objetivas, que pueden ser sometidas a un examen sistemático y a mediciones con procedimientos directos. A veces la psicología, por influencia del

conductismo, es definida como ciencia del comportamiento, lo cual es un error tanto teórico como práctico. Ahora bien, Freud consideró que todo el comportamiento humano estaba motivado por las pulsiones, las cuales no son más que las representaciones neurológicas de las necesidades físicas.

La Psicología Humanista "considera al hombre en sí como un ser potencialmente libre y creativo, cuyo comportamiento puede depender más de su marco conceptual interno, que de la coacción de impulsos internos o de la presión de fuerzas exteriores." Los existencialistas ven a la persona libre. En la psicología humanística, la persona tiene libertad de elección, lo cual sustituye la idea conductista del conjunto mecánicamente determinado de conductas (Merani, 2016).

La Asociación Americana de Psicología (APA por sus siglas en inglés) sugiere estos cinco consejos para ayudarle a hacer cambios positivos y duraderos a su comportamiento:

1. **Haga un plan duradero.** Su plan es el mapa que lo guiará durante esta marcha hacia el cambio. Hasta lo puede considerar como una aventura. Cuando haga el plan, sea específico. ¿Quiere hacer más ejercicio? Determine un tiempo durante el día cuando pueda tomar una caminata y cuánto tiempo podrá caminar. Ponga todo por escrito, y pregúntese si está seguro de que estas actividades y metas son realistas. Si no, empiece con pasos más pequeños. Sitúe el plan escrito en un lugar visible donde servirá como un recordatorio.
2. **Empiece en moderación.** Después de identificar metas realistas de corto y largo plazo, divida sus metas en pasos pequeños, manejables, específicos, y que se puedan medir. ¿Es su meta de largo plazo rebajar 20 libras durante los próximos cinco meses? Una meta semanal sería rebajar una libra por semana. Si desea comer equilibradamente, intente reemplazar el postre con una comida saludable, como una fruta o el yogur. Al final de la semana, se sentirá triunfante sabiendo que logró su meta.



3. **Cambie un comportamiento a la vez.** Los comportamientos dañinos se desarrollan a través del tiempo. Así que el reemplazar comportamientos insalubres con comportamientos saludables también requiere tiempo. Muchas personas enfrentan problemas cuando tratan de cambiar mucho de una vez. Para mejorar la posibilidad de tener éxito, enfóquese en una meta o un cambio a la vez. En cuanto un comportamiento salubre se convierta en una costumbre, intente añadir otra meta que le ayude en su esfuerzo.
  
4. **Involucre a un compañero.** Sea un amigo, colega de trabajo o un pariente, involucrar a otra persona en su camino hacia una vida sana, lo ayudará mantenerse motivado y responsable. Puede ser alguien que lo acompañe al gimnasio o que también quiere dejar de fumar. Discute lo que esté haciendo. Considere unirse a un grupo de apoyo para alcanzar sus metas. Tener con quien compartir sus luchas y éxitos hará que su esfuerzo sea mucho más fácil y que la misión le cause menos preocupación.
  
5. **Pida apoyo.** Aceptar la ayuda de las personas que más le quieren y que le escucharán, impulsará su resistencia y dedicación. Si se siente angustiado o incapaz de alcanzar sus metas por sí solo, considere obtener ayuda de un psicólogo. Los psicólogos son adiestrados para entender la conexión entre la mente y el cuerpo además de los factores que promueven cambio de comportamiento. Pedir ayuda no significa una vida de terapia; solo unas pocas visitas al psicólogo pueden ayudarle a examinar y establecer metas alcanzables o hablar sobre los asuntos emocionales que le pueden causar obstáculos.

Hacer los cambios que quiere demanda tiempo y dedicación, ¡pero lo puede hacer! Acuérdesse que nadie es perfecto. De vez en cuando se la hará difícil. Pero sea razonable con sí mismo. Cuando coma un pastel de chocolate, o no vaya al gimnasio, no se dé por vencido. Es normal tener tropiezos menores en el camino hacia sus metas. Resuélvase a recuperarse de sus errores y seguir adelante (APA, 2016).

## **2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación**

### **2.1.2.1. Antecedentes investigativos**

En la investigación realizada por la Pontificia Universidad Católica del Perú a cargo de: (Mariñas, Dolores, & Aija, 2016), Rubela Ysabel Navarro Mariñas; Dina María Quispe Dolores; Judith Gertrudis Solórzano Aija, cuyo tema es: La aplicación de las actividades lúdicas con material concreto para la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo grado de una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

En el proceso de recojo de la información la técnica más importante aplicada fue la observación sistemática, mediante el instrumento de la guía de observación; que permitió recoger información sobre cómo aplican los docentes las actividades lúdicas en la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo grado. Para la segunda actividad la técnica fue la encuesta mediante la aplicación del instrumento del cuestionario, prueba escrita que nos proporcionó una información personal del docente sobre los conocimientos que tiene sobre estrategias de resolución de problemas como los aplica en el aula, los ítems se han distribuido en tres aspectos como la planificación de la sesión de aprendizaje del docente encuestado, que comprende 12 ítems, ejecución por 22 ítems y la evaluación de los logros en los niños y niñas con 11 ítems.

Para el análisis e interpretación de la información, se tuvo en cuenta los cuadros de doble entrada que reflejan la relación entre los ítems y su observación, a través de la guía de observación y entre la información proporcionada por el cuestionario.

El análisis de la información de la presente tesis se realizó en las siguientes etapas:

- Análisis por dimensión de la Guía de Observación, que incluye el análisis por ítem.
- Análisis por dimensión del cuestionario, que incluye el análisis por tres aspectos planificación, ejecución y la evaluación casuística.

- Análisis general entre dimensiones de la Guía de Observación.
- Análisis general entre dimensiones del cuestionario.

Como resultado de la investigación se concluye que en forma global que la mayoría de los docentes, no aplican correctamente las actividades lúdicas en la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo grado; y siguen enseñando una matemática mecánica, en la que no se toma en cuenta el contexto, los intereses y necesidades de los mismos.

Investigación realizada por la Universidad Estatal de Milagro a cargo de: (Vázquez & Cobos, 2018), Mariela Elizabeth González Vázquez. Mónica Jisella Rodríguez Cobos, cuyo tema es: Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial, la misma que ha expuesto en detalle sus resultados.

Se abordó temas relacionados a la importancia que tiene el docente dentro del proceso de enseñanza, el mismo que debe ser observador y permitir que los infantes adquieran el conocimiento a través de la curiosidad, exploración, manipulación, implementando actividades lúdicas que ayuden en la adquisición de nuevos conocimientos.

El enfoque que siguió la investigación fue documental, basada en la revisión bibliográfica de estudios previos sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en la educación inicial. Esta revisión permitió realizar un análisis e interpretación de la información relevante que proporcionaron los diferentes autores de los estudios anteriores, que contribuyeron a crear el marco teórico de la investigación.

A demás se fundamenta en la teoría de Piaget donde el juego es parte esencial de aprendizaje, en la Constitución de la República, en la LOEI, en el marco legal donde se establece el derecho a un desarrollo integral en todas sus dimensiones. Los resultados obtenidos de la investigación documental evidencian que las actividades lúdicas contribuyen

de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia de armonía en la escuela y en su entorno.

En la investigación realizada por la Universidad de Guayaquil a cargo de los investigadores: (Posligua-Espinoza, Chenche-García, & Vallejo-Vivas, 2017), cuyo tema es: Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica.

La presente investigación se realizó en el nivel de Educación General Básica durante el periodo comprendido 2015–2016, de allí nace el propósito de la investigación, el cual consistió en el análisis del efecto por el mal uso de los recursos tecnológicos para el desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que se está dando en un mundo digitalizado en donde para todo se utiliza la tecnología y la educación no se escapa de ello.

Existen muchas aplicaciones tecnológicas que son utilizadas en las aulas, pero siempre en forma monótona y no hay cambio en el uso de estos. El objetivo principal de esta investigación, es evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de Educación General Básica.

De esta forma por medio de la metodología de investigación de campo, la cual es utilizada para el estudio de la realidad de la enseñanza-aprendizaje en las instituciones, por esa razón este proyecto tiene como objetivos específicos identificar los procesos de aprendizaje con actividades lúdicas para potenciar la creatividad.

Así mismo, el proyecto está relacionado con el entorno vivido que existe en el aula día a día, de cómo influyen los procesos de aprendizaje en los estudiantes, sin embargo, los

docentes son parte fundamental porque ellos son los que relacionan los recursos tecnológicos con el aprendizaje para poder desarrollar.

Investigación realizada por la Universidad de Cartagena a cargo de: (Morales & Castañeda, 2017), Cela Ester Castillo Morales; Sujeidis Margarita Pereira Castañeda, cuyo tema es: Estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en el Instituto Docente Arcoiris.

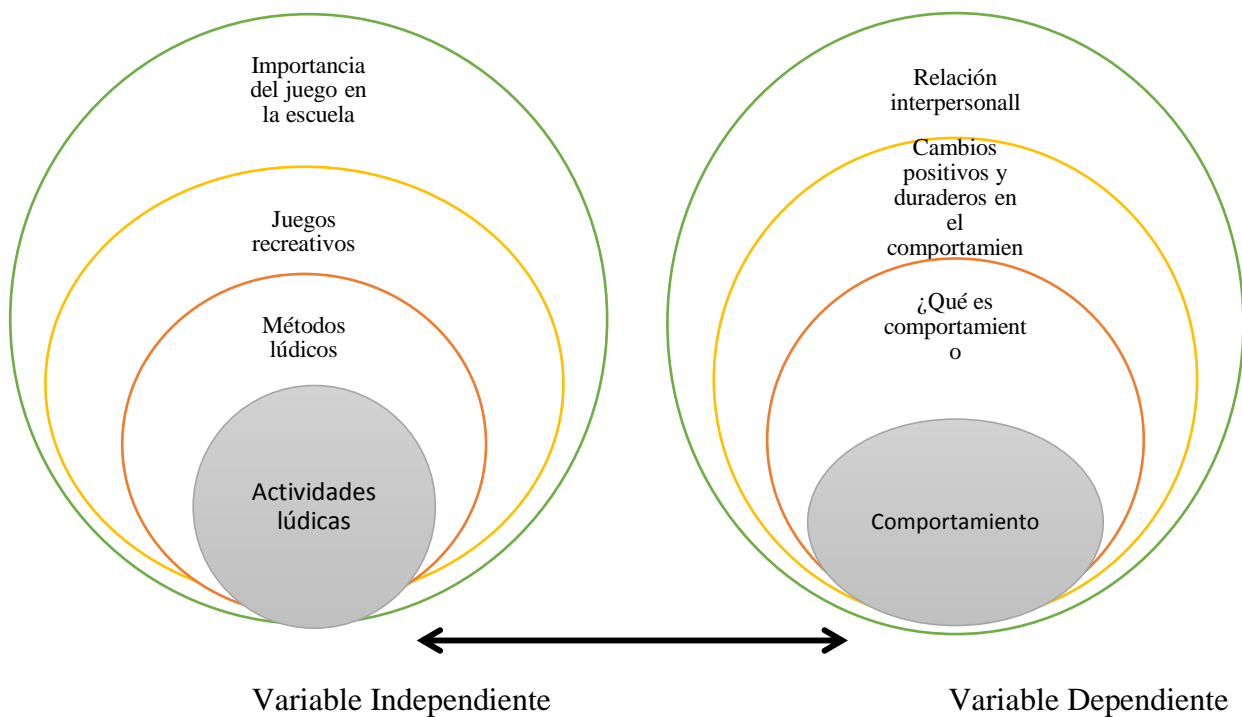
El presente proyecto de intervención está dirigido a niños y niñas con edades comprendidas entre 5 a 6 años, que cursan los grados de transición, primero de Básica Primaria en el Instituto Docente Arco – Iris, ubicado en el municipio de Arjona Bolívar. Quienes evidenciaban una inadecuada convivencia dentro de sus relaciones interpersonales, no permiten el desarrollo de competencias cognitivas y afectivas propias de la labor pedagógica, donde el desarrollo de habilidades y competencias se logran mediante la creación de ambientes de aprendizaje, relaciones interpersonales y actividades pedagógicas centradas en la lúdica.

Se busca por medio de estrategias ludo-pedagógicas, que los niños y niñas asuman respuestas pacíficas ante los comportamientos agresivos que se presenten en su ambiente escolar y fuera de él, que aporte a sus relaciones interpersonales en su contexto escolar y social.

Mediante jornadas lúdicas y el compromiso de la comunidad educativa, quienes reforzaron la ejecución de valores fundamentales, se pudo activar el aspecto cognitivo, cuando los niños construyen conocimiento desde la estrategia del aprender jugando, se crearon unas reglas internas para la convivencia, igualmente se promovió el uso de TIC para que los niños con el trabajo en equipo pudieran liderar acciones hacia la convivencia social, el estímulo al aprendizaje, la comprensión textual en las primeras fases, la utilización de herramientas para la aproximación de resolución de problemas sencillos, construir su propio aprendizaje con ritmo particular.

### 2.1.2.2. Categorías de análisis

Figura N° 1 Categorías de análisis



### 2.1.3. Postura teórica

Existen varias teorías que explican la formación o modificación de las actitudes las cuales vaya agrupar en tres grandes grupos: las teorías cognoscitivas, las teorías Conductistas y las teorías Psicoanalíticas.

#### Teorías cognoscitivas

Tienen su fundamento básico en la visión de que son las necesidades internas del individuo que provocan un determinado comportamiento o actitud. Consideran que todos nuestros actos son dependientes de nuestras propias acciones y son inherentes a la vida de cada uno de nosotros. Los cognitivistas no ven las experiencias de la vida como la causa básica de nuestras actitudes, para ellos las causas hay que buscarlas en las necesidades de cada individuo. Para ellos el individuo es el actor, el hacedor, el que construye su propio mundo de necesidades y desarrolla consecuentemente sus actitudes y comportamientos para satisfacer sus deseos.

Dentro de esta categoría ubicamos los siguientes modelos:

### **Teoría de la motivación de McGregor**

Esta teoría se fundamenta en la idea de que las actitudes y los comportamientos son motivados por las necesidades de Cada ser humano, las cuales van cambiando de acuerdo a la situación espacio-temporal que enfrenta el individuo. Otro concepto es el de que cada vez que una necesidad es satisfecha, el individuo buscare otra necesidad que satisfacer, en un proceso que solo termina con la muerte del ser.

En este modelo las necesidades humanas son ordenadas ascendentemente de la siguiente manera: En el nivel más bajo se encuentran las necesidades vitales, salud, alimentación, abrigo y sexo, luego vienen las necesidades de estabilidad como protección a las amenazas del entorno, la búsqueda de estabilidad o el aseguramiento de la satisfacción de las necesidades vitales cuando este incapacitado para trabajar.

Después están las necesidades sociales que son el reconocimiento, la aceptación, el amor, la amistad y el afecto que el ser humano encuentra en los distintos grupos a los cuales pertenece.

La siguiente es la necesidad del ego que son las relacionadas consigo mismo, como auto confianza, autoconocimiento o autoestima y las relacionadas con la reputación social, como posición social o respeto de los demás.

En el nivel más alto de la jerarquía de necesidades encontramos las de auto realización que involucra el deseo que tenemos cada uno de nosotros de ser cada vez más de lo que somos y el deseo de maximizar nuestro potencial intelectual y cultural. La principal crítica a este modelo es la dificultad para validar científicamente el modelo debido al manejo cualitativo de las variables citado por: (Gonzalez K. , 2014).

## **Teoría del auto actualización.**

Abraham H. Maslow (1908-1970) se dedicó al estudio de las personas sanas, examinó la alegría, el entusiasmo, el amor y la satisfacción. Construyó su teoría reconociendo que todo ser humano tiene dos tipos de necesidades: las primarias que corrigen deficiencias y las secundarias que persiguen el nivel más alto de existencia del ser humano. Tan pronto se satisfagan las necesidades primarias, el ser se comienza a preocupar por las necesidades de otro nivel superior que corresponden a aquellas que nos dejan gratificaciones de tipo espiritual o psíquico.

La teoría presenta en cinco niveles la jerarquía de las necesidades:

1. necesidades físicas básicas,
2. necesidades de protección y seguridad,
3. necesidades de pertenencia y sociales,
4. necesidades de estima y estatus y
5. necesidades de actualización de sí mismo.

Los dos primeros niveles se refieren a la sobrevivencia del individuo y mientras estas necesidades no sean satisfechas, ninguna otra necesidad de orden superior se hará presente. Los críticos de Maslow invalidan su teoría porque ha sido muy difícil validarla en investigaciones posteriores, sin embargo le dan valor en el sentido de que es un marco filosófico que permite describir las actitudes de las personas dentro de una organización, citado por: (Woolfolk A. , 2014).

## **Teoría centrada en la persona**

Carl Rogers (2010) ha construido un modelo sobre el comportamiento humano que añade a los factores psicológicos observables, experiencias humanas únicas como son: el amor, el odio, la alegría, la tristeza, el sentido de vida, la responsabilidad, el orgullo y el miedo, entre otras. La principal idea sobre la que se edifica esta teoría es la de que todos los seres humanos necesitamos encontrar nuestro «yo» real para aceptamos y valoramos por lo que somos.



El proceso de búsqueda del «yo» es continuo, activo y dinámico, guiado por una tendencia a la actualización que poseen todos los organismos vivos, la cual puede cambiar de sentido pero no abandona al ser vivo sino hasta su muerte. Todas las actitudes de un ser normal siempre estarán guiadas hacia su crecimiento y reproducción, sin tener en cuenta si su entorno genera estímulos favorable o desfavorables.

La satisfacción, dentro de esta teoría, se da si hay acercamiento entre lo que nos gustaría ser y lo que somos, entre lo que pensamos acerca de algo y lo que creo que los demás piensan de ese algo, entre lo que pienso, siento y hago

### **Teoría Motivación-Higiene de Herzberg.**

Dentro de este modelo existen dos factores que influyen separadamente en el comportamiento de un individuo: los factores higiénicos y los factores motivacionales. Los primeros, si están presentes no producen motivación en el individuo, pero si están ausentes producen insatisfacción en la labor que esté desempeñando, los factores higiénicos están relacionados con el medio ambiente o contexto donde se desarrolla el trabajo, algunos de ellos son: salario, seguridad en el empleo, condiciones en el trabajo, la vida personal, etc.

Los factores motivacionales, si están presentes producen satisfacción en el trabajo y si no están presentes producen no satisfacción; estos factores están relacionados con el contenido del trabajo y algunos de ellos son: Reconocimiento por los objetivos logrados, trabajo interesante, posibilidad de desarrollo, asignación creciente de responsabilidades, etc (Puga, 2014).

El comportamiento de una persona está determinado por el juego de las intensidades de ambos factores. Los críticos del modelo rechazan la idea de los dos factores independientes de motivación, sosteniendo que no puede existir sino un sólo factor a través de un continuo. Otra crítica es la dificultad para validar el modelo (Mariñas, Dolores, & Aija, 2016).

## **Teoría de las necesidades de logro, de afiliación y de poder.**

David C. Mc Clelland encontró en su investigación que existen cuatro patrones de motivación que determinan las actitudes de las personas durante su vida, estos patrones son producto del sistema cultural en que ha vivido, principalmente durante su infancia.

Los patrones son:

1. La Necesidad de logro que produce actitudes que buscan superar cualquier obstáculo que le impida alcanzar una meta pre-establecida por el individuo y que generalmente es difícil de lograr.
2. La Necesidad de afiliación que origina actitudes que le permiten relacionarse socialmente con otros individuos. Las personas de este tipo de patrón, les gusta obtener reconocimiento por sus actitudes positivas hacia los demás y por su colaboración desinteresada, además valoran mucho la amistad.
3. La necesidad de poder genera un deseo de influir en otros y modificar sus situaciones. Actitudes más comunes entre las personas con este tipo de patrón son de dominio, de conquista, de control, de lealtad.
4. La Necesidad de competencia produce actitudes dirigidas a conseguir la excelencia y la alta calidad en todas las actividades que emprende. Las personas con este patrón son compulsivas por la eficiencia en los procesos que llevan al logro de objetivos y se impacientan con sus colaboradores cuando ellos no logran altos niveles de productividad (Chiavenato, 2015).

## **Teoría de campo de Lewin**

Esta teoría se fundamenta en la siguiente idea: el comportamiento de los seres humanos no depende ni del pasado, ni del futuro sino del espacio psicológico real y actual, donde se desenvuelve la vida del individuo, el cual está relacionado con las necesidades del mismo. Cada uno de nosotros asigna de acuerdo a sus experiencias, conocimientos y percepciones, unas «valencias» a los objetos, personas o situaciones, las cuales pueden ser positivas si prometen satisfacer necesidades presentes de la persona o pueden ser negativas si prometen generar algún daño al individuo.

Un objeto, persona o situación de valencia positiva produce una fuerza que atrae al individuo, por el contrario un objeto, persona o situación de valencia negativa produce una fuerza que repele al individuo. De la suma vectorial de estas fuerzas, que la persona percibe en determinado momento, se genera una fuerza resultante que induce una locomoción en cierta dirección. El comportamiento del individuo está dado por la dirección de [a fuerza resultante y puede ser de repulsión del objeto, persona o situación o puede ser de atracción (Chiavenato, 2015).

### **Teoría de las Expectativas**

Victor Vroom tomó algunos conceptos planteados por K. Lewin y por E. Tolman y desarrolló su modelo en donde la motivación y el comportamiento de un individuo se pueden determinar en función de sus expectativas y sus valencias. Las expectativas son creencias que un individuo tiene acerca de comportamientos específicos para lograr algún resultado.

Para Vroom existen dos clases de expectativas: la de esfuerzo- desempeño y la de desempeño-resultado, la primera se refiere al grado de convicción que tiene el empleado de que una determinada acción en el trabajo permitirá lograr el objetivo deseado, es el caso del estudiante que cree que entre más tiempo dedique a realizar su tarea logrará terminarla a tiempo; la otra expectativa es la de desempeño-resultado la cual se refiere al nivel de convencimiento que el individuo tiene de que recibirá una recompensa por la tarea cumplida, en el caso del estudiante sería el grado de certeza de que sacará una buena nota en el trabajo.

La valencia, como vimos en la teoría de campo de Lewi se refiere al valor que una persona asigna a determinado objeto, persona o situación en determinado momento de la vida. En el modelo, la motivación que induce un determinado comportamiento o actitud depende del producto de los siguientes tres factores: la valencia, la expectativa esfuerzo- desempeño y la expectativa desempeño- resultado.

El procedimiento para calificar las variables es el siguiente: la valencia hacia un objeto, situación o persona varía entre + 1 Y -1, donde + 1 corresponde al máximo valor asignado a una valencia positiva y -1 es el máximo valor asignado a una valencia negativa. La calificación de la valencia es subjetiva por parte del individuo y depende del momento en que se califique, por ejemplo a una rosquilla de pan una persona le puede dar una valencia de 0.8 si se le cuestiona por ella antes de almorzar, pero si se le pregunta después de que ha satisfecho su necesidad de hambre, la misma rosquilla le.

Asignaran un valor de 0.2. Las expectativas se miden con el concepto de probabilidad, por lo tanto sólo puede tomar valores entre 0 y 1. Cuando medimos la expectativa esfuerzo-desempeño se le pide al individuo que evalúe la posibilidad de éxito de la estrategia que va a usar para alcanzar el objetivo y en la expectativa de desempeño resultado se le pide a la persona la probabilidad que él cree tener de alcanzar una recompensa si logra el objetivo previsto.

La principal crítica que se le hace a esta teoría es que no ha sido validada científicamente, ya que existen tantas causas y efectos en una misma situación, que es muy difícil para una persona percibir y calificar cada uno de los tres factores con precisión, es decir que la evaluación de los factores no es fácil medirlas científicamente. Otra crítica está orientada hacia la ausencia en el modelo de otros factores que permitan explicar mejor las actitudes del empleado hacia un objeto, situación o persona, como por ejemplo el compromiso del empleado, el clima organizacional, el estilo de dirección, etc. (Chiavenato, 2015).

### **Teoría de la fijación de objetivos para el desempeño**

Para Edwin Locke el comportamiento de las personas dentro de una organización está determinado por cuatro factores:

1. Los objetivos fijados por la organización a cada trabajador, en cuanto a su grado de claridad, de especificidad y de interés que despierta en el empleado,

2. Las características que presenta la organización en relación a la tecnología, su estructura, el liderazgo y el clima de trabajo,
3. La personalidad del empleado en cuanto a sus valores, sus intereses y objetivos personales, el grado de escolaridad, la edad y su estabilidad emocional,
4. El nivel de certeza que percibe el empleado en cuanto a la obtención de recompensas si cumple con los objetivos asignados por la organización (Cassany D. , 2014).

### **La teoría de las atribuciones de Heider.**

Esta teoría busca explicar las causas del comportamiento de las personas en función de dos factores: las características personales de la persona y las circunstancias del ambiente donde se encuentra el individuo, cada uno de los factores debe recibir una calificación binaria de estabilidad: inestable o estable. De acuerdo a la combinación de ambas evaluaciones resultan cuatro posibles explicaciones de la actitud exitosa o el fracaso del empleado en el desempeño de una tarea, en lo personal: Su habilidad o su esfuerzo, y en lo circunstancial: la dificultad de la tarea o la suerte. Este modelo debe integrarse a otras teorías sobre el comportamiento para aumentar su utilidad.

### **Teorías Psicoanalíticas.**

Se fundamentan en la historia pasada del individuo que marca su inconsciente de una manera particular, y este a su vez genera necesidades que impulsan una conducta determinada según las circunstancias. Las marcas resultan del constante conflicto entre los instintos naturales y las restricciones que la sociedad impone sobre cada uno de nosotros. La naturaleza de estos conflictos depende de la etapa de desarrollo en que se encuentre el individuo en un momento determinado. Dentro de esta categoría encontramos los siguientes enfoques.

### **La escuela Psicoanalítica Freudiana**

Sigmund Freud (1856-1939) a través de la observación clínica de pacientes que manifestaban un comportamiento anormal, construyó un paradigma que presentaba los impulsos biológicos inconscientes de naturaleza sexual, como el principal factor de

influencia sobre la conducta humana. Su principal discípulo fue Erik Erikson y otros como Carl Jung, Alfred Alder y Karen Homey, han construido nuevos enfoques modificando las ideas básicas freudianas.

Para Freud los seres humanos pasamos diferentes etapas de acuerdo a nuestro desarrollo psicosexual, las cuales bautizó según la parte del cuerpo que se constituye como fundamental para la satisfacción del ser. Las etapas se van agotando en una forma secuencial y el tiempo de duración de cada una de ellas depende del nivel de maduración propio de cada ser.

Las etapas son:

La etapa Oral (desde el nacimiento hasta los 18 meses), en la cual el niño recibe gratificación a través de la boca y chupar es muy importante.

La etapa Anal (de los 18 meses hasta los 3 años), en la cual el niño recibe gratificación en el ano durante la defecación. La etapa Fálica (desde los 3 años hasta los 5 años), en la cual la estimulación genital es la parte del cuerpo que genera mayor satisfacción.

La etapa de Lactancia, en la cual el niño se encuentra en una época de calma sexual relativa, sin que anule la sexualidad, ya que a esta edad, entre los 6 y los 12 años, los niños continúan explorando sus zonas genitales, explorándose entre unos y otros, y pensando y hablando de temas sexuales.

La etapa Genital, en la cual los cambios hormonales dan paso a la sexualidad adulta madura. Los impulsos sexuales se orientan hacia personas de fuera de la familia y generalmente del sexo opuesto.

Las actitudes y las conductas que observamos en la vida adulta son determinadas por las experiencias que ocurrieron durante cada una de estas etapas. El exceso o la ausencia de satisfacción en una etapa puede «marcar» (proceso de fijación) al individuo a esa etapa en particular. Fijación en términos Freudianos significa que el individuo permanece con un lazo

de inmadurez ligado a una etapa, lo cual le puede generar obstáculos para alcanzar su desarrollo normal. Freud basándose en observaciones de la conducta de los individuos y en el análisis de las expresiones y sentimientos de sus pacientes, planteó la existencia de tres fuerzas, no físicas, presentes en cada uno de nosotros, las cuales aparecen con distintas intensidades en cada una de las etapas de su teoría.

Estas fuerzas las denominó:

1. Él «id», fuente inconsciente de motivos y deseos que exige la gratificación inmediata, opera bajo el principio del placer. Él «id» está compuesto por las necesidades básicas tanto de vida (instintos de vida) como de destrucción (instintos de muerte), estos instintos son la base de todo comportamiento humano durante toda la vida.
2. El «ego», opera bajo el principio de la realidad, es desarrollada por el niño a partir del momento en que se da cuenta de que todo lo que desea no es posible conseguirlo automáticamente y por lo tanto debe «idear» una estrategia para alcanzar lo deseado.
3. El «súper ego», se desarrolla a partir de los 5 años de edad y opera bajo el principio de perfección. Está constituido por todos los valores que tanto padres, maestros, amigos y en general la sociedad, transmiten al niño como ideales. Es el «súper yo» el encargado de interiorizar en el niño lo que es bueno y lo que es malo.

Las tres fuerzas deben permanecer idealmente en equilibrio, permitiendo que el individuo tenga la espontaneidad del «ello», la racionalidad del «yo» y la moral del «súper yo». Cuando ocurre un desequilibrio de fuerzas se genera una ansiedad que es eliminada por medio de los mecanismos llamados de defensa: El desplazamiento, la sublimación, la represión, la regresión y la proyección, entre otros. Freud insistió en que la conducta del individuo está muy determinada por lo que ocurra en las tres primeras etapas. Miremos algunos ejemplos: una persona fijada con la etapa oral puede, en la etapa adulta, desarrollar una conducta ambiciosa y dependiente, mientras que otra persona fijada a la etapa anal llegue a comportarse en forma avara, destructiva, cruel y obstinada.

El gran aporte de Freud consiste en haber introducido el concepto de «inconsciente» como el conjunto de ideas y sentimientos que dirigen nuestros pensamientos y nuestras acciones, generando comportamientos anormales cuando se presentan mecanismos de defensa permanentes, la principal crítica se basa en el hecho de que Freud sólo consideró los instintos sexuales básicos en los seres humanos. (Papalia, 1985).

### **La escuela Kleniana**

Para Melaine Klein el comportamiento humano es el resultado de la definición del conflicto primario entre las buenas y las malas experiencias tempranas entre el niño y el pecho de su madre o su sustituto. La lucha da al niño referencias que le permiten estructurar un modelo inconsciente de conducta y de sentimientos que perdura en su vida.

En el desarrollo del infante se presentan dos etapas fundamentales según el modelo de Klein:

1. La fase persecutoria, en donde el niño desarrolla estrategias de defensa contra la angustia de perder el pecho de la madre, lo que lo llevaría a la muerte; de otro lado, desarrolla elementos de afirmación e integración a la vida y sentimientos de amor y felicidad cuando el pecho le suministra una alimentación placentera. En esta fase existen en forma independiente el pecho «malo» y el pecho «bueno».
2. La otra fase se denomina la fase depresiva, en donde el niño se da cuenta que el buen y el mal pecho son uno mismo, y que él ha estado amando y odiando la misma cosa. (Margan, 1991).

### **La teoría Conductista.**

Partiendo de estudios de laboratorio sobre el condicionamiento e influenciados notablemente por el pensamiento positivista de la época, John B Watson (1878- 1958) Y luego B.F. Skinner (1904- ) utilizaron el método científico para estudiar el comportamiento con animales como una forma de aprender más sobre los seres humanos. El rechazo a



considerar cualquier factor psicológico no observable y su negación a aceptar los procesos cognitivos son los puntos más débiles de la teoría conductista. Estas teorías presentan la conducta como una consecuencia externa al individuo.

Dentro de esta categoría se encuentra:

### **1. La teoría del condicionamiento Clásico de 1. Pavlov**

En el condicionamiento clásico el animal o la persona aprende a responder a un estímulo previamente neutro, cuando este es asociado repetidamente con un estímulo incondicionado.

El condicionamiento clásico tiene tres fases:

1. Fase anterior al condicionamiento en la cual el estímulo incondicionado (la carne en el caso de los perros de Pavlov) produce la respuesta incondicionada automáticamente (la salivación del perro). El estímulo neutro (la campana) no produce salivación.
2. Fase del condicionamiento en la cual el estímulo incondicionado (la carne) es asociado con el estímulo neutro (la campana).
3. Fase después del condicionamiento en la cual el estímulo neutro (la campana) es ahora el estímulo condicionado y produce una respuesta condicionada (la salivación), la cual es similar a la respuesta incondicionada producida inicialmente.

Este proceso que acabamos de presentar es el de adquisición de una respuesta condicionada y de la misma forma podemos crear procesos para extinguir o recuperar las respuestas condicionadas. El condicionamiento clásico ha sido utilizado muy frecuentemente en el mundo de los negocios, por ejemplo el caso del vendedor que invita a su cliente potencial a cenar, lo que está haciendo es desarrollar en el cliente una respuesta condicionada, en donde se asocian la propuesta del vendedor con los buenos sentimientos generados por una agradable comida.

En síntesis todas las personas están condicionadas por muchos aspectos del entorno, y es común que las organizaciones utilicen el condicionamiento clásico para promover

actitudes y conductas deseadas por la empresa. Para Jhon B. Watson, denominado el padre del conductismo, el hogar es el laboratorio donde se condicionan los niños. Es duramente criticado por someter a bebés a experiencias para probar que una reacción emocional condicionada podía persistir por periodos de tiempo superiores a un mes.

Experimentos de este tipo dieron origen al código de ética de la asociación psicológica americana, la cual no permite desarrollar experiencias del tipo mencionado. (Papalia, 1987).

### **La teoría del condicionamiento operante de E. Thorndike y B. F. Skinner**

El ejemplo típico de condicionamiento operante nos lo da un jugador que pasa su tiempo frente a una máquina tragamonedas moviendo una palanca repetidamente y esperando que los dibujos aparezcan en una secuencia determinada, cuando ocurre esto, sale de la máquina una lluvia de monedas. En este tipo de aprendizaje, un individuo da una respuesta accidental que es recompensada (reforzamiento), por lo cual el individuo la repite. Si la respuesta no es recompensada lo más probable es que se extinga.

Si se emplea castigo en vez de recompensa las respuestas se anulan. Edward Lee Thorndike fue el autor de las leyes básicas del condicionamiento operante, sus experimentos consistían en encerrar gatos hambrientos en cajas cerradas y el gato tenía que buscar la forma de salir de la caja para conseguir la comida. Los animales aprendieron, por error y ensayo, a tirar un trozo de cuerda que abría la caja y el truco no se les olvidó permitiéndoles en nuevas experiencias salir de la caja rápidamente.

La asociación que hicieron los gatos entre tirar de la cuerda y comer la denominó la ley del «efecto», la cual manifiesta que cuando las acciones de un animal, en cualquier situación dada, son acompañadas o seguidas por una experiencia satisfactoria, el animal relacionará tal ejecución con la satisfacción obtenida y estará más propenso a repetir las acciones si se encuentra en situaciones similares. Burrhus Frederic Skinner es partidario de esta teoría y su interés fue presentar la manera como un comportamiento afecta el ambiente para producir alguna consecuencia, si esta consecuencia es favorable (refuerzo) la probabilidad de que el comportamiento se repita es alta.

Los refuerzos pueden ser positivos o negativos e incrementan la probabilidad de que ocurra o no una conducta. Los refuerzos también pueden ser primarios o secundarios. Los primarios satisfacen necesidades vitales: hambre, sed, etc. y los secundarios son aprendidos, llegan a convertirse en refuerzos a través de su asociación con refuerzos primarios. Existen tres formas de administrar refuerzos: en forma continua, en forma intermitente o por intervalos de tiempo citados por: (Cobo, 2013).

## **2.2.HIPÓTESIS**

### **2.2.1. Hipótesis general**

La utilización de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, garantizaran el comportamiento positivo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del cantón Baba provincia Los Ríos.

### **2.2.2. Hipótesis específicas**

Si se aplica adecuadamente las actividades lúdicas se mejorará la motivación de los estudiantes en clases de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.

Las actividades lúdicas aplicadas en clases reducirán el comportamiento negativo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.

Las actividades lúdicas adecuan los patrones de comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.

### **2.2.3. Variables**

#### **Variable independiente**

Actividades lúdicas

#### **Variable dependiente**

Comportamiento

## **CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **3.1.1. Pruebas estadísticas de comprobación de la hipótesis**

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 la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal” que en total son 96 alumnos y 3 docentes.

**Tabla n° 1 Muestra**

<b>INVOLUCRADOS</b>	<b>MUESTRA</b>
Estudiantes	96
Docentes	3
<b>TOTAL</b>	<b>99</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica “5 de Junio”  
Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

### **3.1.2. Análisis e interpretación de datos**

#### **Entrevistas dirigidas a los docentes de la institución**

Al realizárseles la entrevista a los docentes se les pregunto si se aplican actividades lúdicas durante las clases, estos respondieron que solo en ocasiones por que los planes y programas de las asignaturas no dan mucha apertura a este tipo de actividades escolares en clases.

Cuando se les pregunto si el tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes, estos respondieron que las actividades lúdicas que se aplican en clases siempre son acordes a los estudiantes, esto es edad, sexo y capacidad.

Al preguntárseles si las actividades lúdicas regulan el comportamiento, estos respondieron que sí, que por lo general en las actividades lúdicas los estudiantes liberan mucha energía lo que ayuda a regular el comportamiento sobre todo de los estudiantes hiperactivos.

Cuando se les pregunto si los estudiantes mejoran su comportamiento, estos respondieron que sí, que los estudiantes se comportan mejor cuando se aplican actividades lúdicas, pero estas deben ir acompañadas de mucha disciplina.

Al preguntárseles si los estudiantes tienen comportamientos positivos, estos manifestaron que sí, pero que en algunas ocasiones también presentan comportamientos negativos y es ahí donde entra la disciplina aplicada.

Cuando se les pregunto si las actividades lúdicas motivan a los estudiantes, los docentes respondieron que los estudiantes si se motivan por la práctica de actividades lúdicas en las clases.

Al preguntárseles si los estudiantes participan en los juegos, los docentes respondieron que todos los estudiantes participan activamente en los juegos que se aplican en clases.

Cuando se les pregunto si las actividades lúdicas reducen el comportamiento negativo, los docentes respondieron que sí, que los comportamientos negativos se reducen significativamente en clases.

Al preguntárseles si los docentes consideran que los juegos exigen disciplina en sus reglas, estos manifestaron que sí, todos los juegos tienen reglas algunas sencillas y otras complejas pero igual necesitan de mucha disciplina.

Cuando se les pregunto si consideran que los juegos adecuan los comportamiento, estos respondieron que sí, que los estudiantes por jugar y por adaptarse a las reglas del juego adecuan sus comportamiento al máximo.

## Encuestas dirigidas a los estudiantes de la Institución

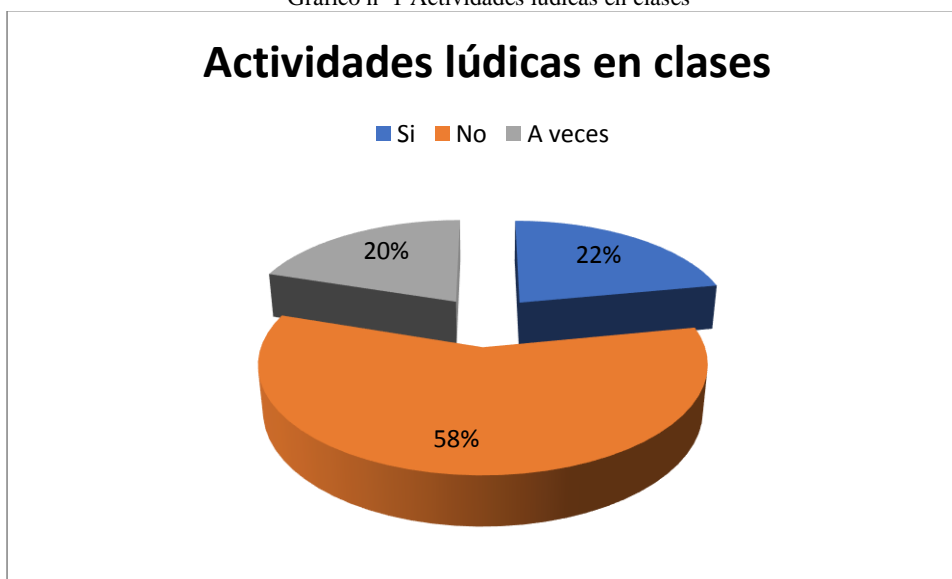
1).- ¿Se aplican actividades lúdicas durante las clases?

Tabla n° 2 Actividades lúdicas en clases

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	22
No	56	58
A veces	19	20
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"  
Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico n° 1 Actividades lúdicas en clases



### Análisis

De la investigación realizada, el 22% manifiesta que si se aplican actividades lúdicas durante las clases, mientras que un 58% dice que no y un 20% dice que solo a veces.

### Interpretación

Pocas veces se aplican actividades lúdicas durante las clases.



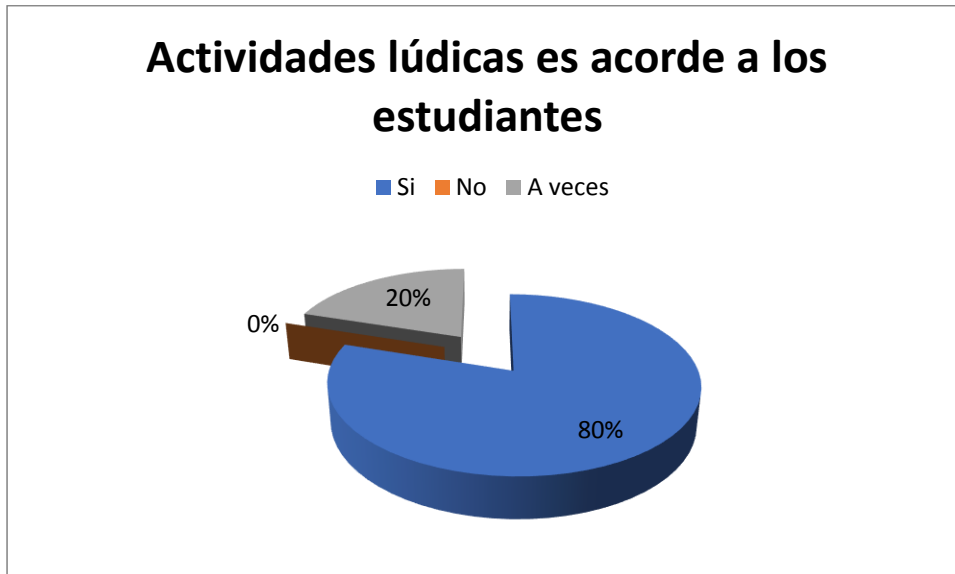
2).- ¿El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes?

Tabla n° 3 Actividades lúdicas es acorde a los estudiantes

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	77	80
No	0	0
A veces	19	20
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"  
Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico n° 2 Actividades lúdicas es acorde a los estudiantes



### Análisis

De la investigación realizada, el 80% manifiesta que tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes, mientras que un 20% dice que solo a veces

### Interpretación

El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes.

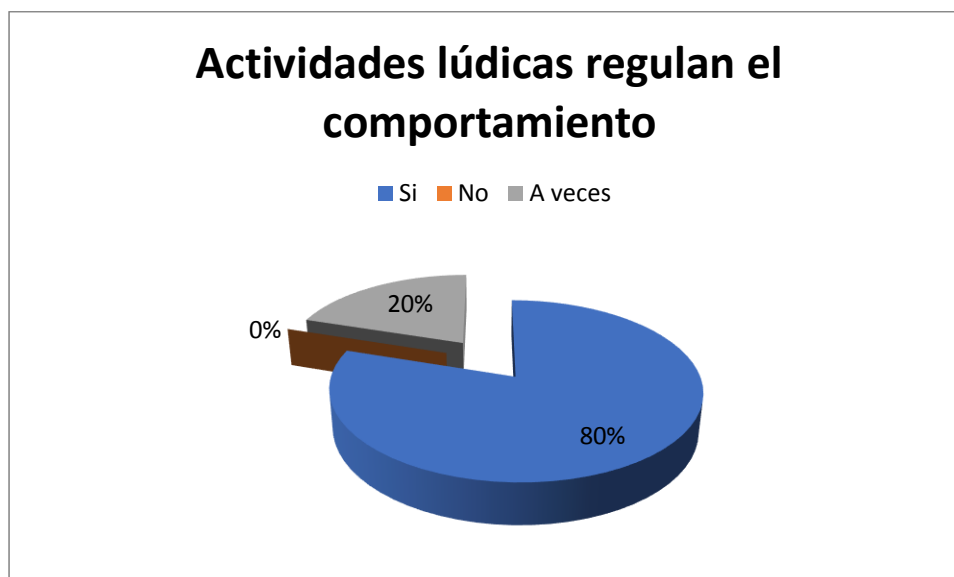
3).- ¿Las actividades lúdicas regulan el comportamiento?

Tabla n° 4 Actividades lúdicas regulan el comportamiento

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	77	80
No	0	0
A veces	19	20
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica “5 de Junio”  
Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico n° 3 Actividades lúdicas regulan el comportamiento



### Análisis

De la investigación realizada, el 80% manifiesta que tipo de actividades lúdicas regulan el comportamiento, mientras que un 20% dice que solo a veces

### Interpretación

El tipo de actividades lúdicas regulan el comportamiento.

4).- ¿Los estudiantes mejoran su comportamiento?

Tabla n° 5 Estudiantes mejoran su comportamiento

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	77	80
No	0	0
A veces	19	20
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"  
Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico n° 4 Estudiantes mejoran su comportamiento



### Análisis

De la investigación realizada, el 80% manifiesta que los estudiantes mejoran su comportamiento, mientras que un 20% dice que solo a veces

### Interpretación

Los estudiantes mejoran su comportamiento.

## **3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL**

### **3.2.1. Específicas**

Existen limitaciones en la aplicación de las actividades lúdicas a pesar de que estas motivan a los estudiantes.

Las escasas actividades lúdicas aplicadas en clases reducen en algo el comportamiento negativo de los estudiantes.

Durante la aplicación de las actividades lúdicas se adecuan los patrones de comportamiento de los estudiantes.

### **3.2.2. General**

La utilización de las actividades lúdicas es limitada en el proceso enseñanza-aprendizaje, lo que impide mantener un comportamiento positivo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del cantón Baba provincia Los Ríos.

### **3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL**

#### **3.3.1. Específicas**

Se debe fortalecer la aplicación de las actividades lúdicas y mantener motivados a los estudiantes en clases

Las actividades lúdicas aplicadas en clases deben reducir el comportamiento negativo de los estudiantes.

Con la aplicación de las actividades lúdicas se deben adecuar los patrones de comportamiento de los estudiantes.

#### **3.2.3. General**

La debe incrementar la utilización de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, para regular y mantener un comportamiento positivo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del cantón Baba provincia Los Ríos.

## **CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN**

### **4.1.PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADO**

#### **4.1.1 Alternativas obtenidas**

Una vez obtenido los resultados de los trabajos de campo, luego del análisis, interpretación y discusión de los mismos se evidencian varias alternativas de solución a la problemática planteada, siendo la que presenta mayor factibilidad la elaboración de un manual de aplicación de actividades lúdicas para controlar el comportamiento de los estudiantes.

#### **4.1.2. Alcance de la Alternativa**

Al finalizar la aplicación de la presente propuesta alternativa se espera que los docentes tengan una variedad de actividades lúdicas que aplicar y controlar el comportamiento de los estudiantes para mejorar el entorno de enseñanza aprendizaje, faculten la posibilidad de una formación adecuada e integral de los estudiantes.

Así mismo, se considera que la propuesta mejorara el comportamiento de los estudiantes, creara conciencia en los padres de familia y demás miembros de la institución sobre la necesidad de mejorar el comportamiento de los estudiantes, del entorno escolar, controlar los problemas socioemocionales para reducir su impacto en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, se requiere que la institución oriente su trabajo en función de las necesidades de los estudiantes y docentes para garantizar su labor diaria por el bien de toda la comunidad educativa y en especial de quienes son encargados de dar los inicios en la etapa escolar que es la base fundamental para asegurar el futuro educativo de los estudiantes su asimilación de los conocimientos impartidos en todas las etapas.

### **4.1.3. Aspectos Básicos de la propuesta**

#### **4.1.3.1. Antecedentes**

Con la realización de la primera etapa de la presente investigación se puso en evidencia los comportamientos inadecuados de los estudiantes así como las escasas estrategias para mejorarlo, así mismo se evidenció la escases en cuanto a la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que limita la labor docente, el aprendizaje de los estudiantes y como es obvio su estado emocional en un proceso que lo que requiere para su correcta aplicación es seguridad y estado emocional adecuado.

Con los hechos relatados como antecedentes se puede y orientar gracias a los resultados obtenidos en la presente investigación la necesidad y puesta en marcha del presente manual de aplicación de actividades lúdicas para controlar el comportamiento de los estudiantes y buscar alternativas que garanticen el normal desarrollo de las actividades académicas, profesionales y personales tanto de los docentes como de los estudiantes.

#### **4.1.3.2. Justificación**

Los procesos educativos requieren de entornos adecuados donde reine la armonía, el respeto, la solidaridad, la cordialidad y sobre todo el buen trato entre sus miembros, por tal razón y evidenciándose lo contrario en la presente investigación es importante aplicar alternativas para mejorar el comportamiento de los estudiantes y garantizar el entorno educativo adecuado que garantice un clima favorable donde se dé el aprendizaje.

Así mismo sería de gran aporte a la práctica docente y aporte teórico para futuras investigaciones relacionadas al tema, de igual forma deja entrever la factibilidad de la presente propuesta por cuanto existe el interés de los padres de familia y de los docentes de mejorar dicha situación y brindar un mejor ambiente de aprendizaje para los estudiantes, además de contar con información suficiente para fortalecer la propuesta y garantizar su correcta aplicación.

## **4.2. OBJETIVOS**

### **4.2.1. Objetivo general**

Diseñar un manual de aplicación de actividades lúdicas para controlar el comportamiento de los estudiantes.

### **4.2.2. Objetivos específicos**

Identificar los problemas presentados durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Seleccionar las actividades lúdicas específicas para abordar y tratar este tipo de problemas en cuanto al comportamiento de los estudiantes.

Elaborar un manual de aplicación de actividades lúdicas para controlar el comportamiento de los estudiantes.

## **4.3. Estructura general de la propuesta**

### **4.3.1. Título**

Manual de aplicación de actividades lúdicas para controlar el comportamiento de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **4.3.2. Componentes**

El manual consta de dos partes

- 1.- Introducción
- 2.- Objetivos
- 3.- Desarrollo



## **Introducción**

Cuando de disciplina se trata las cosas se vuelven difíciles y más cuando el objetivo está dirigido a que los niños se porten bien lo que no siempre es fácil de lograr. Uno de los más perseguidos logros es que los encargados del cuidado y formación de los niños sean obedientes ante sus indicaciones y que realicen sus tareas diarias y demás responsabilidades. Si el momento en que tienen que guardar sus juguetes o ir a bañarse o a dormir genera berrinches y enfados de forma cotidiana, la situación se torna estresante tanto para los pequeños como para los adultos.

Durante el desarrollo de la presente propuesta alternativa se abordan algunos temas importantes para inculcar en los pequeños la importancia de la obediencia ante las indicaciones de sus mayores, además se ponen de manifiesto un grupo de juegos y actividades lúdicas ya que de esta forma los menores incorporan estos valores casi sin darse cuenta, mientras hacen algo que les gusta y se divierten. Así, el mensaje entrará en ellos más hondo que si lo reciben solo como un discurso por parte de un adulto.

## **Objetivos**

### **General**

Promover la aplicación de actividades lúdicas para controlar el comportamiento de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje

### **Específicos**

Proponer actividades lúdicas alternativas para controlar el comportamiento de los estudiantes.

Explicar la aplicación de las diferentes actividades lúdicas.

## Desarrollo

### Un cuento sobre la importancia de la obediencia

A los pequeños les encanta que los adultos les cuenten historias. Y como muchos cuentos incluyen una moraleja o un mensaje, se pueden aprovechar para impartir una enseñanza, que los pequeños tal vez acepten con más facilidad que los consejos directos de sus padres.

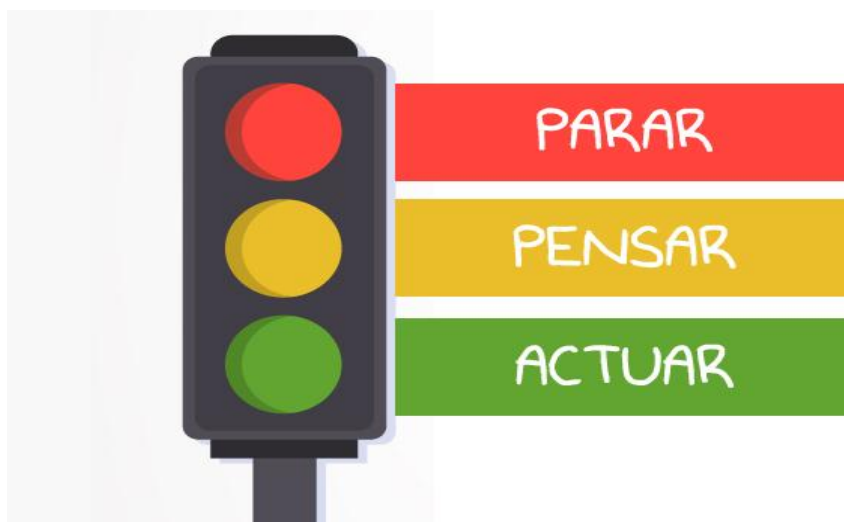
Hay infinidad de cuentos sobre la obediencia en sitios como Cuentos infantiles cortos, Cuentos para dormir o Cuentos cortos.

Los cuentos se pueden narrar en diferentes momentos del día: antes de dormir, después de la comida o la merienda, en un espacio dedicado a los juegos, etc. Para reforzar el mensaje del cuento, es posible añadir una actividad adicional, como pedir al pequeño que dibuje y colorea los personajes de la historia, la casa en la que viven, etc.

### Juego del semáforo

Este es un juego popular y muy divertido, en especial para cuando hay varios niños en un espacio al aire libre o más o menos amplio.

Figura N° 2 Juego del semáforo



Su dinámica es sencilla. Un adulto se coloca en un extremo del sitio y todos los menores, uno al lado del otro, en el extremo contrario. **El adulto oficiará de "semáforo"**. Cuando diga "luz verde", los niños podrán avanzar, pero cuando pronuncie "luz roja" deberán detenerse. Los que sigan avanzando tras la orden de parar quedarán descalificados. Gana el jugador que primero llegue a la línea de meta... o el único que no quede eliminado antes de tiempo.

Existen **muchas versiones de este juego**. El semáforo puede dar sus indicaciones de otra manera (como subir y bajar carteles rojos y verdes), dar la espalda a los pequeños cuando está "en verde" y mirarlos de nuevo al ponerse en rojo, etc. Este último modo se ve en una famosa escena de la película 'El orfanato', de 2007, protagonizada por la actriz Belén Rueda.

### **Juego de la silla**

Al igual que el anterior, este juego es muy popular y premia a los niños que con mayor rapidez obedecen una indicación.

**Figura N° 3 Juego de la silla**



Se forma una especie de corrillo de sillas, una menos que el total de menores participantes en el juego. Luego se hace sonar música y los pequeños deben comenzar a dar vueltas alrededor de las sillas. En el momento en que la música para, deben correr para ubicarse en los asientos. Como hay una silla de menos, **uno de los niños no se podrá sentar**: quedará descalificado. Para la siguiente ronda se quita otra silla, de tal modo que siempre haya una de menos, hasta que un último pequeño resulte ganador.

### **Cada cual a su tarea**

Este juego es muy simple. La persona adulta elegirá un momento del día y le explicará al niño que será, para ambos, **el rato de las actividades que no les gustan**. La madre o el padre desempeñará alguna labor doméstica que no le resulte agradable (barrer, lavar los platos, planchar, etc.) y enseñará con el ejemplo al menor que las tareas menos divertidas también hay que hacerlas. Así, al mismo tiempo, el pequeño tendrá que hacer los deberes de la escuela, ordenar su cuarto, bañarse o lo que le corresponda.

**Figura N° 4 Cada cual a su tarea**



## Una tabla de puntos

El uso de una tabla de puntos ayuda a llevar un registro de la conducta del niño y así valorar en qué medida obedece a sus padres, e incluso si merece o no algún tipo de premio o recompensa por su comportamiento. La tabla se colocará en un sitio visible, para que el pequeño la recuerde y la pueda consultar siempre que lo desee. Lo más apropiado será que la tabla tenga **un carácter más bien lúdico** y que los resultados se representen con caritas sonrientes o tristes (como emoticonos), para que el menor la entienda sin problemas y la vea como algo cercano y familiar.

Figura N° 5 Una tabla de puntos



The image shows a point chart template. At the top, there is a blue header with a small illustration of a family on the left and the text "TABLA DE PUNTOS DE" followed by a blank space for a name. Below the header is a grid with 7 rows and 8 columns. The first column is labeled "Conductas" and contains numbers 1 through 7. The next seven columns are labeled with the days of the week: "Lunes", "Martes", "Miérc.", "Jueves", "Viernes", "Sábado", and "Domingo". The last row is labeled "TOTAL" in the first column. The grid is designed for recording points for specific behaviors over a week.

	Conductas	Lunes	Martes	Miérc.	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
	TOTAL							

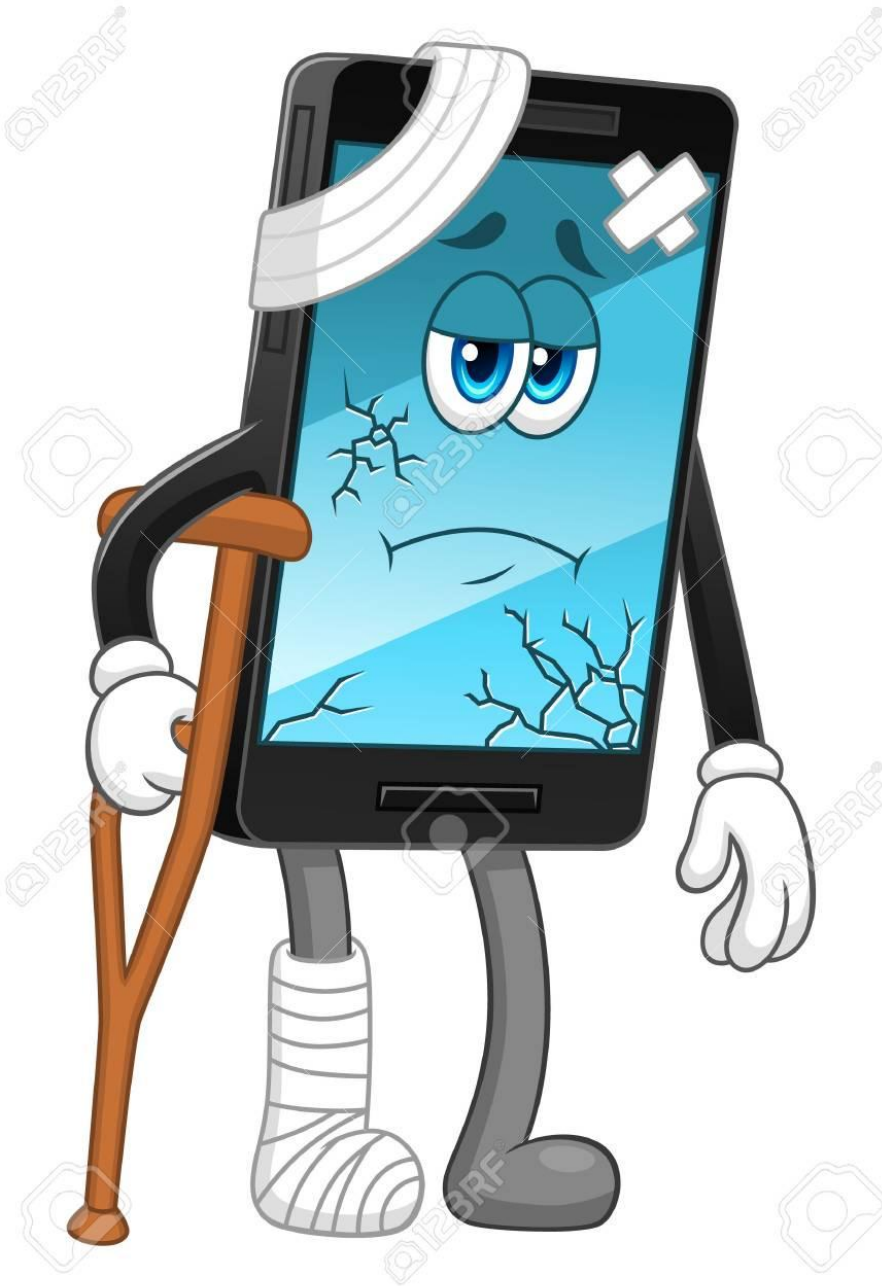
Elaborada por Jesús Jarque. Más materiales en [www.familiaycole.com](http://www.familiaycole.com)

La pandilla de la playa, los amigos del pueblo o los vecinos del edificio pueden ser los mejores compañeros para estos juegos en grupo.

## El teléfono roto

Coloca a los niños en dos filas, formando dos equipos, y dile una frase al oído al primero de cada grupo, cuanto más larga y complicada sea, mejor –puedes optar por un divertido trabalenguas. Cada niño deberá susurrarla al oído del siguiente. El último, dirá en voz alta lo que ha entendido y ganará el equipo cuya frase se parezca más a la que tú dijiste.

Figura N° 6 El teléfono roto



## **Caballería**

Coloca a todos los niños en una fila. Uno de los pequeños ejerce de caballero, colocándose enfrente de ellos. Cuando grite “¡caballería!” sus amigos deberán salir corriendo para llegar a tocar el muro que estará a la espalda del caballero sin ser atrapados por éste. Todos los “potrillos” cazados se convierten en caballeros y empiezan también a cazar. El primer jugador atrapado liga en el turno siguiente. También pueden practicar todos estos juegos relacionados con el deporte.

## **Lucha entre serios**

Colocados en dos filas, una frente a otra, el objetivo de este juego es lograr que el jugador contrario se eche a reír antes. Para ello sólo podrán hacer muecas, todas las que deseen. Guiñar un ojo, sacar la lengua, meterse el dedo en la nariz, intentar deformarse los párpados... Gana el equipo que más aguante sin reír. ¡Verás qué caras y qué carcajadas! Después podéis ponerles a prueba contando chistes y que los otros jugadores tengan que aguantar sin reírse.

## **Como en la bolera**

Llena varias botellas vacías de agua con un poco de arena y colócalas a unos diez metros de los niños. Con un balón de baloncesto, tendrán que derribar todos los que puedan. Organízales por equipos para ver quién gana.

**¡Es la guerra (del agua)!**

**Figura N° 7 ¡Es la guerra (del agua)!**



Cubos, globos, gorros, pistolas... ¡Todo vale en la guerra del agua! Entrega a los niños varios de estos instrumentos, repártelos en dos equipos y ¡que empiece la guerra! El bando vencedor será el que consiga mojar más al contrario, aunque el verdadero premio es la diversión de esos minutos. Firmad la paz con una buena merienda.



## **¡Vamos en moto!**

**Figura N° 8 ¡Vamos en moto!**



El organizador, si es una fiesta de cumpleaños puede ser el homenajeado, tiene que sentarse en el suelo y los niños van colocándose detrás, como si fuesen en una enorme moto. El piloto va dando las indicaciones en voz alta: “A la derecha. A la izquierda. ¡Cuidado, que freno! ¡Venga, que acelero!” y va girando el tronco a la vez que habla. Los niños tienen que ir girando con él.

## **El globo irrompible**

Los juegos con globos son divertidísimos, ¡sobre todo cuando explotan! Ata un globo al tobillo de cada niño. Al son de la música salen a la pista. El juego consiste en pisar el globo del contrario, salvando el propio. Los niños que pierden su globo salen de la pista. Gana el último en conservar su globo.

## Baile de disfraces

Figura N° 9 Baile de disfraces



Los disfraces son una opción muy divertida para que los niños se diviertan. Prepara **varios baúles** con prendas viejas o algunas que hayas elaborado con retales para la ocasión: faldas, pantalones, camisas, pelucas, sombreros, extravagantes collares y adornos para el pelo... Diles que pondrás la música y cada uno tendrá que coger una prenda de cada baúl y ponérsela antes de que tú pares la canción.

## Carrera de castañas

Clava un clavo en el **centro de una castaña**, sácalo y pide a tu hijo que clave una pluma en él. Escoge plumas de color diferente para cada grupo. Cuando tengáis varias, los niños tendrán que ir lanzando sus castañas desde diferentes alturas para ver cuál llega antes al suelo.

Figura N° 10 Carrera de castañas



## Carrera de cangrejos

Los equipos se colocan de dos en dos en fila india. Los primeros de cada fila se atan los tobillos con una cuerda o un pañuelo (el derecho de uno con el izquierdo del otro). Corren de este modo hasta alcanzar la meta. Se desatan los tobillos y entregan el pañuelo a la pareja siguiente. Gana el equipo que termina antes.

Figura N° 11 Carrera de cangrejos



## Crear un diario de verano.

Una de las cosas que hago cada año, es regalar a mis hijos un libreta vacía para que en ella vayan dibujando, escribiendo y pegando todo aquello que les resulte relevante del verano. Es su diario que al final del verano nos sirve para hacer resumen y ver lo que les ha resultado más interesante a cada uno.

## Juego libre.

El primer y fundamental juego es el juego libre y para ello van a necesitar TIEMPO para desarrollarlo. Ahora lo tienen así que déjales jugar y disfrutar con el juego que libremente vayan creando, sin intromisiones ni interrupciones.

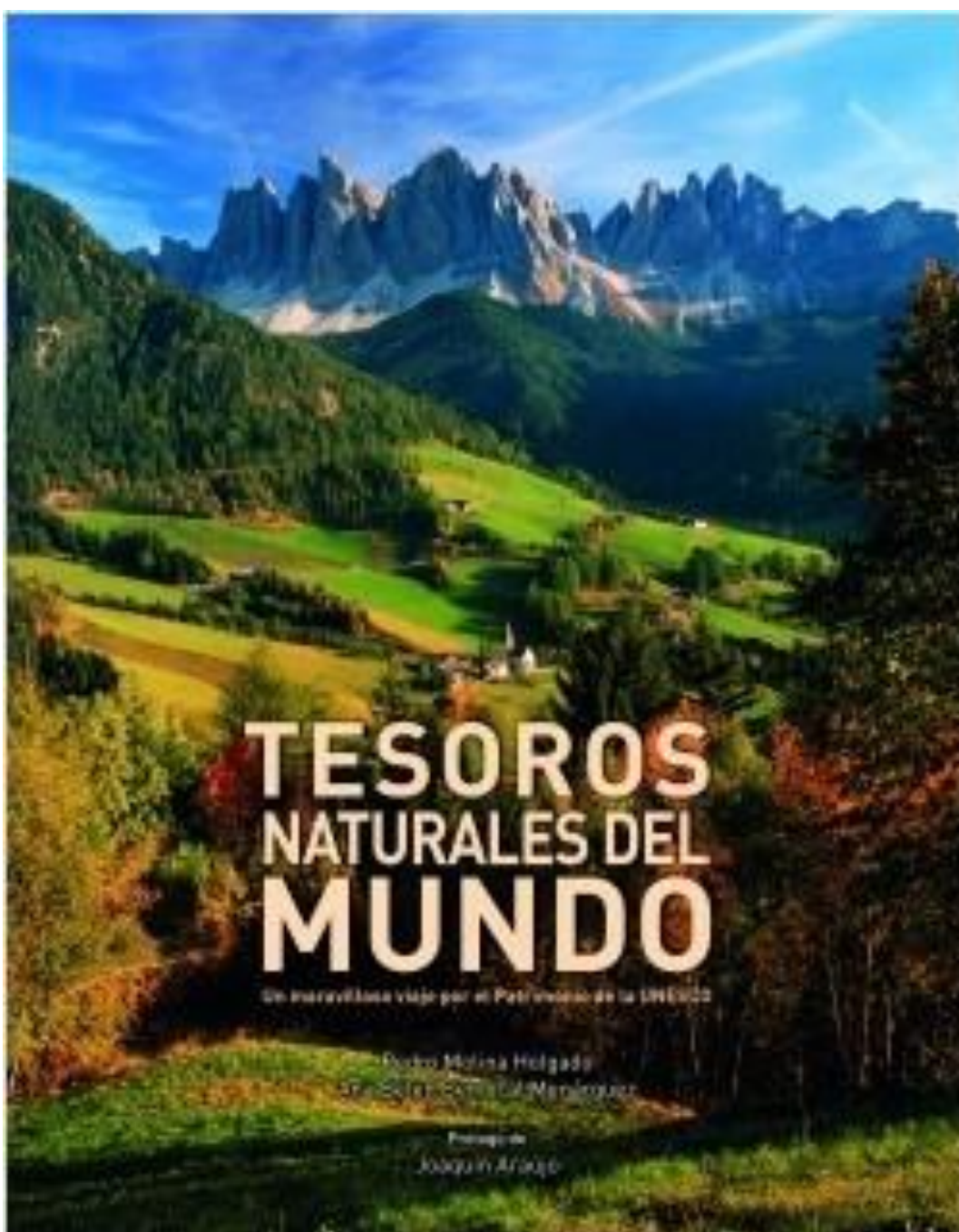
Figura N° 12 Juego libre.



## Buscar tesoros naturales.

La naturaleza está respeta de grandes “joyas” y los niños y niñas son especialistas en encontrarlas. Esa piedra, esa hoja, ese palo... Salid a la calle, a la montaña y con sumo respeto al medio ambiente, id recolectando elementos naturales para llevar un trocito de naturaleza a casa.

Figura N° 13 Buscar tesoros naturales.



### **Jugar con material no estructurado.**

Esos tesoros más otras piezas sueltas que tengas por casa, pueden ser materiales de juego espectaculares donde el niño y la niña puedan poner en marcha su creatividad y crear patrones, figuras, mundos con todo ello.

**Figura N° 14 Jugar con material no estructurado.**



### **Pintar piedras con agua.**

De las piedras que recolectéis estos días, puedes montar un espacio donde ofrecer las piedras, un pincel y un bote con agua. Es asombroso como el agua desvela el color diferente de cada elemento.

**Figura N° 15 Pintar piedras con agua**





## **Pintar piedras.**

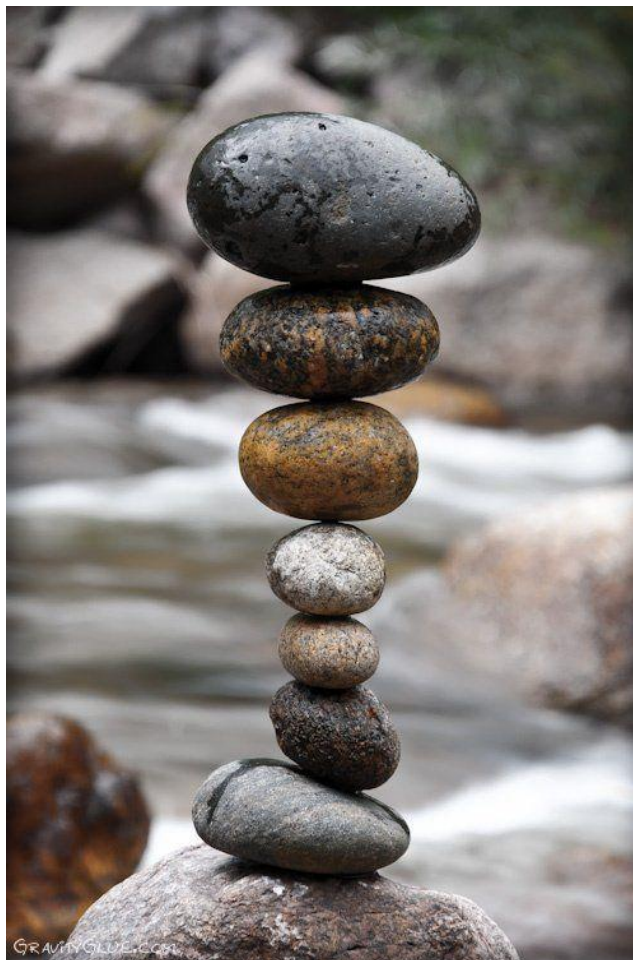
Una vez probado el efecto del agua, otro día puedes presentar la opción de pintar piedras. Todas de color, dibujar algo en particular, pintar pequeños mandalas, convertirlas en personajes en personajes.

Crear caras, animales, paisajes con los elementos de la naturaleza encontrados.

Ya sea en casa o fuera, puedes ofrecer la idea de recrear con las piezas sueltas que hemos encontrado, descubriendo la variedad de posibilidades que surgen. Simplemente ofrece el material y plantea la pregunta.

## **Equilibrio con piedras.**

**Figura N° 16 Equilibrio con piedras.**



Tanto si estás en casa como fuera, podéis recolectar piedras e intentar hacer torres apiladas de piedras. Puedes jugar a que cada uno coloque una sin tirar la torre, que cada uno cree la suya propia, ver quien consigue hacer la más alta.... Hasta podéis probar de ponerlas en equilibrio de verdad por los vértices de las piedras, encontrando realmente el equilibrio de cada piedra.

### **Jugar a los chinos con piedras.**

Un juego que puedes sacarte de la manga en cualquier momento es este. En estos enlaces puedes recordar cómo se juega.

### **Crear bandejas sensoriales.**

Necesitas un recipiente grande y bajo, un material de fondo que puede ser arena, pan rallado del seco que os ha quedado por casa, tierra, etc. y una buena y variada cantidad de utensilios para jugar: frascos, cubos, tubos, embudos, moldes pequeños de flan, cucharitas, cucharones. Si quieres, puedes inspirarte con nuestra bandeja sensorial con harina de mandarina.

**Figura N° 17 Crear bandejas sensoriales.**



### **Trasvases de agua.**

En una zona donde no te importe que el agua caiga al suelo, propón contenedores grandes y pequeños con agua. Puedes poner agua de diferentes temperaturas (hasta alguna con cubitos de hielo). Ofrece también trozos de manguera, embudos, cucharones, pots pequeños para que el juego sea más rico.

### **Pintar con hielo.**

Tan sencillo como rellenar los moldes de helado o cualquier otro para hacer cubitos, ponerle un palito y rellenarlos con agua teñida de colores con colorante alimenticio.

**Figura N° 18 Pintar con hielo.**



### **Pintar el suelo con agua.**

Ofrece un cubo con agua y un pincel, rodillo, fregona pequeña, trapo... para que pruebe a pintar el suelo que, al igual que con las piedras, nos sorprenderá con su nuevo color.

### **Dejando huella.**

Crea pequeños charcos en el suelo donde poder pisarlos y caminar, observando cómo vamos dejando la huella y cómo la propia huella desaparece...

**Figura N° 19 Dejando huella.**



### **Carreras de esponjas.**

Ideal para jugar en el parque.

Tan solo necesitas un grupo de niños, dos botellas o botes grandes, otros dos cubos y dos esponjas. La idea es hacer dos filas de niños y niñas con un contenedor lleno de agua, una botella vacía y una esponja cada grupo y, a la de 1, 2, 3 ya, empapan la esponja en su cubo y vacíen el agua en la botella. Gana el equipo que haya llenado la botella con más agua.

### **Jugar con mini mundos.**

Puedes presentarles mini mundos donde dejar volar la imaginación. Tan solo necesitas un contenedor grande y material diverso para crear un pequeño mundo. Puedes inspirarte en mi carpeta de Pinterest.

**Figura N° 20 Jugar con mini mundos.**



### **Pescar tapones.**

Necesitas un barreño o similar, muchos tapones de diferentes medidas y colores y unos palitos de comida china. Rellena el barreño con agua, pon los tapones a flotar y deja que los pesquen. Puedes jugar a ver quién pesca más, pescar por color, tener un dado con cada cara de color por lo que cada niño y niña tira el dado y ha de pescar en base al color que le ha salido....

### **Pintar en la ventana.**

Hay rotuladores para ventanas, fáciles de limpiar que permitirán al niño y la niña pintar sobre un soporte que no suele utilizar y en una posición que tampoco suele adquirir al pintar.

### **Decora una camiseta.**

**Figura N° 21 Decora una camiseta.**



Una actividad tradicional, lo que quizás puedas variar el método: con rotuladores para tela, sellos hechos con patatas, con las manos, con esponjas, teñidas estilo hippies (vídeo de ejemplos), etc.

### **Hielos sorpresa.**

Una idea refrescante es crear hielos con objetos metidos dentro para que luego los niños y niñas tengan que romperlo para sacar los objetos. Para crear los hielos grandes, puede utilizar envases de leche, bandejas de plástico, bolsas, moldes de cocina... Cualquier cosa pero que sea fácil de desmoldar. Y para que rompan el hielo: martillos pequeños, martillos de madera o goma, palos, destornilladores, boteros con agua caliente, sal...

### **Jugar con globos.**

**Figura N° 22 Jugar con globos.**



Los globos hinchados con aire pueden ofrecerte un mundo de posibilidades tanto dentro como fuera de casa. Pueden jugar a que no caiga al suelo, a pasarlo de uno a otro con las manos o raquetas, a llevarlos de un sitio a otro sin que caiga al suelo, a embocarlos en algún sitio que determines, a explotarlos con el culete (si no le molesta el ruido, claro), etc.

### **Jugar con globos de agua.**

Un clásico que puedes proponer también, a parte de la guerra de agua, como carrera de cucharas con globos de agua, pasárselo de uno al otro sin que se caiga (me gusta la idea de Bola Buum para crear más nerviosismo al juego), jugar simplemente a tocarlo y descubrir sus deformaciones... Recuerda tirar a la basura los ya utilizados y no dejarlos olvidados en el parque.

### **Dibujar sobre papel mágico.**

En este vídeo te explico cómo hacer un papel mágico y asombrarse al dibujar sobre él. Ellos y ellas mismas pueden hacer todo el proceso!!

**Figura N° 23 Dibujar sobre papel mágico.**





### **Caja de canciones.**

Un recurso para una tarde calurosa es jugar a cantar pero de una forma especial y con cierto asombro que aún lo hace más divertido. Crea tu propia caja de canciones y descubre cómo se juega.

### **Crea y juega con molinillos de papel.**

Son sencillos de hacer y esconden en sí un mundo apasionante de experimentación y observación. Puedes hacer que experimenten corriendo, colocándolos al viento, dejándolos en un balcón, hacerlos de diferentes colores. Si no recuerdas cómo hacerlo: mira este vídeo.

### **Hacer abanicos de papel.**

¿Qué tal hacer abanicos de papel para toda la familia? A mí me ha encantado esta idea con motivo de sandía.

### **Crear aviones de papel.**

Otro de los juegos de siempre son los aviones de papel. Hay muchos formatos que tienen vuelos diferentes. Podéis explorar esas posibilidades así como generar nuevos juegos con ellos. Te cuento más ideas aquí.

### **Hacer pócimas mágicas.**

Tanto en casa como fuera, hacer pócimas es todo un juego sensorial magnífico. Pueden mezclar cualquier cosa que tengas disponible en la cocina: el contenido de las cápsulas de café, desmigajar un pan duro, hojas de la terraza, colorante alimenticio, tierra.... Necesitan tener acceso al material y cubos y cucharas (palos) para mezclar.

### **Jugar en la bañera.**

Y si no tienes bañera puedes montar una piscina inflable dentro de la ducha y dejarles jugar dentro con sus juguetes durante el tiempo que quieran.

### **Germinar semillas.**

Como ahora tienen tiempo, puede ser una buena ocasión para sembrar o germinar semillas ya sea en tierra o con algodón de toda la vida. Y que se hagan responsables de su cuidado así como pueden ir viendo cómo va creciendo poco a poco.

### **Hacer experimentos.**

Los hay de todos los gustos. A mí me encantan los que prepara TheDadLab. Son sencillo, muy ingenios y con contenido didáctico detrás que puedes explorar.

### **Jugar con cajas de cartón.**

Figura N° 24 Jugar con cajas de cartón.



Deja un día unas cuantas cajas de cartón de diferentes tamaños en el medio del salón y otórgales tiempo para que exploren y jueguen libremente. Si encuentras de su tamaño, genial porque se meterán dentro!!!

### **Hacer un maratón de cortometrajes infantiles.**

Los hay increíbles y maravillosos. Yo te dejo mi selección de 25 cortometrajes educativos que me encantan.

### **Caminar por la línea sin caerse.**

Simplemente con cinta de pintor, haz o que hagan un recorrido por la casa y que tengan que recorrerlo sin caerse de la línea. Puedes crear otras versiones tipo: hacerlo saltando, de costado, de espaldas, saltando con un pie, con los ojos vendados y guiados por otra persona.

### **Crear una cabaña.**

Ya sea fuera o dentro, ofrecerles pareos, telas, sábanas para que puedan hacerse su propia cabaña y jugar en ella a lo que quieran.

### **Organizar un día de camping dentro de casa.**

A veces no podemos irnos de camping así que, por qué no organizar un día de camping en casa. Déjales que organicen el día y las cosas que necesitan ellos y ellas. Les puedes facilitar una tienda de campaña sencilla de montar o una tienda-cortavientos y generen todo el entorno. Hasta pueden dormir esa noche dentro de la tienda.

### **Hacer pulseras y collares.**

Los típicos son los de macarrones pero puedes probar a hacer con pompones, con papel, con bonotes... Tienes varias ideas que me gustaron aquí.

**Figura N° 25 Hacer pulseras y collares.**



Hacer y/o ponerse Tatoos. Jugar a ponerse tatoos, a dibujarlos directamente o a crearlos. Más ideas también aquí.

Frío, frío, caliente, caliente. La idea es esconder algo por casa y ellos y ellas lo tienen que encontrar solo con nuestras indicaciones de “Frío, frío (te alejas), caliente, caliente (te vas acercando)”.

### **Crear con Hama.**

Nosotros el verano pasado hicimos letras sensoriales con Hama y figuras. Hay múltiples plantillas para hacer. Lo que tienes garantizado es un buen rato de concentración. Ten en cuenta que las hay de diferentes medidas para que puedas adaptar a la psicomotricidad del niño o niña.

### **Hacer y jugar con pasta de sal.**

Una actividad sensorial estupenda para todas las edades. Descubre todas las posibilidades que te puede ofrecer y cómo hacerla paso a paso.

### **Soplar la bola.**

Crema un circuito en el suelo o la mesa y dispón de una bola de porex por niño y niña. La idea es que la lleven de una punta a otra del circuito soplándola. Pueden soplar directamente o utilizar pajitas para guiarlas sin tocarlas.

### **Teatros improvisados.**

Puedes sugerir que creen una pequeña obra de teatro y ser vosotros el público. Lo pueden hacer disfrazándose, utilizando títeres, creando títeres de papel... Imaginación al poder. Hasta podéis crear toda la escenografía y los tiques de la entrada...

### **Crear juguetes con material reciclados.**

Podéis dedicar una semana a recolectar envases y demás cosas que se vayan a tirar para dedicar un buen rato a hacer juguetes, muñecos con ese material. Ofrece telas, papeles de colores, limpiapipas, tapones, pegamento...

### **Juegos de mesa.**

Una idea genial para las tardes de mucho calor es hacer una maratón de juegos de mesa. Puedes utilizar los de casa, crear juegos vosotros (domino con piedras, por ejemplo) o ir a buscar nuevos. A mí me encantan los juegos de mesa colaborativos y te ofrecí una amplia selección hace un tiempo.

### **Crear juguetes de viaje.**

Si aún no te vas de viaje, podéis investigar y crear vuestros propios juguetes de viajes. Nosotros hicimos un juego magnético y en aquí puedes encontrar muchas más ideas.

### **Prepara una tarde de concurso de zumos.**

Algo que nos encanta es hacer nuestros propios zumos, y desde hace años hacemos tardes de concursos de zumos donde todos hacemos uno y luego probamos para votar por el mejor zumo sin saber de quién es cada uno. Una forma divertida de tomar fruta y mantenernos frescos.

### **Crear composiciones en la ventana.**

Algo tan sencillo como pegar forro de libro en la ventana, dejando la parte adhesiva hacia nosotros para que allí puedan pegar lo que quieran, creando combinaciones muy creativas. En Educar la mirada jugando con flores te contaba cómo hacerlo en una mesa y luego pasarlo a la ventana.

### **Jugar con la luz natural.**

En estos meses hay una luz increíble a la cual le podemos sacar partido para jugar. Tan simple como poner objetos y dibujar su sombra en el suelo sobre un papel, pegar celofán de colores en la ventana y ver como la luz se tiñe de color (puedes pegarlos con un pulverizador de agua así pueden moverlos fácilmente), hacer sombras con las manos...

### **Crear una rueda de las estaciones para explorar las estaciones durante todo el año.**

Una actividad muy interesante para explicar el paso de las estaciones desde la observación en la naturaleza. Una idea inspirada en la metodología Montessori.

### **Maratón de libros.**

Nos encantan los libros infantiles así que por casa hay muchos, ya sean comprados o traídos de la biblioteca. Organiza una tarde o mañana de lectura en voz alta de cuentos y podéis jugar a votar cuál de todos os ha gustado más. Hay maravillosos. Te dejo mi selección de libros infantiles.

### **Crear historia de manera diferente y fomentar la creatividad.**

Desde hace años en casa tenemos sellos para crear historias. Una forma sencilla de activar la creatividad y compartir momentos especiales.

### **Cesta de la música.**

Ofrece una panera o cesta con variedad de instrumentos musicales para que puedan explorar y jugar a crear su propia música. Puedes acabar el día con una fiesta donde todos los miembros de la familia compartáis un rato de música creada por vosotros. Aquí te cuento sobre nuestra panera de la música.

### **Crear una casa de cartón.**

Como proyecto, puedes exponer la idea de crear una casita de cartón para jugar. Buscad los materiales e inspiraros sobre la variedad de casa de cartón que se pueden hacer. Y poco a poco, déjales que se la vayan haciendo suya. Te cuento trucos para trabajar el cartón así se los puedes contar tú.

### **Hacer pompas de jabón, en casa, en la bañera, en la calle.**

Si quieres saber cómo hacer pompas de jabón gigantes, Tierra en las manos te lo cuenta.

### **Organizar un juego de pistas en casa o fuera.**

Es algo que les encanta y a mí me gusta dejar como regalo final, algo para comer, así acabamos la búsqueda merendando todos juntos.

### **Decorar palos.**

Si has recolectado palos, puedes ofrecer colores, cintas, lana, abalorios, ... Para decorarlos y ponerlos en casa en un florero para decorar.

### **Crear baritas mágicas.**

Con un palo y goma eva pueden crear sus propias baritas mágicas. Puedes ofrecerles también lana, cintas, pintura para decorarlas.

### **Pintar con los pies.**

Los pies están tapados durante todo el año, así que vamos a descalzarnos y pintar con ellos. Es tan simple como forrar con papel una buena zona del suelo y poner dentro de esa zona, platos con la pintura. Ellos y ellas mojan sus pies en la pintura y a explorar.



### **Crear circuitos en la pared con rollos de papel higiénico.**

Guarda una buena cantidad e invita a tus hijos e hijas a crear un circuito en la pared (o la nevera). La idea es que cuando tires una pelota o pompón, pueda ir pasando por todos los tubos sin pararse. Una vez creado, lo puedes dejar ahí para jugar siempre que quieran.

**Figura N° 26 Crear circuitos en la pared con rollos de papel higiénico.**



### **Crear una tela de araña para pasar.**

En un pasillo o entre las patas de la mesa y las sillas, con lana, crea una especie de tela de araña donde tus hijos tengan que pasar sin tocarla.

### **Dibujar a lo grande.**

Extiende un gran papel en el suelo y deja ceras o rotuladores en el centro. La idea es que pinten libremente con la norma de que las ceras no pueden salir del papel. Otra forma diferente de pintar a gran formato.

### **Dibujar en bandeja de sal o arena.**

Tan sencillo como rellenar una bandeja (caja grande de cartón) con arena y dejar junto a ella un pincel o palo. Puedes hacerlo otra versión forrando el fondo de la bandeja con un papel donde puedes pegar imágenes que han de ir descubriendo.

### **Globos sensoriales.**

Puedes ofrecer la posibilidad de rellenar globos con diferentes cosas: arroz, garbanzos, hojas secas, canicas, etc. Y así tener unas piezas donde poder explorar descubriendo sus diferencias, jugar a adivinar qué hay dentro...

### **Jugar a los bolos.**

Busca botellas iguales, una pelota y jugar a derribarlas.

### **Cocinar en familia.**

Ya sabes que la cocina es un gran laboratorio sensorial y de aprendizaje así que, siempre que puedas, involucra a tus hijos en la cocina!!! Aquí te dejo muchas ideas para que puedas probar con ellos y ellas y referencias de edades y tareas para que hagan en la cocina.

### **Búsqueda del tesoro.**

Puedes montar en casa o en la calle una búsqueda del tesoro donde encontrar un número X de objetos. Yo creé uno sencillo para realizar una búsqueda del tesoro en la naturaleza. Tienes descargable).

### **Dibujar con las dos manos a la vez.**

Pueden probar a dibujar cosas diferentes y a dibujar en simetría. Parece fácil pero no lo es!!

### **Crear un bote de la calma.**

Aunque el nombre no me gusta, sé que así lo asocias enseguida. Hay millones de formas de hacerlo en la red por si no sabes cómo!

### **Carrera de barquitos.**

Crear vuestros propios barquitos con tapas de frasco, corcho, tapones... Llena la bañera o barreño con un poco de agua y jugad a soplar los barcos para ver cuál llega primero.

### **Bomba va!.**

Para este juego necesitas un grupo de personas y poderlo hacer en el exterior. También vas a necesitar dos pareos y globos de agua. La idea es hacer dos grupos donde cada uno tiene un pareo bien extendido.

Se coloca un globo en el centro de un pareo y se lanza al del otro grupo. Éste ha de procurar que el globo caiga en el suyo y devolverlo al otro grupo. Así hasta que caiga al suelo y se vuelva a empezar.

### **Tesoro submarino.**

Hace tiempo les monté un juego para practicar las mates durante el verano. Lo hicimos en la piscina y también en la bañera. Lógicamente puedes adaptarlo a un barreño también. Te explico cómo lo hice y cómo jugaban.

### **Sesión de body painting.**

Llena el suelo de papel u ofrece pintura y pinceles, que empiecen pintando como quieran pero segura que acabarán pintándose todo el cuerpo. Luego a la bañera y listo!

### **Descubrir y hacer mensajes secretos.**

Sobre un papel, escribe un mensaje con cera blanca y ofrece una pintura tipo acuarela para que descubran el secreto. Conforme llenan el papel de color, las zonas con ceras no se tiñen y comienzan a surgir las letras. Una idea sencilla y divertida para que ellos y ellas también lo hagan!!

### **Jugar a cortar.**

Ofrece unas tijeras y material para cortar tipo tiras de papel con cenefas dibujadas para recortar, hojas, churros de plastilina, pajitas, etc. En el caso del papel, a mí me gusta dejar un cesto vacío para que metan ahí los papelitos. Luego los podemos usar de confetti.

### **Modelar con barro.**

Ofrece una central de modelado con barro, unas cucharas, tenedores, cuchillos poco afilados y elementos complementarios como palos, caracolas, piedras, semillas... Para que exploren y hagan sus propias creaciones.

### **Jugar a la heladería.**

Puedes pasar una tarde haciendo pompones con los niños de varios colores y haciendo conos de papel. Y otro día pueden montar una tienda de helados con una cuchara, el heladero experimentado, nos puede crear unos helados estupendos. Y añade todos los complementos que creas!! También es un juego ideal con la arena Kinetic Sand!

### **Jugar a las diferencias.**

En casa, que cierren los ojos y cambia algo de posición y al abrirlos han de averiguar qué se ha cambiado de lugar.

### **Puntería.**

Puedes hacer varios agujeros a una gran caja y darles unas pelotas para embocar, rellenar unas botellas de agua y unos aros para que caigan en los cuellos... ¡Imaginación al poder!!.

### **Juego: Cabeza y hombros, rodillas y pies**

**Número de niños:** Cualquiera.

**Cómo se juega:** El grupo de niños canta la canción mientras se toca las partes del cuerpo que se nombran.

Head and shoulders, knees and toes (Cabeza y hombros, rodillas y pies)  
Head and shoulders, knees and toes (Cabeza y hombros, rodillas y pies)  
Eyes and ears and mouth and nose! (Ojos y orejas, y boca y nariz)  
Head and shoulders, knees and toes (Cabeza y hombros, rodillas y pies)  
KNEES AND TOES! (RODILLAS Y PIES)

**Consejos para los adultos:** En el primer par de repeticiones, cante despacio de manera que los niños se acostumbren a la letra de la canción. Después, cante más rápido para hacer que el juego sea más desafiante. Cambie la canción sustituyendo las partes de cuerpo. Pruebe esto: Orejas, boca, nariz y codos; o también ojos, pulgares y cuello.

**Qué les enseña el juego:** Reconocimiento musical y ritmo, partes del cuerpo.

**Juego: Duck, Duck, Goose! (Huevo podrido)**

**Número de niños:** Cualquiera.

**Cómo se juega:** Todos los niños se sientan en el piso formando un círculo. Una persona es el "ganso" y el resto son "patos". El ganso camina por afuera del círculo, dándoles golpecitos en la cabeza a los patos y diciendo "ganso". El jugador le toca la cabeza a uno de los participantes y grita "¡Ganso!". El pato seleccionado se levanta y corre al ganso alrededor del círculo. El ganso corre y trata de llegar al asiento vacío y se sienta antes de que el pato lo pueda alcanzar. Si lo logra, el ganso se queda sentado con el resto de los patos y el nuevo ganso comienza el juego nuevamente. Si el primer ganso es alcanzado por el pato, éste se debe sentar en el centro del círculo y el juego continúa. A medida que hay más niños que son alcanzados, el círculo se cierra más y la carrera es más desafiante. La persona que queda última parada es el ganso ganador.

**Consejos para los adultos:** El juego se puede realizar al aire libre o en interiores; pero si está en interiores, asegúrese de que la sala no presente peligros cuando los niños estén corriendo. No haga que el juego sea competitivo y pídale a los niños que digan "cua cua" o que caminen imitando a un pato. Puede usar diferentes animales y practicar sus sonidos mientras juegan.

**Qué les enseña el juego:** Esperar su turno, prestar atención y usar sus aptitudes motoras gruesas.

**Consejos para los adultos:** Ponga un poco de música para hacer que los niños se muevan.

**Qué les enseña el juego:** Aptitudes motoras y solución de problemas.

**Juego:** ¿Qué hora es, Señor Fox?

**Número de niños:** Cualquiera.

**Cómo se juega:** Los niños se agrupan a un lado de la sala y el adulto (el Señor Fox) se para en el lado opuesto. El adulto hace una señal y los niños dicen "¿Qué hora es, Señor Fox?". El Señor Fox responde, "¡Es hora de saltar!". Los niños saltan en dirección al Señor Fox, hasta que éste les dice que paren. Repita esto, usando diferentes movimientos (saltar, gatear, caminar hacia atrás) hasta que los niños llegan al Señor Fox. A medida que los niños se acercan al Señor Fox y le hacen la pregunta, la última respuesta del Señor Fox es "¡Es medianoche!". Al llegar ese momento, el Señor Fox pretende correrlos hacia la parte de la sala donde estaban los niños inicialmente. Entonces el juego puede comenzar nuevamente.

**Consejos para los adultos:** Su nombre no tiene que ser el Señor Fox. Usted puede ser el Oso dormilón, la Abuela cascarrabias o cualquier otro personaje que a los niños les guste.

Además, sea creativo con los movimientos. A los niños les gusta hacer movimientos locos. Diga por ejemplo "Es hora de caminar con un dedo en la nariz y otro en el ombligo".

**Qué les enseña el juego:** Prestar atención, seguir indicaciones y usar sus aptitudes motoras gruesas.

**¡Uf!**

Si está planeando una tarde de diversión, elija una variedad de actividades algunas activas y otras más tranquilas. También recuerde que algunos niños van a repetir el juego varias veces, mientras otros son muy tímidos para pedir su turno.

Una vez que hayan jugado durante un rato, vea cuál es el espíritu del grupo. ¿Se están aburriendo o están malhumorados? La fiesta o el día de juego será un éxito si sabe interrumpir el juego antes de que los niños se agoten. Cuando los niños comiencen a estar cansados, léales un libro en voz alta. Y sin importar cuál sea el humor, los niños de edad preescolar siempre verán con buenos ojos tomar un refrigerio.

### **Actividades para Desarrollar la Comunicación**

Ayúdele a recortar dibujos e ilustraciones de libros o revistas para que él pueda crear un libro sobre un tema que le interese. Siempre es importante tomar en cuenta las sugerencias del niño.

Leer, también es un buen estimulante para desarrollar la comunicación del niño así que es bueno darle la oportunidad al niño de leer algún texto de un libro, cuento o revista y usted tendrá que escucharlo con mucha atención. Posteriormente, cuando haya terminado la lectura, pregúntele lo que sucedió en ella, cuáles eran los personajes y pídale que parafrasee el texto.



Si no te agrada mucho la idea de que él vea televisión por tanto rato, le puedes sugerir que escriba una nota o una carta, bien sea a mano o a computadora para que vaya estimulando su cerebro de una manera más inteligente.

### **Actividades para Desarrollar la Organización en los Niños**

Pídale a su hijo que amontone la ropa en un sitio y la clasifique de acuerdo a sus características o al tipo de prenda, por ejemplo, los calcetines en un lugar y la ropa interior en otro.

Al momento de doblar la ropa para guardarla en el clóset, pídale que separe las prendas de cada uno de los integrantes de la familia. Ejemplo, los pantalones de papá en un lado y los de mamá en otro. También pídale que empareje los zapatos o calcetines con su par, para que aprenda a asociar elementos iguales.

Permítale a su hijo vestirse solo y con opciones muy limitadas. No importa si al final se viste de varios colores y de forma desordenada porque después de todo lo hizo él solo. Luego le puede preguntar por qué eligió esas prendas de vestir. Descríbale cada una de las piezas que tiene en su closet y aliéntelo a que las conozca.

Casi siempre sucede una situación: el niño se coloca la ropa al revés. Para evitar eso, converse con él sobre la parte delantera y trasera de una prenda de vestir para evitar confusiones.

### **Actividades para Desarrollar los Cinco Sentidos**

Cuando esté frente al espejo con el niño, enséñelo a reconocer las partes de su cuerpo. Converse con él sobre lo que puede hacer con cada una de las partes de su cuerpo y practíquelo frente al espejo.

Para enseñarles a utilizar el tacto, hable de las texturas de los objetos que allí se encuentran con él. Pídele a tu niño que use el “tacto” con cada objeto, ejemplo, que describa que siente al tocarlos, si son lisos, ásperos, duros o blandos.

Además, huela cosas diferentes para que el niño vaya diferenciando los olores.

En el momento que este con su hijo caminado por el parque, pídale que use diferente tipos de velocidades como, el correr con cuidado, caminar lento o rápido.

El mercado es uno de los sitios favoritos, porque acá puedes enseñarle a tu hijo la forma, color y tamaño de cada alimento y su uso, mientras lo van poniendo en el carrito de compras.

Es recomendable que mientras estés en la cola del mercado, le hagas preguntas donde ellos puedan usar su imaginación como por ejemplo, “Hoy se dará un gran banquete en casa y a ustedes les toca hacer el menú” ¿Qué cosa les gustaría cocinar? Conversa con tu hijo, y pregúntale cuál es su comida favorita, y así aprovechas y le comentas cuál es la tuya también.

#### **4.4. RESULTADOS ESPERADOS**

Luego de aplicada la presente propuesta se espera que los docentes incluyan en sus planificaciones y clases actividades lúdicas, tener alternativas para mejorar su labor, de la misma forma en los estudiantes motivar e incrementar su participación de manera activa en las clases, regular y mejorar el comportamiento y como es obvio fortalecer la formación integral de los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- APA. (24 de 07 de 2016). [www.apa.org](http://www.apa.org). Recuperado el 16 de 09 de 2018, de [www.apa.org](http://www.apa.org):  
<http://www.apa.org/centrodeapoyo/duraderos.aspx>
- Cassany, D. (2014). Enseñar lengua. Barcelona: Graó, Reimpresión 13ª: . ISBN: 84-7827-100-7.
- Chiavenato, I. (2015). Administración de recursos humanos. Los Ángeles California: editorial McGraw-Hil.
- Cobo, C. E. (29 de 06 de 2013). [fayol.univalle.edu.co](http://fayol.univalle.edu.co). Recuperado el 16 de 09 de 2018, de [fayol.univalle.edu.co](http://fayol.univalle.edu.co):  
[http://fayol.univalle.edu.co/Publicaciones/pagina%20web/Articulos/29-Cuadernos\\_de\\_Administracion\\_\(Junio-2003\)/29-\(05\)\\_El\\_comportamiento\\_humano\\_\(Carlos\\_Eduardo\\_Cobo\).pdf](http://fayol.univalle.edu.co/Publicaciones/pagina%20web/Articulos/29-Cuadernos_de_Administracion_(Junio-2003)/29-(05)_El_comportamiento_humano_(Carlos_Eduardo_Cobo).pdf)
- Cooperantes, P. J. (23 de 11 de 2015). [www.info-ab.uclm.es](http://www.info-ab.uclm.es). Recuperado el 16 de 09 de 2018, de [www.info-ab.uclm.es](http://www.info-ab.uclm.es): [http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER\\_Actividades\\_Ludicas.pdf](http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER_Actividades_Ludicas.pdf)
- Delgado, J., & Delgado, Y. (2014). Revista [PsicologiaCientifica.com](http://www.psicologiacientifica.com). Conducta o comportamiento. Más allá de las disquisiciones terminológicas. Disponible en: <http://www.psicologiacientifica.com/conducta-comportamiento>, 8(20).
- Educar.ec. (22 de 08 de 2016). [www.educar.ec](http://www.educar.ec). Recuperado el 16 de 09 de 2018, de [www.educar.ec](http://www.educar.ec): <https://www.educar.ec/noticias/comportamiento.html>
- Gonzalez, K. (18 de 11 de 2014). [opedagogia19.blogspot.com](http://opedagogia19.blogspot.com). Recuperado el 06 de 11 de 2018, de [opedagogia19.blogspot.com](http://opedagogia19.blogspot.com):  
<http://psicopedagogia19.blogspot.com/2011/11/teoria-cognoscitiva.html>
- Grellet. (22 de Agosto de 2017). Actividades lúdicas. El Universo, pág. 5.
- Mariñas, R. Y., Dolores, D. M., & Aija, J. G. (2016). La aplicación de las actividades lúdicas con material concreto para la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo g. San Miguel: PUCP.

- Merani, A. (2016). *Comportamiento*. Madrid : Andaluz.
- Morales, C. E., & Castañeda, S. M. (2017). *Estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en el Instituto Docente Arcoiris*. Turbaco - Bolívar: UC.
- Moreno, F. (22 de Agosto de 2017). *El Juego*. El Universo, pág. 5.
- OCDE. (2017). *Informe Internacional de enseñanza y aprendizaje que realizó la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)*. Paris: OCDE.
- Pérez, J. (23 de 04 de 2008). *definicion.de*. Recuperado el 10 de 07 de 2018, de *definicion.de*: <https://definicion.de/juegos-recreativos/>
- Posligua-Espinoza, J. E., Chenche-García, W. T., & Vallejo-Vivas, B. G. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 33.
- Puga, C. (2014). *A EVALUACIÓN, SEGUIMIENTO Y CONTROL DE LOS PROGRAMAS Y PROYECTOS DE DESARROLLO SOCIAL COMO INSTRUMENTO PARA MEJORAR LA GESTION DEL MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL*. Recuperado el 26 de 8 de 2014, de <http://repositorio.iaen.edu.ec>: <http://repositorio.iaen.edu.ec/bitstream/24000/280/3/Tesis-Carlos%20Serrano.pdf>
- Ruelas, C. (12 de 09 de 2016). *prezi.com*. Recuperado el 16 de 09 de 2018, de *prezi.com*: <https://prezi.com/tkgqfb5qdqmt/actividades-ludicas-y-recreativas/>
- Sarlé, P. (2017). *Las actividades lúdicas*. Buenos Aires: UBA.
- Tagle, E. Y. (23 de 01 de 2018). *www.ludica.org*. Recuperado el 16 de 09 de 2018, de *www.ludica.org*: <http://www.ludica.org/>
- Tracle, P. (07 de 05 de 2008). *metodosactivosps.blogspot.com*. Recuperado el 10 de 07 de 2018, de *metodosactivosps.blogspot.com*: <http://metodosactivosps.blogspot.com/2008/05/mtodo-ldico-o-de-juego-de-enseanza.html>
- Vázquez, M. E., & Cobos, M. J. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. Milagro: UNEMI.

Winnicott, D. W. (22 de 08 de 2014). La actividades lúdicas por estrategias metodológicas.  
Recuperado el 10 de 07 de 2018, de juegosimbolicomas.blogspot.com:  
<http://juegosimbolicomas.blogspot.com/>

Woolfolk, A. (2014). Psicología educativa (9ª edición). México.: Editorial Pearson.

# ANEXOS









## Anexo # 2

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA  
EDUCACIÓN  
CARRERA 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 su influencia en el comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del Cantón Baba provincia Los Ríos año 2018.

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

- ¿Se aplican actividades lúdicas durante las clases?
- ¿El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes?
- ¿Las actividades lúdicas regulan el comportamiento?
- ¿Los estudiantes mejoran su comportamiento?
- ¿Los estudiantes tienen comportamientos positivos?
- ¿Las actividades lúdicas motivan a los estudiantes?
- ¿Los estudiantes participan en los juegos?
- ¿Las actividades lúdicas reducen el comportamiento negativo?
- ¿Considera usted los juegos exigen disciplina en sus reglas?
- ¿Considera usted que los juegos adecuan los comportamiento?



### Anexo # 3

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA  
EDUCACIÓN



### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

#### Entrevistas dirigidas a los estudiantes de la institución

Estimados compañeros, la presente tiene como finalidad la de recoger información sobre el tema: Actividades lúdicas y su influencia en el comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del Cantón Baba provincia Los Ríos año 2018.

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

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

Si                                      No                                      A veces

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

Si                                      No                                      A veces

3).- ¿Las actividades lúdicas regulan el comportamiento?

Si                                      No                                      A veces

4).- ¿Los estudiantes mejoran su comportamiento?

Si                                      No                                      A veces

5).- ¿Los estudiantes tienen comportamientos positivos?

Si                                      No                                      A veces

6).- ¿Las actividades lúdicas motivan a los estudiantes?

Si                                      No                                      A veces

7).- ¿Los estudiantes participan en los juegos?

Si                                      No                                      A veces

8).- ¿Las actividades lúdicas reducen el comportamiento negativo?

Si                                      No                                      A veces

9).- ¿Considera usted los juegos exigen disciplina en sus reglas?

Si                                      No                                      A veces

10).- ¿Considera usted que los juegos adecuan los comportamiento?

**Anexo # 4**

**3.1. Presupuesto**

DESCRIPCION	UNIDADES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
<b>BIENES:</b>			
• Calculadora científica	1	20.00	20.00
• Memoria USB	1	8.00	8.00
• Cartucho de tinta negra	1	15.00	15.00
• Cartucho de tinta color	1	22.00	22.00
• Papel Dina A4 sello 75gr millar	1	3.50	3.50
• Lápices	18	0.20	3.60
• Borrador	1	0.10	0.10
• CDs	3	1.00	3.00
<b>TOTAL DE BIENES:</b>			<b>77,70</b>
<b>SERVICIOS:</b>			
• Internet por hora	100	0.80	80.00
• Teléfono por minuto	40	0.50	20.00
• fotocopias	1000	0.03	30.00
• impresiones	100	0.10	10.00
• Anillados	3	1.00	3.00
<b>TOTAL DE SERVICIOS:</b>			<b>143.00</b>
<b>TRANSPORTE:</b>			
• Equipo de apoyo x persona	1	10.00	10.00
• Investigadora pasaje x día	10	5.00	50.00
<b>TOTAL DE TRANSPORTES:</b>			<b>60.00</b>
<b>ALIMENTO:</b>			
• Almuerzos	30	1.50	45.00
<b>TOTAL DE ALIMENTOS:</b>			<b>45.00</b>
<b>OTROS</b>			<b>100.00</b>
<b>TOTAL GENERAL:</b>			<b>425.70</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"

Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

**Anexo # 5.- Matriz de consistencia del trabajo de la Investigación.**



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



**Tema:** Actividades lúdicas y su influencia en el comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del Cantón Baba provincia Los Ríos año 2018.

<b>PROBLEMA GENERAL</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>Ítems</b>
¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”?	Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el Comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.	La utilización de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, garantizaran el comportamiento positivo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia Isla de Bejucal del cantón Baba provincia Los Ríos	<b>VI.</b> Actividades lúdicas  <b>VD.</b> Proceso enseñanza-aprendizaje	¿Se aplican actividades lúdicas durante las clases?  ¿El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes?  ¿Las actividades lúdicas regulan el comportamiento?  ¿Los estudiantes mejoran su comportamiento?
<b>SUBPROBLEMAS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>		
¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la motivación de los estudiantes en clases de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”? ¿Por qué las actividades lúdicas influyen en la reducción del comportamiento	Conocer cómo influyen las actividades lúdicas en la motivación de los estudiantes en clases de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.  Indicar por qué las	Si se aplica adecuadamente las actividades lúdicas se mejorará la motivación de los estudiantes en clases de la Escuela de Educación Básica “5 de Junio” de la parroquia “Isla De Bejucal”.  Las actividades lúdicas aplicadas en clases reducirán el comportamiento negativo de los	<b>VI.</b> Actividades lúdicas  <b>VD.</b> Motivación de los estudiantes.  <b>VI.</b> Actividades lúdicas	¿Los estudiantes tienen comportamientos positivos?  ¿Las actividades lúdicas motivan a los estudiantes?  ¿Los estudiantes participan en los juegos?  ¿Las actividades lúdicas

<p>negativo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "5 de Junio" de la parroquia "Isla De Bejucal"?</p> <p>¿Qué influencia tienen las actividades lúdicas en la adecuación de patrones de comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "5 de Junio" de la parroquia "Isla De Bejucal"?</p>	<p>actividades lúdicas influyen en la reducción del comportamiento negativo de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "5 de Junio" de la parroquia "Isla De Bejucal".</p> <p>✓ Determinar qué influencia tienen las actividades lúdicas en la adecuación de patrones de comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "5 de Junio" de la parroquia "Isla De Bejucal"</p>	<p>estudiantes de la Escuela de Educación Básica "5 de Junio" de la parroquia "Isla De Bejucal".</p> <p>✓ Las actividades lúdicas adecuan los patrones de comportamiento de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "5 de Junio" de la parroquia "Isla De Bejucal".</p>	<p><b>VD.</b> Comportamiento negativo.</p> <p><b>VI.</b> Actividades lúdicas</p> <p><b>VD.</b> Adecuan los patrones de comportamiento.</p>	<p>reducen el comportamiento negativo?</p> <p>¿Considera usted los juegos exigen disciplina en sus reglas?</p> <p>¿Considera usted que los juegos adecuan los comportamiento?</p>
--	---	---	--	---

Anexo # 6

**Encuestas dirigidas a los estudiantes de la Institución**

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

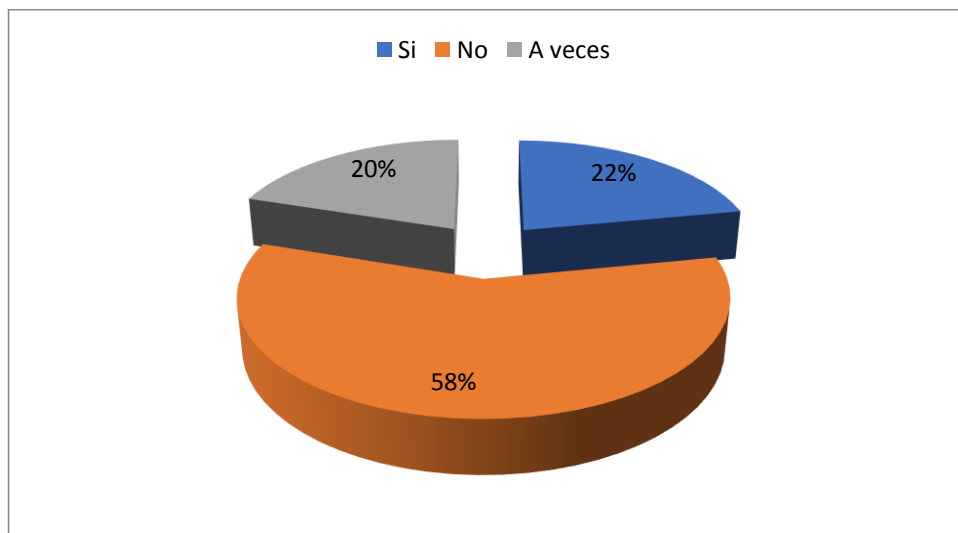
Tabla # 3.- Actividades lúdicas en clases

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	22
No	56	58
A veces	19	20
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica “5 de Junio”

Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico # 1.- Actividades lúdicas en clases



**Análisis**

De la investigación realizada, el 22% manifiesta que si se aplican actividades lúdicas durante las clases, mientras que un 58% dice que no y un 20% dice que solo a veces

**Interpretación**

Pocas veces se aplica actividades lúdicas durante las clases.

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

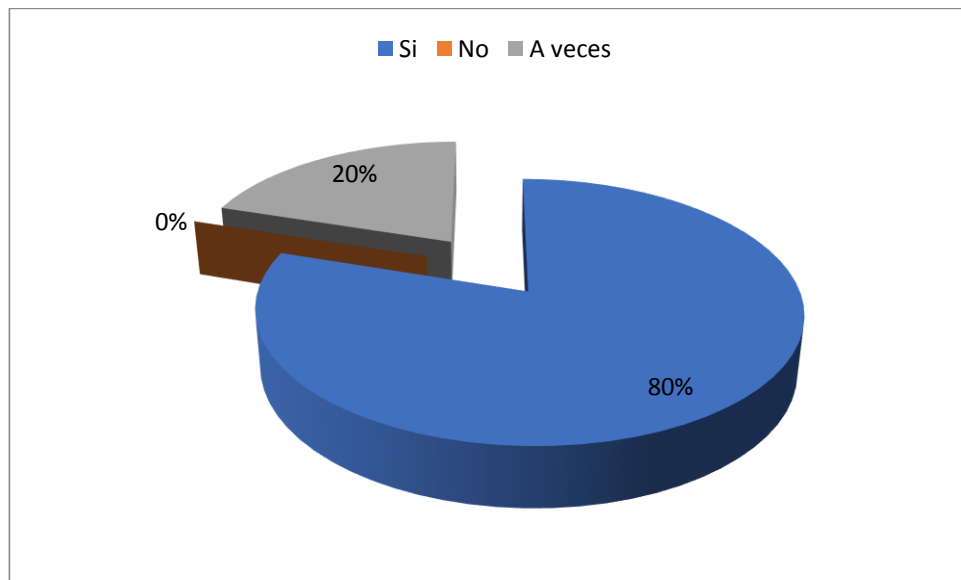
Tabla # 4.- Actividades lúdicas es acorde a los estudiantes

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	77	80
No	0	0
A veces	19	20
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"

Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

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



### Análisis

De la investigación realizada, el 80% manifiesta que tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes, mientras que un 20% dice que solo a veces

### Interpretación

El tipo de actividades lúdicas es acorde a los estudiantes.

3).- ¿Las actividades lúdicas regulan el comportamiento?

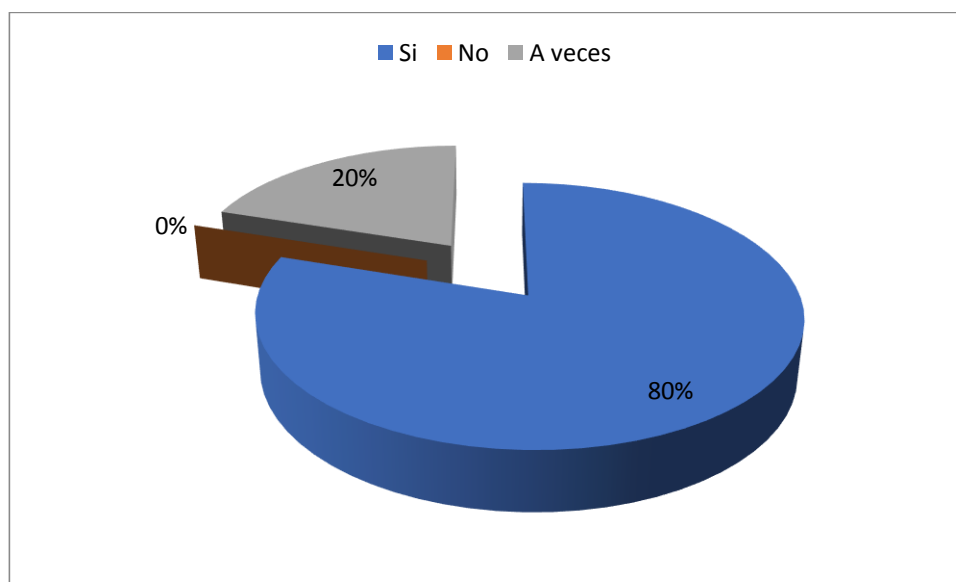
Tabla # 5.- Actividades lúdicas regulan el comportamiento

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	77	80
No	0	0
A veces	19	20
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"

Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico # 3.- Actividades lúdicas regulan el comportamiento



### Análisis

De la investigación realizada, el 80% manifiesta que tipo de actividades lúdicas regulan el comportamiento, mientras que un 20% dice que solo a veces

### Interpretación

El tipo de actividades lúdicas regulan el comportamiento.



4).- ¿Los estudiantes mejoran su comportamiento?

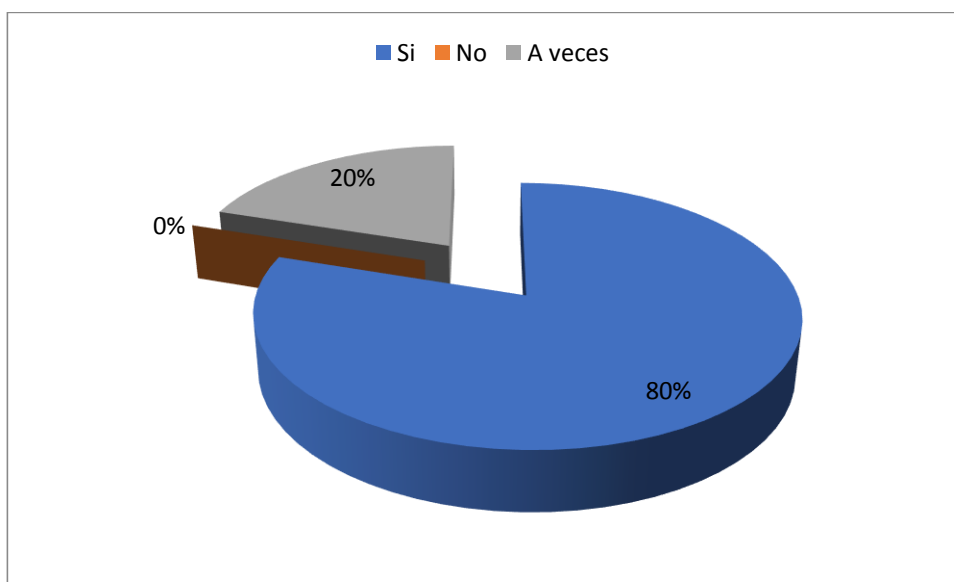
Tabla # 6.- Estudiantes mejoran su comportamiento

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	77	80
No	0	0
A veces	19	20
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"

Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico # 4.- Estudiantes mejoran su comportamiento



### Análisis

De la investigación realizada, el 80% manifiesta que los estudiantes mejoran su comportamiento, mientras que un 20% dice que solo a veces

### Interpretación

Los estudiantes mejoran su comportamiento.

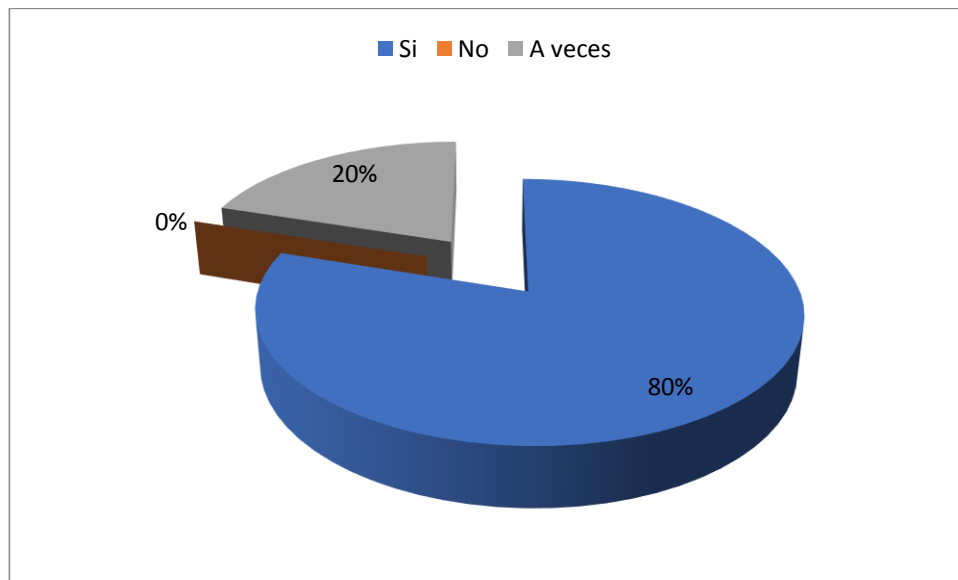
5).- ¿Los estudiantes tienen comportamientos positivos?

Tabla # 6.- Estudiantes tienen comportamientos positivos

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	77	80
No	0	0
A veces	19	20
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"  
Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico # 4.- Estudiantes tienen comportamientos positivos



### Análisis

De la investigación realizada, el 80% manifiesta que los estudiantes tienen comportamientos positivos, mientras que un 20% dice que solo a veces

### Interpretación

Los estudiantes tienen comportamientos positivos.

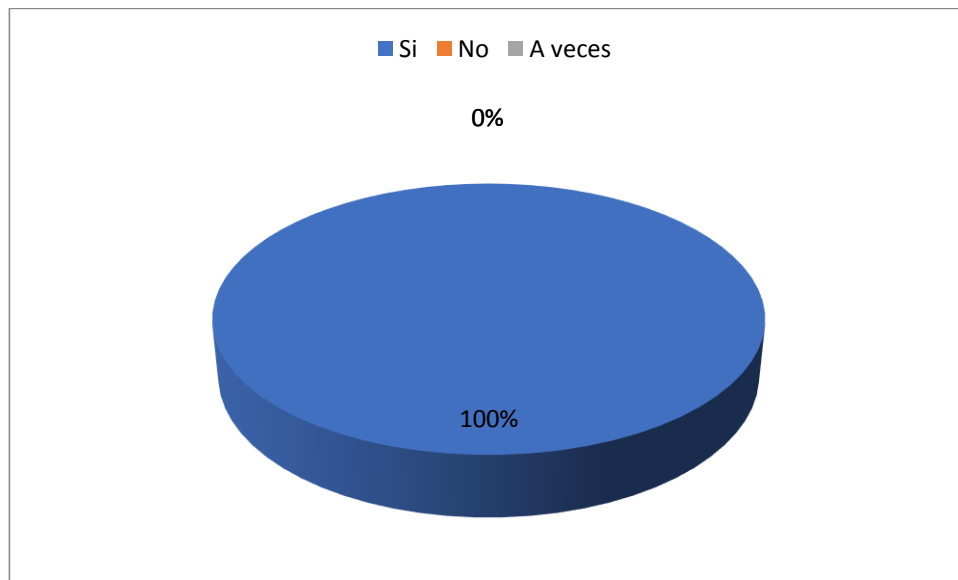
6).- ¿Las actividades lúdicas motivan a los estudiantes?

Tabla # 8.- Actividades lúdicas motivan a los estudiantes

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"  
Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico # 6.- Actividades lúdicas motivan a los estudiantes



### Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que las actividades lúdicas motivan a los estudiantes.

### Interpretación

Las actividades lúdicas motivan a los estudiantes.

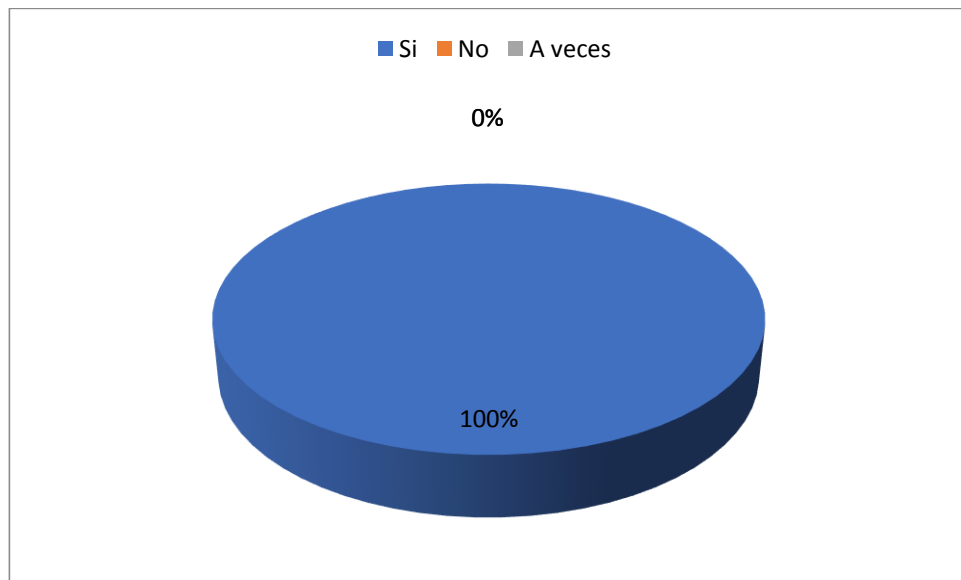
7).- ¿Los estudiantes participan en los juegos?

Tabla # 9.- Estudiantes participan en los juegos

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"  
Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico # 7.- Estudiantes participan en los juegos



### Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que los estudiantes participan en los juegos.

### Interpretación

Los estudiantes participan en los juegos.

8).- ¿Las actividades lúdicas reducen el comportamiento negativo?

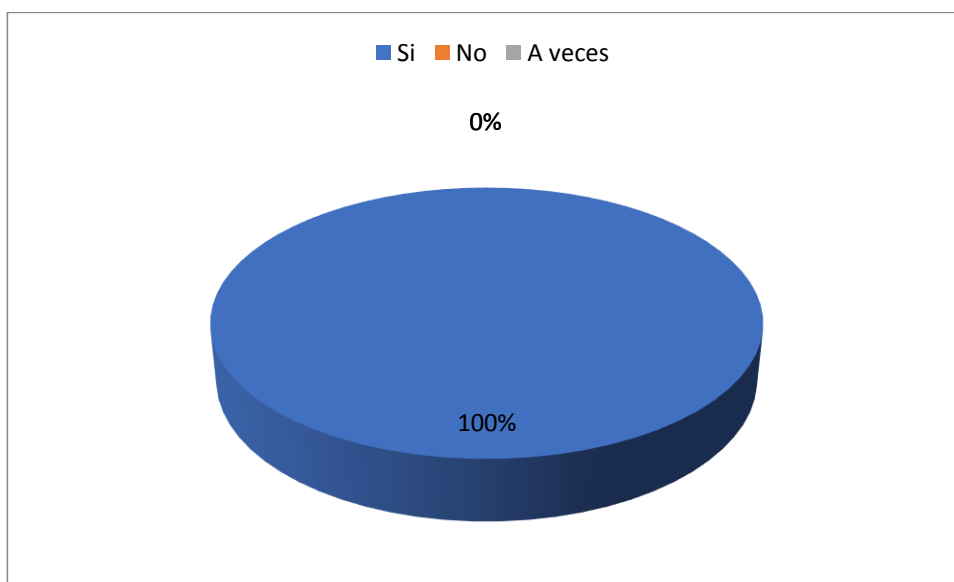
Tabla # 10.- Reducen el comportamiento negativo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"

Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico # 8.- Reducen el comportamiento negativo



### Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que las actividades lúdicas reducen el comportamiento negativo.

### Interpretación

Las actividades lúdicas reducen el comportamiento negativo.

9).- ¿Considera usted los juegos exigen disciplina en sus reglas?

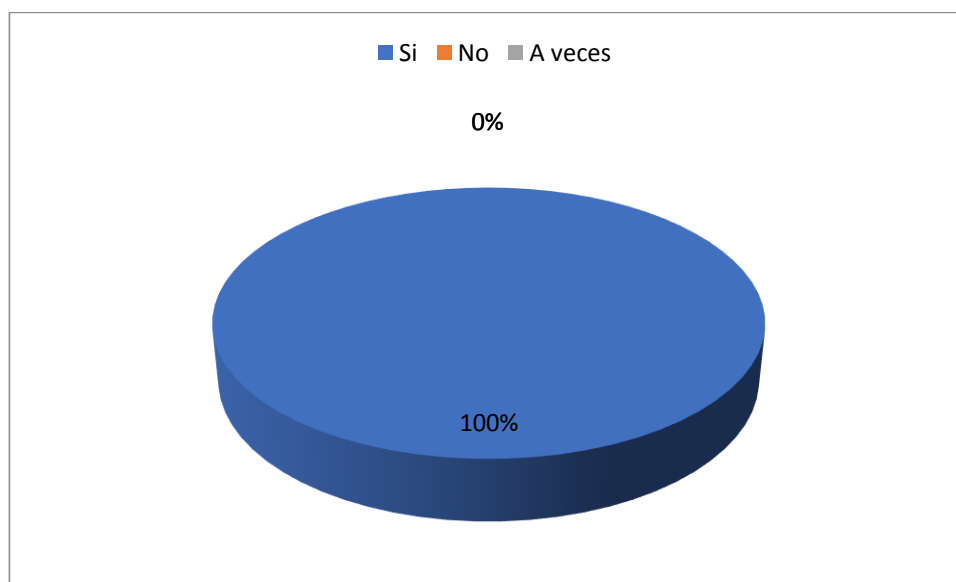
Tabla # 11.- Los juegos exigen disciplina en sus reglas

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"

Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico # 9.- Los juegos exigen disciplina en sus reglas



### Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que los juegos exigen disciplina en sus reglas.

### Interpretación

Los juegos exigen disciplina en sus reglas.

10).- ¿Considera usted que los juegos adecuan los comportamiento?

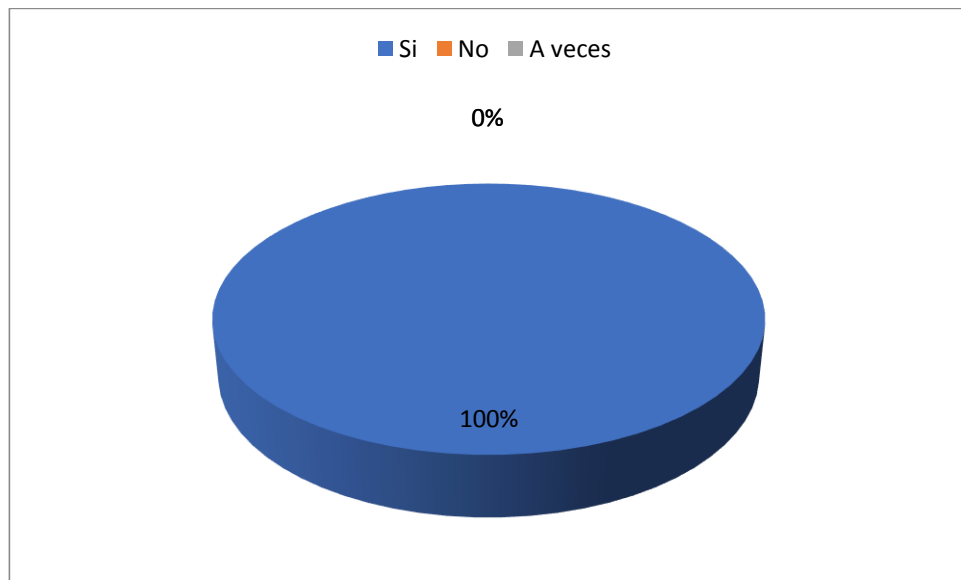
Tabla # 12.- Los juegos adecuan los comportamientos

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	96	100

Fuente: Escuela de Educación Básica "5 de Junio"

Elaborado por: Silvia Muyulema Cadena

Gráfico # 10.- Los juegos adecuan los comportamientos



### Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que los juegos adecuan los comportamientos.

### Interpretación

Los juegos adecuan los comportamientos.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CIDE**  
**CONTROL DE GRADO**



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

REQUIMIENTO DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

DOCENTE TUTOR:  
 ESTUDIANTE:

OSWALDO BERRUZ  
 MUYULEMA CADENA

**Babahoyo, 27 de diciembre de 2018**

El Delegado de la Comisión de la FCJSE para la revisión y aprobación del informe Final del Proyecto de Investigación, previa a la designación de tribunal de sustentación, certifica que la Srta. **SILVIA LORENA MUYULEMA CADENA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación, titulado:

**“ACTIVIDADES LUDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 5 DE JUNIO DE LA PARROQUIA ISLA DE BEJUCAL DEL CANTÓN BABA PROVINCIA DE LOS RÍOS AÑO 2018”**

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

Por lo que recomiendo a la egresada, 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.

**MSC. SÁNCHEZ SALAZAR TANYA**

**MIEMBRO DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA FCJSE**





FECHA: 2/1/2019  
HORA: 10:39

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:** OBANDO BERRUZ NORA SILVANA  
**ESTUDIANTE:** MUYULEMA CADENA SILVIA LORENA  
**PERIODO ACADÉMICO:** MAYO 2018 - OCTUBRE 2018  
**MODALIDAD DE TITULACIÓN:** PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
**FASE DE MODALIDAD:** INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
**PROYECTO DE TITULACIÓN:** INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO, PARALELO "A" DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "5 DE JUNIO" DE LA PARROQUIA ISLA DE BEJUCAL, DEL CANTON BABA, PROVINCIA DE LOS RIOS.....

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO, PARALELO "A" DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "5 DE JUNIO" DE LA PARROQUIA ISLA DE BEJUCAL, DEL CANTON BABA, PROVINCIA DE LOS RIOS.....

FASE	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	2018-10-15	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

IDEA O TEMA DE INVESTIGACION					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
IDEA O TEMA DE INVESTIGACION	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

MARCO CONTEXTUAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO CONTEXTUAL	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
SITUACION PROBLEMÁTICA	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

DELIMITACION DE LA INVESTIGACION					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
DELIMITACION DE LA INVESTIGACION	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

JUSTIFICACION					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
JUSTIFICACION	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

MARCO TEÓRICO					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO TEORICO	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

POSTURA TEORICA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
POSTURA TEORICA	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

HIPÓTESIS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
HIPOTESIS	2018-11-14	2018-11-19	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 INVESTIGACION	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PROPUESTA DE APLICACION DE RESULTADOS	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ASPECTOS BASICOS DE LA ALTERNATIVA. JUSTIFICACION	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

OBJETIVOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVOS	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

BIBLIOGRAFIA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO

BIBLIOGRAFIA	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO
--------------	------------	------------	-----------	------	------------

ANEXOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANEXOS	2018-11-14	2018-11-19	TERMINADO	100%	HABILITADO

*Nora Obando*

OBANDO BERRUZ NORA SILVANA  
DOCENTE TUTOR

*Silvia Lorena Muyulema*

MUYULEMA CADENA SILVIA LORENA  
ESTUDIANTE