

**Universidad Panamericana**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**Licenciatura en Ciencias de la Educación**  
**Con Especialidad en Proyectos Educativos**



**“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del  
Aprendizaje”  
(Tesis)**

**Sara Liliana López Ramírez**

**Quetzaltenango, octubre de 2011**

**“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del  
Aprendizaje”  
(Tesis)**

**Sara Liliana López Ramírez (Estudiante)**  
**Licda. Rosa María Martínez Galicia (Asesora)**  
**M.A. Miguel Angel Alonzo Sánchez (Revisor)**

**Quetzaltenango, octubre de 2011**

**Autoridades de la Universidad Panamericana**

M.Th. Mynor Augusto Herrera Lemus

**Rector**

M.Sc. Alba Aracely de González

**Vicerrectora Académica y Secretaria General**

M.A. César Augusto Custodio Cobar

**Vicerrector Administrativo**

**Autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación**

M.A. José Ramiro Bolaños Rivera

**Decano**

M.A. Miguel Angel Alonzo Sánchez

**Coordinador**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION**

**ASUNTO: Sara Liliana López Ramírez**  
estudiante de la carrera de Licenciatura  
en Ciencias de la Educación con Especialidad en  
Proyectos Educativos de esta facultad  
solicita autorización para realizar Tesis para  
completar requisitos de graduación.

**Guatemala, 11 de septiembre del 2,010.**

**Ref.011 09/2010**

Se ha analizado la solicitud de la estudiante Sara Liliana López Ramírez, para realizar Tesis enmarcada en la temática: "La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje"

En virtud de lo anterior esta Decanatura dictamina:

1. Habiendo cumplido con lo descrito en el Reglamento Académico de la Universidad Panamericana en Opciones de Egreso, artículo No.6 incisos del a) al n).
2. Por lo antes expuesto el estudiante: Sara Liliana López Ramírez , recibe la aprobación para realizar Tesis solicitada como Opción de Egreso.

  
M.A. José Ramón Bolaños Rivera  
Decano  
Facultad de Ciencias de la Educación



**UNIVERSIDAD**



**PANAMERICANA**

*Sabiduría Ante Todo,*

*Adquiere Sabiduría*

UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, Guatemala a los veintiún días del mes de mayo de dos mil once. -----

En virtud de que la Tesis con el tema: “LA DIDÁCTICA DE LAS PRÁCTICAS LÚDICAS COMO FACTOR PRECIPITANTE DEL APRENDIZAJE”, presentado por la estudiante, SARA LILIANA LÓPEZ RAMÍREZ previo a optar al grado Académico de Licenciatura, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.

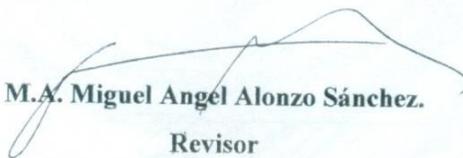
**Lidia.Rosa María Martínez Galicia**

**Asesor**



UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN, Guatemala a los veintiséis días del mes de agosto de dos mil once. -----

En virtud de que la Tesis con el tema: "LA DIDÁCTICA DE LAS PRACTICAS LÚDICAS  
COMO FACTOR PRECIPITANTE DEL APRENDIZAJE", presentada por la estudiante SARA  
LILIANA LÓPEZ RAMÍREZ previo a optar al grado Académico de Licenciatura, cumple con los  
requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen  
favorable para que continúe con el proceso correspondiente.

  
M.A. Miguel Angel Alonzo Sánchez.

Revisor

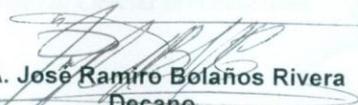


UNIVERSIDAD  
PANAMERICANA

"Sabiduría ante todo, adquiere sabiduría"

UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, Guatemala a los diez días del mes de septiembre del dos mil once.-----

En virtud de que el Informe Final de Tesis con el tema "La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje", presentado por la estudiante **Sara Liliana López Ramírez**, previo a optar grado académico de Licenciatura en Ciencias de la Educación con Especialidad en Proyectos Educativos, reúne los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, y con el requisito de Dictamen del Asesor (a)-Tutor (a) y Revisor, se autoriza la **impresión** del informe final del tesis.

  
M.A. José Ramiro Bolaños Rivera  
Decano  
Facultad de Ciencias de la Educación



- Carretera a San Isidro, Aldea Acatán Zona 16 - PBX: 2390 1200
- [www.universidadpanamericana.edu.gt](http://www.universidadpanamericana.edu.gt)

## **DEDICATORIA**

### **A DIOS:**

Por dotarme de sabiduría y entendimiento en el proceso de mi formación.

### **A MIS PADRES:**

Por sus consejos y apoyo moral para seguir adelante en mi preparación.

### **A MIS HERMANOS:**

Por apoyarme y animarme en todo momento.

### **A MI ESPOSO:**

Por brindarme su apoyo incondicional en las distintas etapas de mi formación.

### **A MIS HIJOS:**

Que en todo momento me brindaron su apoyo y comprensión y que mi esfuerzo sea de ejemplo.

### **A MI ASESORA:**

Mi sincero agradecimiento por orientarme en las diferentes etapas de la elaboración de mi tesis.

### **AL PERSONAL ADMINISTRATIVO, DOCENTE Y ESTUDIANTES DEL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACION DIVERSIFICADA INED, CABRICÁN:**

Por brindarme el espacio para elaborar mi investigación.

### **A UNIVERSIDAD PANAMERICANA**

Por abrir sus puertas y brindarme educación.

# Índice

	<b>Pág.</b>
Resumen.....	1
Introducción .....	2
Capítulo 1 .....	3
Marco Conceptual .....	3
1.1 Antecedentes de la Investigación: .....	3
1.2 Importancia de la Investigación .....	3
1.3 Planteamiento del Problema.....	4
Capítulo 2.....	5
Marco Contextual.....	5
2.1 Definición del problema dentro del contexto.....	5
Capítulo 3.....	6
Marco Teórico .....	6
3.1. Definición de didáctica.....	6
3.2 Objetivos de la Didáctica .....	6
3.3. Bases de la Didáctica.....	7
3.4. Elementos Didácticos.....	8
3.5 División de la Didáctica .....	8
3.6 Prácticas Lúdicas.....	10
3.7. La importancia del juego en la escuela .....	11
3.8. Aspectos que desarrollan el juego en la personalidad del niño .....	11
3.9. El juego didáctico.....	12
3.10. Objetivos de la utilización de los Juegos Didácticos en las instituciones educativas .....	14
3.11. Características de los Juegos Didácticos .....	14
3.12. Fases de los Juegos Didácticos.....	15
3.13. Principios Básicos que rigen la estructuración y aplicación de los Juegos Didácticos. ....	16
3.14. Significación metodológica de los Juegos Didácticos.....	17
3.15. Exigencias Metodológicas para la Elaboración y Aplicación de los Juegos Didácticos.....	17
3.16. Ventajas fundamentales de los Juegos Didácticos .....	18
3.17. Clasificación de los Juegos Didácticos .....	19

3.18. La Influencia del Juego en el Desarrollo Psicológico de los Niños y Adolescentes .....	20
3.19. Estructura del Juego .....	22
3.20. Aprendizaje .....	25
3.21. Modos del Aprendizaje .....	26
3.22. Leyes del Aprendizaje .....	27
3.23. Tipos de Aprendizaje .....	28
3.24. ¿Cómo establecer la didáctica de las prácticas lúdicas en el aprendizaje?.....	29
Capítulo 4.....	30
Marco Metodológico .....	30
4.1. Problema: .....	30
4.2. Planteamiento de la Investigación.....	30
4.3 Justificación: .....	31
4.4 Objetivos .....	32
4.5 Preguntas de Investigación.....	32
4.6 Evaluación:.....	32
4.7. Alcances de la Investigación.....	33
4.8. Hipótesis:.....	33
4.9. Operacionalización de la Hipótesis .....	33
4.10. Delimitación.....	36
4.11. Universo: .....	36
4.12. Muestra:.....	36
4.13. Unidad de Análisis .....	36
4.14. Diseño de Investigación .....	37
4.15. Cronograma.....	38
4.16. Organización .....	39
4.17. Recursos .....	39
4.18. Evaluación.....	39
Capítulo 5.....	40
Marco Operativo .....	40
Análisis e Interpretación de Resultados .....	40
5. 1 Introducción .....	40
5.2 Estrategia de Intervención.....	40

5.3 Elaborando la estrategia para realizar la Investigación .....	41
5.4 Elaborando las herramientas .....	41
5.5 Validación de las Herramientas.....	41
5.6 Reuniones previas de negociación .....	42
5.7 Recolección de datos.....	42
5.8 Procesamiento de la Información.....	42
5.9 Interpretación de los Instrumentos .....	42
Análisis y Presentación de Resultados .....	43
Tabulación de Boletas de Estudiantes.....	43
Tabulación de Boletas de Docentes .....	53
Tabulación de Boletas de Autoridades Educativas .....	63
Capítulo 6.....	73
Presentación de Resultados .....	73
6.1 Según definición operacional de las variables del estudio .....	73
Capítulo 7.....	74
Análisis y Discusión de Resultados .....	74
7.1 Presentación .....	74
7.2 Comprobación de hipótesis .....	74
Conclusiones .....	76
Bibliografía .....	77
Capítulo 8.....	78
Propuesta.....	78
8.1 Nombre de la Propuesta .....	78
8.2 Introducción .....	78
8.3 Justificación.....	78
8.4 Planteamiento del problema.....	79
8.5 Objetivos .....	79
8.6 Resultados .....	80
8.7 Acciones.....	80
8.8 Metodología .....	81
8.9 Cronograma.....	81
8.10 Responsables.....	81

8.11 Recursos .....	81
8.12 Presupuesto .....	82
8.13 Evaluación.....	82
ANEXOS.....	83

## **Resumen**

La presente investigación titulada “La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como Factor precipitante del aprendizaje” se realizó en el Instituto Nacional de Educación Diversificada del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Esta investigación surge con la inquietud de aplicar correctamente las prácticas lúdicas considerando que son didácticas que ayudan al aprendizaje.

Debido a la situación que enfrenta la educación nacional, se hace necesario investigar el tema de La didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje, porque la didáctica es necesaria para que la enseñanza sea eficiente, por lo que las prácticas lúdicas son el principio básico de la actividad que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante, constituyendo la participación en los estudiantes para la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades.

Esta investigación se hace para que los docentes implementen el juego didáctico dentro del aula, ya que esta ayuda a desarrollar aspectos importantes en la personalidad del estudiante, induciéndole el interés por prepararse y formarse como profesional. También la misma se elabora para quién desee apoyarse e implementar el juego en el aprendizaje de los estudiantes, ofreciéndole una noción más exacta de los fenómenos estudiados, además se convierte como motivador de la clase, facilitando la comprensión de los hechos y de los conceptos logrando así una educación de calidad.

## **Introducción**

El desarrollo de la presente investigación, La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como Factor precipitante en el Aprendizaje, pretende apoyar las actividades de interacción del docente y estudiante para lograr el desarrollo educativo, con uso de herramientas, instrumentos, estrategias y juegos didácticos, logrando así un perfil de estudiantes expertos en la participación de actividades dentro del aula, alcanzando así la motivación y el crecimiento personal del estudiante en el desempeño educativo, por lo que la didáctica de las prácticas lúdicas, desarrollan aspectos importantes en el desarrollo del aprendizaje, simplificando el estudio para hacerlo efectivo, por ello es importante la aplicación de las mismas, porque permiten una actitud adecuada ante el aprendizaje desarrollando habilidades y destrezas en el estudiante, dicho estudio está distribuido por capítulos y ocho marcos que detallan el proceso investigativo.

Marco conceptual, contiene antecedentes, importancia y planteamiento de la investigación, el marco contextual, describe la definición del problema dentro del contexto, el marco conceptual, el marco teórico posee un estudio bibliográfico completo de los temas de la investigación, el marco metodológico detalla el planteamiento de la investigación, la factibilidad, viabilidad, objetivos, las preguntas de investigación, evaluación, alcances de la investigación y la Operacionalización de la hipótesis, el marco operativo, análisis y presentación de resultados, análisis y discusión de resultados, marco propositivo, conclusiones y bibliografía,

Dicha investigación permite conocer el camino que encauce a educandos y educadores para una calidad educativa, fortaleciendo así nuestra sociedad.

# Capítulo 1

## Marco Conceptual

### 1.1 Antecedentes de la Investigación:

La Didáctica de las Prácticas Lúdicas, han sido investigaciones que no se han ejecutado profundamente solo se han tomado conceptos permanentes de influencia global. En la actualidad se ha demostrado que la enseñanza sigue siendo tradicionalista porque se piensa que las prácticas lúdicas no son importantes en el aprendizaje, debido a que se cree que el juego en el aula solamente es pasatiempo y que no es provechoso, por lo que esto debe ser utilizado en el recreo ya que no interrumpe la concentración de los estudiantes en el aprendizaje. En la actualidad vemos a muchos jóvenes tímidos que casi nunca participan y les da temor trabajar en equipo, esto ha surgido por falta de motivación, dinamismo en el proceso educativo. Por lo que es necesario introducir la didáctica de las prácticas lúdicas en el proceso del aprendizaje, debido a que esto ayuda a que el estudiante se motive y participe, manifestando una actitud activa e intelectual en lo que realiza en el desarrollo de su aprendizaje.

### 1.2 Importancia de la Investigación

El desarrollo de la didáctica de las prácticas lúdicas ofrece grandes cambios en el aprendizaje, porque el juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla la personalidad del estudiante haciéndolo creativo, despertando en él, una capacidad intelectual, conductual y sobre todo un afecto motivacional, que le propicie un espíritu de solidaridad, brindando y recibiendo ayuda. Los juegos didácticos desarrollan habilidades de intercambio de conocimientos, mejorando relaciones interpersonales, haciendo que el aprendizaje sea activo y dinámico. Por lo expuesto es de suma importancia investigar el efecto que produce en el aprendizaje el uso de la didáctica de las prácticas lúdicas.

### **1.3 Planteamiento del Problema**

La modalidad didáctica que el maestro utiliza, se ha reducido a prácticas tradicionales en la que el docente se ha sujetado para dar a conocer el tema que le corresponde impartir y casi nunca utiliza la práctica lúdica en la clase, esto hace que el estudiante se sienta cansado y sin deseos de permanecer en clases, porque no se les motiva durante el proceso y casi nunca participan por temor a equivocarse y ser rechazado por sus compañeros. Hoy en día hay varias instituciones donde se inculca el juego didáctico en el desarrollo del aprendizaje del estudiante. Por lo que la didáctica de las prácticas lúdicas es importante para el desarrollo de habilidades, porque permite una mayor concentración, participación y motivación en el desarrollo de actividades escolares. Por lo que es importante que se practique el juego didáctico en los establecimientos para ayudar a los estudiantes a tener una mayor participación en el estudio comprendiendo de manera fácil su aprendizaje. Por lo que surge un cuestionamiento:

¿Podrán utilizarse las prácticas lúdicas en el aprendizaje?

## Capítulo 2

### Marco Contextual

#### 2.1 Definición del problema dentro del contexto.

La investigación “La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del aprendizaje”, se realiza en el Instituto Nacional de Educación Básica y Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango.

Empezó a funcionar con seis catedráticos: PEM. Lilian Amarilis Vásquez Saquiché de Maldonado (Directora), PEM. Eleazar Aram López Pérez (Sub-director), PEM. Sotera Esperanza Pérez Escalante, PEM. Flor de María López Lucas, PEM. Lesbia Fabiola López Ríos, Prof. Abraham Elías Ramos Sales, con un número de 20 estudiantes. Actualmente cuenta con 66 estudiantes y 9 docentes. Dicho establecimiento funciona en la Escuela Oficial Urbana Mixta Elisa Molina de Stahl, ubicada en 2da. Avenida 1-45 zona 1 del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango.

El problema dentro del contexto es que la modalidad didáctica que ha estado utilizado el docente, se ha sometido a clases no interesantes debido a que el estudiante no se le motiva a que participe dentro del aula, ayudándolo a que se desenvuelva ante sus compañeros.

Por lo que en el proceso del aprendizaje se debe dar importancia al uso constante de juegos dentro de las clases para que los estudiantes abandonen ese temor que les impide relacionarse con sus compañeros, logrando una clase llena de motivación y participación activa de los estudiantes, pues los juegos didácticos son esenciales para la formación de los estudiantes, pues es el docente es el encargado de transmitir la importancia de estas didácticas para formar estudiantes participativos y activos.

## Capítulo 3

### Marco Teórico

#### 3.1. Definición de didáctica

La didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del estudiante, con el objeto de alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad de manera consciente, eficiente y responsable. La didáctica puede entenderse en dos sentidos: amplio y pedagógico

1.1 En el sentido amplio, la didáctica solo se preocupa por los procedimientos que llevan al educando a cambiar de conducta o aprender algo, sin connotaciones socio-morales. En esta concepción la didáctica no se preocupa por los valores, solamente por la forma de hacer que el educando aprenda.

1.2 En el sentido pedagógico, la didáctica aparece comprometida con el sentido socio-moral del aprendizaje del educando, que es el de entender a formar ciudadanos conscientes, eficientes y responsables.

La <sup>1</sup>didáctica es la esencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de la enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando, como también es el conjunto de técnicas mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas, para que el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor facilidad para que la enseñanza sea eficiente, ajustada a la naturaleza y a las posibilidades del educando y de la sociedad.

#### 3.2 Objetivos de la Didáctica

Los objetivos de la didáctica, en términos educacionales, se dirigen para posibilitar una realización más eficiente y se expresan de la siguiente forma:

3.2.1. Llevar a cabo los propósitos de lo que se conceptúe como educación, haciendo la enseñanza y el aprendizaje más eficaz, aplicando nuevos conocimientos provenientes de la biología, psicología, sociología y la filosofía, para hacer el aprendizaje consecuente y coherente.

---

<sup>1</sup> Imídeo Giuseppe Néreci. Hacia una didáctica general dinámica, editorial Kapeluz S.A. Buenos Aires Argentina

3.2.2. Orientar la enseñanza de acuerdo con la edad evolutiva del estudiante, de modo de ayudarlo a desarrollar y a realizarse plenamente en función a sus esfuerzos, adecuando la enseñanza a las posibilidades y necesidades del estudiante.

3.2.3. Inspirar actividades escolares en la realidad y ayudar al estudiante a percibir el fenómeno del aprendizaje como un todo, guiando la organización de las tareas escolares para evitar pérdidas de tiempo.

3.2.4. Orientar el planeamiento de las actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean logrados.

### **3.3. Bases de la Didáctica**

Para hacerse más consecuente, la didáctica tiene que recurrir a diversas ciencias, principalmente a la biología, psicología, sociología y la metodología científica, coordinados por la visión filosófica que se tenga de la educación. Esa visión filosófica de la educación hará el papel de integradora en todos los elementos, para coordinarlos con el objetivo principal, que es la realización de los propósitos de la educación en el comportamiento del estudiante y en la sociedad.

La didáctica permite que el hombre sea libre y responsable en lo que realiza y así mismo ayuda a que sea solidario y colaborador en su trabajo. Por lo que la didáctica se auxilia de las siguientes ciencias.

3.3.1 La biología instruye sobre la fatiga y fases evolutivas del estudiante con sus diversos intereses y necesidades.

3.3.2 La psicología enseña lo referente a los procesos que más favorecen el desarrollo de la personalidad y que contribuye con mayor eficacia a la realización del aprendizaje.

3.3.3 La sociología instruye sobre las formas del trabajo escolar que desarrollan la cooperatividad, el respeto mutuo y el liderazgo.

### **3.4. Elementos Didácticos**

La didáctica tiene que considerar seis elementos fundamentales que son, con referencia a su campo de actividades: el alumno, los objetivos, la materia, las técnicas de enseñanza y el medio geográfico, económico, social y cultural.

**3.4.1 El alumno:** Es quien aprende, aquél por quien y para quien existe la escuela. Siendo así, está claro que es la escuela que debe adaptarse a él y no él a la escuela.

**3.4.2 Los objetivos:** La escuela no tendrá razón de ser si no tiene en cuenta la conducción del estudiante hacia determinadas metas, tales como: modificación del comportamiento, adquisición de conocimientos, desenvolvimiento de la personalidad y orientación profesional.

**3.4.3 El profesor:** Es el orientador de la enseñanza, debe ser fuente de estímulos que lleva al alumno a reaccionar para que se cumpla el proceso del aprendizaje. El profesor debe distribuir sus estímulos entre los alumnos en forma adecuada de modo que los lleve a trabajar de acuerdo con sus posibilidades, el profesor se hace más indispensable en su calidad de orientador y guía, para la formación de la personalidad del educando.

**3.4.4 La materia:** La materia es el contenido de la enseñanza, a través de ella serán alcanzados los objetivos de la escuela.

**3.4.5 Métodos y técnicas de enseñanza:** Los métodos como las técnicas de enseñanza son fundamentales para el aprendizaje de los estudiantes, propiciando la actividad de los educandos en las diferentes actividades educativas.

**3.4.6 Medio geográfico, económico, cultural y social:** Es indispensable para que la acción didáctica se lleve a cabo en forma eficiente, tomando en cuenta el medio donde funciona la escuela, pues solamente así podrá orientarse hacia las exigencias económicas, culturales y sociales.

### **3.5 División de la Didáctica**

La didáctica se divide en tres ramas importantes: matemática, sistemática y metódica.

**3.5.1 Matemática:** Es fundamental saber, hacia quién va a ser orientado el aprendizaje, a fin de que se logre la adecuación de la enseñanza. Para que la enseñanza resulte eficiente, es preciso tener en cuenta la madurez y las posibilidades del que aprende, además de sus intereses, capacidad intelectual y sus aptitudes.

**3.5.2 Sistemática:** Esta rama se refiere a los objetivos y a las materias de enseñanza, porque la didáctica confiere mucha importancia a las metas a alcanzar y al vehículo utilizado para alcanzarlas, es decir, a las materias del plan de estudios.

**3.5.3 Metódica:** Se refiere a la ejecución del trabajo didáctico, al arte de enseñar propiamente dicho.

La didáctica puede ser considerada en sus aspectos generales y particulares, esto es, con relación a la enseñanza de todas las materias o con relación a una sola disciplina, entre ellas están:

#### **3.5.4. Didáctica General:**

Está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidos para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de un modo general sin que varíen de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, a fin de indicar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña.

La didáctica general, en el intento de dirigir correctamente el aprendizaje, abarca por su parte:

**3.5.4.1 El Planeamiento de la escuela:** de las disciplinas del curso, de la unidad y de la clase, de la orientación educacional y pedagógica, de las actividades extraclase.

**3.5.4.2 La Ejecución es la motivación:** dirección del aprendizaje, o sea presentación de la materia, elaboración, fijación e integración del aprendizaje; elementos de ejecución como el lenguaje, los métodos y técnicas de enseñanza y material didáctico.

**3.5.4.3 La Evaluación:** es un sondeo propiamente dicha, rectificación y ampliación del aprendizaje.

#### **3.5.5. Didáctica Especial:**

Esta didáctica es enfrentada a dos puntos de vista que son:

**3.5.5.1 Con relación al nivel de enseñanza:** Se tiene así una didáctica de la escuela primaria, secundaria o superior para que la enseñanza se imparta en todos sus niveles educativos para la superación de la sociedad.

**3.5.5.2 Con relación a la enseñanza de cada disciplina:** en particular, como matemática, geografía, historia, ciencias naturales. La didáctica especial es considerada generalmente en este segundo aspecto abarcando el estudio de la aplicación de los principios generales de la didáctica en el campo de la enseñanza de cada disciplina.

### **3.5.5.1 Principios de la didáctica:**

La didáctica especial estudia la aplicación de los principios didácticos que se describen a a continuación. Sus preocupaciones principales en este campo son:

- a) Estudio de los problemas especiales que plantea la enseñanza de cada disciplina, tales como: selección de los contenidos, técnicas de enseñanza que se estimen más eficientes, particularidades metodológicas, dificultades en la enseñanza de ciertos asuntos.
- b) Análisis de los programas de las diversas disciplinas en extensión y en profundidad, su reestructuración teniendo en cuenta las posibilidades de los estudiantes, condiciones y necesidades del medio en que funciona el centro educativo.
- c) Determinación de los objetivos de cada disciplina, considerando los objetivos de cada nivel de enseñanza.
- d) Estudio de los planes de clase adecuados a cada disciplina y a cada fase del aprendizaje.
- e) Estudio de pruebas que se revelen como las más eficientes en la verificación del aprendizaje de las diversas disciplinas.
- f) Investigación de medios para resolver las dificultades de la enseñanza en el campo de cada disciplina.

### **3.6 Prácticas Lúdicas**

Las prácticas lúdicas son el principio básico de la actividad que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante, constituye la participación, el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

En el caso de los niños de edad escolar, la actividad lúdica se amplía y complejiza y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Con la actividad lúdica en la adolescencias se pueden lograr las condiciones para un mejor desarrollo de las capacidades educativas y prevenir las consecuencias que pudieran generar las diferencias entre las necesidades educativas de los educandos y las respuestas de los sistemas educativos; (adaptación inicial a la escuela, detección precoz de alumnos con necesidades educativas especiales, estimulación y procesos dirigidos a permitir a los alumnos afrontar con progresiva autonomía las exigencias de la actividad educativa).

La <sup>2</sup>zona de desarrollo permite el incremento de la asimilación de los contenidos impartidos en los sistemas educativos y la inserción al medio social en sus múltiples alternativas del desempeño generacional y las relaciones interpersonales. Por lo que el juego potencia las relaciones de amistad que pueden servir como pautas para fomentar grupos de trabajo en las aulas que cedan a la incorporación y adecuación del contenido de estudio de las diferentes asignaturas.

Las prácticas lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos, promoviendo el estudio de la historia de los países en cuestión, elemento esencial para la formación social de cada nación, el desarrollo ideológico, la identidad, pertenencia y el conocimiento político en la misma, el desarrollo cultural, moral y ético, los valores educativos y socioculturales que permiten el acervo científico de la nueva generación.

Impulsando el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica la autocrítica, la autodeterminación y el crecimiento personal de los niños y adolescentes del país.

### **3.7. La importancia del juego en la escuela**

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

3.7.1 Con un FIN en sí mismo como actividad placentera para el alumnado

3.7.2 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 carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño.

### **3.8. Aspectos que desarrollan el juego en la personalidad del niño**

3.8.1 COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.

3.8.2 MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

3.8.3 SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

3.8.4 AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

---

<sup>2</sup> Vigostky 1896-1934

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.

### **3.9. El juego didáctico**

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminando a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas, o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El <sup>3</sup>juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

Para tener un criterio más amplio sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

---

<sup>3</sup> ABEASTURY, A. (1986) el niño y sus juegos. Ed. Paidós. Buenos Aires

**3.9.1 Intelectual-cognitivo:** es en el que se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

**3.9.2 Volitivo-conductual:** en este se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo estimula la emulación fraternal, etc.

**3.9.3 Afectivo-motivacional:** en este se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

**3.9.4 Aptitudes:** este es el componente básico de la personalidad del individuo porque le permite aceptar los retos en situaciones difíciles que surgen en la vida

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones a cerca de la evaluación y organización escolar. Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- a) Correspondencia con los avances científicos y técnicos.
- b) Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- c) Influencia educativa.
- d) Correspondencia con la edad del alumno.
- e) Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- f) Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- g) Accesibilidad.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

La particularidad de los juegos didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que

en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

### **3.10. Objetivos de la utilización de los Juegos Didácticos en las instituciones educativas**

Los objetivos son guías importantes que indican lo que se debe realizar durante el desarrollo del proceso educativo en el que se tienen metas a alcanzar y se especifican de la siguiente forma:

3.10.1 Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

3.10.2 Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

3.10.3 Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

3.10.4 Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

### **3.11. Características de los Juegos Didácticos**

Los juegos didácticos desarrollan habilidades en los estudiantes y consta de las siguientes características.

3.11.1 Despiertan el interés hacia las asignaturas.

3.11.2 Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

3.11.3 Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

3.11.4 Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

3.11.5 Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

3.11.6 Constituyen actividades pedagógicas, dinámicas con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

3.11.7 Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

3.11.8 Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **3.12. Fases de los Juegos Didácticos**

Los juegos didácticos tienen tres fases que ayudan a motivar el interés de los estudiantes en el proceso educativo.

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

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

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

Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

### **3.13. Principios Básicos que rigen la estructuración y aplicación de los Juegos Didácticos.**

Los juegos didácticos tienen principios que ayudan que los estudiantes sean activos durante el proceso, estos llevan al estudiante a ser independiente y participativo en lo que realiza.

**3.13.1 La participación:** Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa una manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

**3.13.2 El dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor del tiempo en la actividad lúdica. Todo el juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

**3.13.3 El entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

**3.13.4 El desempeño de roles:** Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

**3.13.4.1 La competencia:** Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente; sin competencia no hay juego ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

### **3.14. Significación metodológica de los Juegos Didácticos**

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos: juegos didácticos y técnicas participativas.

3.14.1 Los juegos didácticos: constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de los juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego y en este sentido dicho principio requiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

3.14.2 Las técnicas participativas: son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y de animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que esté llevando además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

### **3.15. Exigencias Metodológicas para la Elaboración y Aplicación de los Juegos Didácticos**

Las exigencias metodológicas son necesarias para la realización correcta al implementar los juegos en el proceso educativo.

3.15.1 Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

3.15.2 Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.

3.15.3 Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.

3.15.4 Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

3.15.5 Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

### **3.16. Ventajas fundamentales de los Juegos Didácticos**

Los juegos didácticos tienen ventajas que ayudan en el desarrollo del aprendizaje garantizando una mejor comprensión y motivación en los estudiantes, por lo que se basa en lo siguiente:

3.16.1 Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.

3.16.2 Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.

3.16.3 Permiten comprobar el nivel de conocimientos alcanzados por los estudiantes, éstas rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

3.16.4 Permiten solucionar los problemas de correlación y las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.

3.16.5 Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

3.16.8 Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

3.16.9 Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

3.16.10 Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

### **3.17. Clasificación de los Juegos Didácticos**

Los juegos didácticos parten desde la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, porque estos desarrollan habilidades en el estudiante, por lo que existen tres clases de juegos:

3.17.1 Juegos para el desarrollo de habilidades: <sup>4</sup>Estos juegos ayudan a descubrir habilidades en los estudiantes en el cual despiertan el interés de participación y motivación.

3.17.2 Juegos para la consolidación de conocimientos. Estos juegos ayudan a que los estudiantes construyan sus propios conocimientos fortaleciendo así su aprendizaje.

3.17.3 Juegos para el fortalecimiento de valores: Estos ayudan a formar una buena personalidad en los seres humanos.

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

---

<sup>4</sup> DECROLY, MONCHAP (1983) El juego educativo. Iniciación la actividad intelectual y motriz. Ed. Masata. Madrid

### **3.18. La Influencia del Juego en el Desarrollo Psicológico de los Niños y Adolescentes**

El juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello podemos decir que es inherente al desarrollo de la personalidad.

A partir de los años 60 aparece en la escena un tipo de juego de tablero en los que se desarrollaban acciones de simulación estratégica, la búsqueda detectivesca, el análisis de los amigos y enemigos y el combate. En estos juegos podían participar de 5 a 6 jugadores generalmente estudiantes y cada uno de ellos debería construir un personaje de acuerdo a un conjunto de reglas planteadas en una historia principal.

Encontramos tres tipos de temas en los juegos, que son:

**3.18.1 Los juegos de ficción:** hacen referencia a los juegos que potencializan la ciencia ficción en el conocimiento de otros planetas irreales, la actuación de seres extraterrestres que llegan y aspiran dominar la Tierra y exhorta los ánimos de lucha por conservar la especie humana.

**3.18.2 Los juegos futuristas:** nos transmiten el criterio sobre el futuro cercano o lejano y las cuales despiertan las ansías de conocimiento y pronóstico sobre ese futuro que se juega.

**3.18.3 Los juegos de historia:** complementan más el desarrollo de la personalidad de los niños y adolescentes porque generan conocimiento de las raíces, de las costumbres e idiosincrasias y la conformación de los valores de identidad y pertenencia con la sociedad y su sistema imperante.

Estos juegos han logrado penetrar en la mente de los niños y adolescentes a través de la comercialización de las computadoras, y los programas de multimedia. Dejando un espacio para la preparación de los mismos en el manejo de las nuevas tecnologías de avanzada y el avance en la calidad de su utilidad. Además se desarrolla el juego de roles o de reglas.

**3.18.3.1 El juego de roles** cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aún cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar.

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las hembras otras profesiones como doctora, maestra, etc.

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar.

**3.18.3.2 El juego de reglas surge** y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos:

- a) El juego de bolas
- b) Las damas:
- c) Parqués:
- d) Escondidos

Estos <sup>5</sup>juegos son practicados por el niño con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas.

En este tipo de juego podemos diferenciar el conocimiento de la regla por parte del niño o la práctica de la regla por parte del mismo.

En la edad escolar, la regla es considerada como sagrada e intangible, de origen adulto y esencia externa, y toda modificación constituye una trasgresión. Este respeto unilateral va disminuyendo a finales de la etapa.

Por otra parte las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas a través de la actividad lúdica.

En esta etapa escolar durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el

---

<sup>5</sup> BANDET,J. y ABBADIE,J. (1975) Como enseñar a través del juego. Ed. Fontanella. Barcelona

niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

Con este juego se fomenta el debate, y la discusión como elemento de comunicación y consenso, en el momento de resolver los dilemas morales. Ahora bien un dilema moral, es un conflicto en el que están implícitos los valores.

Con relación a la práctica de la regla (forma en que los niños la aplican en el juego) surge la necesidad de la comprensión y el control mutuo, así como de ganar acatando reglas comunes. No obstante, aún las reglas no se dominan en detalle y por esto tiende a variar, tratando los niños de copiar en el juego al más informado.

### **3.19. Estructura del Juego**

El juego consta de dos partes fundamentales en su estructura esencial, la cual se divide en: La guía y el texto histórico.

#### **3.19.1 La Guía:**

Indica las normas que regulan las acciones de los participantes, las situaciones que se presentan y la resolución de problemas. Esta guía establece parámetros que dan formas a la dinámica grupal que potencializará en cada instante el desarrollo del texto histórico. En la guía se revisan los aspectos fundamentales en cuanto a las "Partidas" o "Sesiones". Entre estos elementos tenemos:

3.19.1.1 Los personajes jugadores. Ejemplo. Son los participantes los que los crearán a partir del conocimiento de una parte de la historia y adquieren su propia personalidad.

3.19.1.2 Los personajes no jugadores. Ejemplo. Estos participantes son introducidos al juego a través de un Director. Estos tienen un papel fundamental ya que sirven de orientadores, además de catalizar las acciones de los personajes jugadores.

3.19.1.3 El Director. Entre los participantes uno de ellos debe fungir como director del juego (al principio es bueno que sea el docente que tenga experiencia en Historia), le corresponde a él recrear la historia a través de la narración oral, mostrar el contexto y las diferentes alternativas de acción que tienen los jugadores. El director es los sentidos, los ojos, oídos, tacto, que permite a los participantes ponerse en contacto con la realidad del juego. Es decir la historia narrada. La

idea es que en el salón de clases se estructuren equipos, todos tengan la oportunidad de pasar a cumplir ese papel. Sólo se necesita incentivar la creatividad, capacidad narrativa, habilidad y las reglas del juego, características que se desarrollarán durante la práctica continua.

La búsqueda o trabajo de indagación con los libros, los manuales de historia, que permitan descubrir los elementos necesarios para que el equipo pueda ganar.

El periplo o viaje de los personajes. Los viajes que se pueden hacer por los caminos de la historia y dentro de lugares relevantes que se recreen en el juego.

El combate. Que debe de poseer como características el uso de las armas convencionales que se usaron en la lucha por la independencia y la estrategia de guerra que es más importante que los propios utensilios de guerra.

El trabajo cooperativo. Se debe trabajar en cada momento a la ayuda mutua, cooperación, intercambio, búsqueda, entrega de datos entre los participantes del equipo, etc.

3.19.1.4 La dinámica. Consiste en desarrollo del juego, enmarcado en el contexto histórico que va desde una época determinada hasta otra de carácter relevante para el País, en cuanto a la lucha por la liberación de la nación. Los elementos fundamentales que sostienen la dinámica son los siguientes:

3.19.1.5 El combate. Es el elemento principal, la historia central del juego es la guerra independentista, por lo tanto deben existir dos bandos bien definidos. El de los dominantes que luchan por perpetuar el dominio y la hegemonía y el de los patriotas que luchan por la anhelada independencia. Para no representar la violencia de los combates se realizará una "batalla de ideas" en las que se pueden presentar:

- a. Dilemas Morales.
- b. Análisis de pensamientos de los próceres de las revoluciones que se están defendiendo.
- c. Trabajos o tareas.
- d. Los participantes superarán los obstáculos en la medida en la que puedan responder a las preguntas o realizar las tareas o trabajos.
- e. En el análisis del pensamiento histórico de los libertadores del país. Se tomará un pensamiento y se responderá a una pregunta, se determinarán los valores o se buscará la relación con la actualidad.

- f. La creación del personaje: El personaje será creado y representado por el participante y para ello se tomará en cuenta dos factores:
- g. La etnia, entre las que tenemos al blanco criollo, blanco peninsular, aborigen, mestizo y el negro.
- h. La categoría, es el modo en que se gana la vida el personaje. Entre estos tenemos al campesino, comerciante, brujo, esclavo, y sacerdote.
- i. Las pericias. El personaje en cada sesión irá ganando habilidades (nadar, escalar, montar a caballo).
- j. Los valores. Cuando se realiza una determinada tarea, se analiza un pensamiento, o se discute un dilema moral, el personaje desarrollará determinados valores.

j.1) Para crear un personaje:

Se escoge una etnia y una categoría.

Se le da un nombre, peso, estatura y edad.

Se lanzan 2 dados para determinar las características físicas e intelectuales. Por ejemplo para determinar la destreza se lanzan dos dados de 6 caras y si obtenemos 6 + 4 el puntaje de D será de 10 puntos, y así con las demás características mencionadas anteriormente.

Los puntajes de vida (PV) se obtienen multiplicando por 2 la constitución física.

El Director le asigna un motivo y una misión personal.

Se le asignan objetos, animales, utensilios, etc.

El participante debe investigar con ayuda docente acerca de las características del personaje y su época.

j.1.1) La hoja de creación del personaje:

Esta es una planilla que irá siendo llenada por el participante en el proceso de creación de su personaje. En estas se anotarán los rasgos, valores, principios y desarrollo evolutivo que se producen en el personaje, así como pericias y nuevas habilidades.

j.1.1.1) Las sesiones: en un salón de clases se pueden estructurar 6 ó 7 equipos, cada uno debe tener un director, que guiará el juego con asesoría del maestro. El texto histórico será elaborado por el docente y presentado al máster con anticipación. El tema puede ser discutido en clases en la semana y los jueves un espacio de 45 minutos se puede dedicar a la implementación del juego.

Para desarrollar el texto histórico se pueden tomar de 4 a 5 sesiones, en dependencia de la complejidad del problema a resolver en el cursar histórico.

### **3.20. Aprendizaje**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio permanente que se produce en el comportamiento después de una determinada experiencia y se basa en la experiencia personal con el fin de cambiar las pautas en el estudio más que en el empleo de técnicas y estrategias de forma autónoma. El aprendizaje es por consiguiente una actividad que hemos de realizar con el objetivo de adquirir nuevos conocimientos.

El ser humano aprende con todo su organismo y para integrarse mejor en el medio físico y social, atendiendo a las necesidades biológicas, psicológicas y sociales que se le presentan en el transcurso de la vida. Esas necesidades pueden denominarse dificultades u obstáculos. Toda elaboración de cultura artística, científica, filosófica o religiosa, tiene origen en los obstáculos que se anteponen al hombre, obligándolo a aprenderlos y conocerlos.

#### **3.20.1 Dirección del Aprendizaje**

La dirección del aprendizaje es el corazón de la didáctica, organiza todos sus pasos o momentos alrededor de la dirección del aprendizaje intencional. <sup>6</sup>La enseñanza es más que la acción del profesor con relación a la dirección al aprendizaje. Conduce al educando a reaccionar ante ciertos estímulos a fin de que sean alcanzados determinados objetivos. Tiene como meta el logro de ciertos objetivos mediatos e inmediatos.

La dirección del aprendizaje y de la enseñanza puede ser considerada como sinónimos ya que enfocan un mismo sinónimo de diferentes ángulos. La dirección del aprendizaje o de la enseñanza debe tener en cuenta lo que se sabe acerca de cómo aprende el hombre y las condiciones que favorecen o no dicho aprendizaje, de manera que se obtenga el máximo de resultados de los esfuerzos de educando y profesor.

---

<sup>6</sup> Ballenato Prieto, Guillermo, Técnicas de estudio, el aprendizaje activo y positivo, ediciones Pirámide, Madrid España

### **3.20.2 Proceso del Aprendizaje:**

El proceso del aprendizaje parece desenvolverse a través de las siguientes fases: sincrética, analítica y sintética.

3.20.2.1 Fase Sincrética: Esta fase se refiere al momento en que el individuo recibe el impacto de una nueva situación, la que puede provocarle un estado de perplejidad donde los elementos del conjunto situacional parecen estar cerca, uno al lado del otro, sin mucha lógica o significación aparente.

3.20.2.2. Fase Analítica: En esta segunda fase las partes del todo percibido son analizadas separadamente. Cada parte, pues en un verdadero trabajo de desmenuzamiento, es aprendida en su individualidad y en sus relaciones con las partes próximas.

3.20.2.3. Fase Sintética: En esta fase final, las partes son unidas mentalmente, con base con todo aquello que es fundamental para la formación de un todo mayor, comprensivo y lógico, que es el conjunto de la situación. Las partes, ahora, pierden sus detalles para hacer aprehendidas en sus aspectos fundamentales, con relación a la situación total en que se encuentran insertas. De este esfuerzo mental de síntesis resulta la representación simplificada de todas las partes integradas en un todo.

### **3.21. Modos del Aprendizaje**

Es más fácil aprender a través de lo que llega por el oído, es de gran utilidad y facilidad que el ser humano aprenda y por ello hay siete diferentes, que son:

**3.21.1 Aprendizaje o reflejo condicionado:** Este consiste en sustituir un estímulo natural por otro artificial, a fin de obtener una respuesta similar a la alcanzada. El reflejo se adquiere recibiendo un estímulo original que provoca respuesta específica, a la vez que se recibe otro estímulo que no genera aquella respuesta. El estímulo artificial pasa a reemplazar al específico en la obtención de la respuesta de este último.

**3.21.2 Aprendizaje por condicionamiento operante:** Es el que se establece cuando determinada forma de comportamiento es practicada por el individuo y seguidamente es gratificada o recompensada. El condicionamiento operante consiste en reconocer o gratificar formas de comportamiento, después de practicarlas.

**3.21.3 Aprendizaje por memorización:** Asigna importancia a la repetición de datos, números, sentencias o movimientos claramente definidos y que deben ser fielmente reproducidos. La

memorización es necesaria para aprender; puede decirse que todo aprendizaje es memorización ya que lo que no se ha conservado no será aprendido. La memorización puede ser apreciada desde dos ángulos:

- a) Memorización mecánica, aquella que acentúa las palabras y la superficie de los hechos
- b) La memorización lógica, es la que valoriza no las palabras, sino la significación de las mismas y de los fenómenos, no la fijación pura y simple de la palabra sino el encadenamiento lógico de los hechos.

**3.21.4 Aprendizaje por ensayo y error:** Es cuando el individuo es colocado frente a una situación problemática más compleja de modo que inicie por vencer la dificultad en base a tentativas de solución por un mínimo de discernimiento. Cada fracaso la tentativa es modificada, en busca de adaptación y en ese experimentar o ensayar donde el individuo va eliminando los movimientos infructuosos y conservando los que se revelan como eficaces.

**3.21.5 Aprendizaje por demostración:** Es el que se efectúe en el nivel de la comprensión, en que el intelecto va comparando lo que es presentado por la evidencia de las relaciones lógico-formales o empíricas del hecho sometido a consideración. La demostración puede ser más o menos activa. Es más activa cuando el individuo es instado a encontrar y coordinar los pasos lógicos justificativos de un hecho. Es menos activa cuando el individuo esos pasos elaborados y presentados por otro.

**3.21.6. Aprendizaje por intuición:** Es el que se lleva a cabo por medio del entendimiento, alcanzando la comprensión de un hecho en forma directa, sin el auxilio de intermediarios, como las formas del razonamiento, la demostración o la experiencia. El intelecto aprehende de una sola vez la esencia o la verdad de un hecho, independientemente de algún proceso lógico o empírico.

**3.21.7. Aprendizaje por reflexión:** La mente va realizando un verdadero trabajo de ensayo y error con ideas y conceptos, a fin de hallar la solución o la esencia del problema. Al enfrentar una situación más compleja, se necesita seleccionar datos e intentar organizarlos, lo que es realizado por la reflexión. Este juego de escoger, comparar y ensayar respuestas intelectualmente es el camino del aprendizaje por reflexión.

## **3.22. Leyes del Aprendizaje**

Las principales leyes en el ámbito del aprendizaje son:

**3.22.1. Ley de la predisposición (o de la disposición):** Esta se da a conocer cuando el organismo está dispuesto a actuar, le resulta agradable hacerlo. Esta ley se adscribe al interés y en última instancia podría ser llamada ley de la motivación.

**3.22.2. Ley del efecto:** expresa que el organismo tiende a reproducir las experiencias agradables y a no reproducir las desagradables. Esta ley puede llamarse ley del éxito.

**3.22.3. Ley del ejercicio:** es cuando un estímulo provoca determinada reacción, el lazo que une el estímulo a la respuesta puede ser fortificado por el ejercicio.

**3.22.4. Ley de la novedad:** expresa que en igualdad de condiciones, lo último que fue recordado será practicado y recordado con más eficiencia. De esta forma todas las disciplinas deberían proceder a revisiones de todo lo que sea tenido como básico y fundamental en sus programas que haya sido estudiado.

**3.22.5. Ley de la vivencia:** el educando debe tener cierto tiempo de vivencia y convivencia con un tema antes de pasar a estudiar otro. Con cierta convivencia con un tema, el educando podrá penetrar en el mismo y ver las relaciones que lo sostienen, lo que le permitirá razonar sobre el mismo.

### **3.23. Tipos de Aprendizaje**

El aprendizaje se hace a través de actividades concretas, que impliquen todos los sentidos y que se hagan con la mayor libertad posible.

#### **3.23.1 Aprendizaje operativo**

El aprendizaje operativo se realiza a través de una actividad espontánea, experimental y en continua renovación, con una variedad de materiales concretos que deben ser de dos tipos: estructurados y no estructurados. Para esta actividad el niño necesita libertad, muchos materiales distintos que vayan continuamente cambiando y que los adultos se inmiscuyan lo menos posible.

#### **3.23.2 Aprendizaje memorístico**

En este aprendizaje el sujeto se esfuerza mucho por aprender las cosas de memoria, muchas veces sin comprender lo que aprende.

### **3.23.3 Aprendizaje connotativo**

El aprendizaje connotativo es el que crea una relación entre las dos primeras formas de aprendizaje, entre acciones y palabras, entre la experiencia directa y sus símbolos. Algo que parece muy útil recordar al acompañar a un niño en su aprendizaje es que las continuas correcciones crean inseguridad en el niño e inhiben su placer de descubrir otras cosas. Las actividades manuales y artísticas ofrecen formas para el aprendizaje connotativo.

Para estimular el aprendizaje connotativo, es indispensable utilizar el juego libre, éste poco a poco permite relacionar adecuadamente, de modo experimental, palabras y cosas.

### **3.23.4 Aprendizaje activo**

Es un proceso de reflexión que tiene como objetivo lograr que las cosas funcionen. Estas reflexiones personales sobre el propio trabajo es lo que permite iniciar acciones futuras. A través del aprendizaje activo los estudiantes aprenden de otros compañeros y del profesor, trabajando en problemas reales y sobre la experiencia.

El aprendizaje hace que el alumno modifique sus acciones para mejorar su aprendizaje convirtiéndose de este modo en la mejor ayuda que el estudiante puede recibir para lograr un pleno desarrollo intelectual.

## **3.24. ¿Cómo establecer la didáctica de las prácticas lúdicas en el aprendizaje?**

Para establecer la didáctica de las prácticas lúdicas en el aprendizaje, es importante tener conocimiento de las mismas para así implementarlas en el proceso educativo, porque son el principio básico de la actividad que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales de los estudiantes, debido a que son formas y estrategias importantes que ayudan a descubrir habilidades y destrezas en los estudiantes, logrando la motivación y participación de los mismos dentro del aprendizaje, como también la didáctica es el instrumento y el camino que la escuela debe recorrer en su forma de acción para el aprendizaje de cada individuo porque la práctica lúdica contribuye a la formación de la personalidad del ser humano.

## Capítulo 4

### Marco Metodológico

#### **4.1. Problema:**

La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del aprendizaje.

#### **4.2. Planteamiento de la Investigación**

##### **4.2.1 Factibilidad:**

El trabajo de investigación trata sobre la Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante en el aprendizaje y puede realizarse porque cuenta con la disponibilidad de recursos financieros humanos y materiales que determinan en última instancia los alcances de la investigación.

##### **4.2.2 Viabilidad:**

Es viable porque se cuenta con los siguientes recursos.

##### **4.2.2.1 Viabilidad Humana:**

La investigación va dirigida a autoridades educativas, catedráticos y alumnos, todos ellos inmersos en la ejecución de las prácticas lúdicas como factor precipitante del aprendizaje.

##### **4.2.2.2 Viabilidad Social:**

Puede realizarse porque es un tema importante en la formación del alumno que tiene posibilidades de aprender en un entorno agradable, lleno de reflexión que se le induce a la adaptación de situaciones motrices de distinta naturaleza.

##### **4.2.2.3 Viabilidad Financiera:**

Este estudio es viable ya que no requiere de un costo muy elevado, porque se hará en un centro educativo.

##### **4.2.2.4 Viabilidad Legal:**

La presente tesis se está realizando conforme a la Reforma Educativa y metodología del Currículum Nacional Base.

#### **4.2.2.5 Viabilidad Tecnológica**

Se cuenta con internet y material necesario para la realización de esta investigación, permitiendo obtener datos y analizarlos.

#### **4.2.2.6 Viabilidad Institucional**

Se cuenta con la institución educativa acorde con la investigación quienes están en disposición de brindar apoyo para la presente investigación.

### **4.3 Justificación:**

Con esta investigación se pretende establecer que las didácticas de las prácticas lúdicas inciden como factor precipitante del aprendizaje en la mayoría de estudiantes, a tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan, para garantizar el buen desarrollo de un juego colectivo, en el que participan varios equipos con el propósito de que todos sepan con quien van y a quien se tienen que oponer sus acciones, esto ayuda a desarrollar habilidades motrices, relaciones espaciales, el pensamiento creativo, capacidades interpersonales. Conscientes que la actividad del aprendizaje está centrada en el educando lo cual le permite adquirir confianza, autonomía y experiencia directa. Considero que la implementación de las didácticas de las prácticas lúdicas permite un proceso a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente y buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, aplicando los conocimientos adquiridos activa y creadoramente. Por ello, se dirige la investigación a estudiantes, docentes, padres y autoridades, con el propósito de brindar una propuesta educativa al centro educativo, para determinar el transcurso de las prácticas lúdicas del aprendizaje y así preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y sociedad.

## **4.4 Objetivos**

### **4.4.1 Objetivo General:**

Determinar la Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante en el aprendizaje.

### **4.4.2 Objetivos Específicos:**

4.4.2.1 Definir la Didáctica de las Prácticas Lúdicas.

4.4.2.2 Describir el Aprendizaje

4.4.2.3 Relacionar la Didáctica de las Prácticas Lúdicas con el aprendizaje.

4.4.2.4 Proponer una alternativa educativa de solución.

## **4.5 Preguntas de Investigación**

4.5.1 ¿Qué es didáctica?

4.5.2 ¿Qué son prácticas lúdicas?

4.5.3 ¿Cuál es la importancia del juego en la escuela?

4.5.4 ¿Qué es el juego didáctico?

4.5.5 ¿Qué es aprendizaje?

4.5.6 ¿Cuáles son los cuatro aspectos que desarrolla en la personalidad del niño?

4.5.7 ¿Qué es aprendizaje operativo?

4.5.8 ¿Qué es aprendizaje figurativo?

4.5.9 ¿Qué es aprendizaje connotativo?

4.5.10 ¿Cómo establecer la didáctica de las prácticas lúdicas en el aprendizaje?

## **4.6 Evaluación:**

### **4.6.1 Ex-ante:**

Se realiza una evaluación diagnóstica para establecer que el centro educativo se ve afectado con la didáctica de las prácticas lúdicas en el aprendizaje.

#### **4.6.2 Proceso:**

Las actividades de la investigación se evalúan durante el proceso para determinar el estudio de campo.

#### **4.6.3 Ex-post:**

El proceso se desarrollará en todas sus etapas, dando respuesta a las preguntas planteadas y establecer que la didáctica de las prácticas lúdicas acelera el aprendizaje.

#### **4.6.4 Resultado:**

Los objetivos establecidos en la investigación se alcanzarán en su totalidad.

#### **4.6.5 Impacto:**

Se presentará una alternativa viable que pueda implementarse para darle solución a la presente investigación.

### **4.7. Alcances de la Investigación**

#### **4.7.1 Explicativo:**

El alcance es explicativo, porque hay una relación causal entre la didáctica de las prácticas lúdicas y del aprendizaje.

### **4.8. Hipótesis:**

¿Determinar cómo la didáctica de las prácticas lúdicas inciden en el aprendizaje?

### **4.9. Operacionalización de la Hipótesis**

#### **4.9.1 Definición Teórica**

##### **4.9.1.1 Variable Independiente:**

La didáctica de las prácticas lúdicas es un proceso de aprendizaje recibiendo estímulos educativos para su formación integral por medio del aprendizaje.

##### **4.9.1.2 Variable Dependiente**

Aprendizaje: Es un proceso de adquisición de conocimientos particulares de un intercambio de pensamiento y la inteligencia.

## 4.9.2 Definición Operativa

Variable Independiente	Indicadores	Índice	Subíndice	Unidad de Medida	No. de Ítem		
Didáctica de las Prácticas Lúdicas	Procedimiento	Pasos	Progreso	¿Es importante el progreso en la preparación del estudiante?	1		
			Huella	¿Es necesario dejar huella en el desarrollo de habilidades en los estudiantes?	3		
		Desarrollo	Aumento	¿Las prácticas lúdicas aumentan el nivel de preparación independiente en los estudiantes?	5		
			Desenvolvimiento	¿Las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de los estudiantes?	7		
		Transcurso	Tiempo	¿Es indispensable aprovechar el tiempo en la formación de los estudiantes?	9		
			Pasos	¿Utiliza algunos pasos en la aplicación de las prácticas lúdicas?	11		
		Herramientas	Instrumento	¿El juego es un instrumento base en la educación?	13		
			Útil	¿Es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas?	15		
		Recursos	Medio	¿El juego es un medio para desarrollar habilidades motrices?	17		
			Procedimiento	Forma	¿El juego es una forma de aprender y comprender?	19	
		Guía		¿El juego es una guía para el aprendizaje?	21		
		Técnica	Herramientas	Instrumento	Útil	¿Es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas?	15
		Procedimiento	Forma	¿El juego es una forma de aprender y comprender?	19		
						Guía	¿El juego es una guía para el aprendizaje?

Variable Dependiente	Indicadores	Índice	Subíndice	Unidad de Medida	No. de Ítem	
Aprendizaje	Conocimiento	Sabiduría	Juicio	¿Es importante emitir juicios en el desarrollo del aprendizaje?	2	
			Prudencia	¿El aprendizaje se maneja con prudencia?	4	
			Entender	¿El aprendizaje desarrolla autonomía y experiencia directa?	6	
		Nociones	Fundamento	¿El aprendizaje es un fundamento importante en el estudiante?	8	
			Idea	¿El aprendizaje es un ideal para la superación?	10	
			Experiencia	¿Se obtienen experiencias en el ambiente educativo?	12	
			Elemento	¿El aprendizaje es un elemento para adquirir conocimientos?	14	
		Proceso	Factor	Agente	¿El docente es agente de cambio en los estudiantes?	16
				Autor	¿El estudiante es autor de su propio conocimiento?	18
				Fases	¿En la vida de los estudiantes es importante obtener el aprendizaje por fases?	20
			Etapas	Espacio	¿Es importante tener un espacio para el aprendizaje?	22

## **4.10. Delimitación**

### **4.10.1. Espacial:**

La presente investigación se realizará en el Instituto Nacional de Educación diversificada INED, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Tomando en cuenta la carrera de Bachillerato en Ciencias y Letras con Orientación en Mecánica Automotriz.

### **4.10.2 Temporal:**

Esta tesis se realiza durante los meses de octubre de 2010 a marzo de 2011.

### **4.10.3 Teórica:**

La teoría a investigar es bajo la línea de la escuela activa porque es la que propone métodos activos y el uso del juego en sus planteamientos pedagógicos para garantizar un desarrollo colectivo, ejerciendo la atención, observación y el desarrollo de las actividades motrices.

## **4.11. Universo:**

Se tomará en cuenta las autoridades educativas, catedráticos y estudiantes de la carrera de Bachillerato en Ciencias y Letras con Orientación en Mecánica Automotriz, del Instituto Nacional de Educación Diversificada INED, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango.

## **4.12. Muestra:**

La investigación se desarrolla con estudiantes de la carrera de quinto Bachillerato en Ciencias y Letras con Orientación en Mecánica Automotriz del Instituto Nacional de Educación Diversificada INED, Cabricán, siendo un total de 24 estudiantes, una directora y 8 docentes.

## **4.13. Unidad de Análisis**

Los sujetos de investigación quienes proporcionarán la información son:

Autoridades educativas:

Directora

Docentes:

Nivel Académico: Cierre de Pensum Licenciatura

Sexo: Masculino y Femenino

Idioma: Español y Mam

Estudiantes: Edad de 16 a 18 años

Sexo: Masculino y femenino

Grado: Quinto

Carreras: Bachillerato en Ciencias y Letras con Orientación en Mecánica Automotriz

Idioma: Español

Cultura: Indígena y Ladina

#### **4.14. Diseño de Investigación**

La investigación será no experimental, de diseño longitudinal porque las variables permanecen sujetos a un análisis.

## 4.15. Cronograma

Tiempo	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Actividades																													
1 Inducción de tesis	X																												
2 Inducción del Marco Metodológico		X																											
3 Tema		X																											
4 Revisión de Marco Metodológico			X																										
5 Aprobación del Marco Metodológico				X																									
6 Reestructuración del Marco Metodológico					X	X																							
7 Elaboración del Marco Teórico							X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8 Elaboración del Instrumento de Investigación									X	X																			
9 Análisis de datos																	X	X											
10 Comprobación de Hipótesis																				X									
11 Elaboración y presentación de propuesta																					X								
12 Elaboración del Informe Final																						X	X						
13 Revisión																										X			
14 Corrección																											X		
15 Impresión																													X

#### 4.16. Organización

Asesora: Licenciada Rosa Martínez

Investigadora: Sara Liliana López Ramírez, estudiante de la Universidad Panamericana de Guatemala.

#### 4.17. Recursos

**4.17.1 Humanos:** Autoridades educativas, personal docente, estudiantes y asesora de tesis.

#### 4.17.2 Financiero

##### Presupuesto

No.	Actividad	Descripción del gasto	Aporte	Total
1.	Internet	Impresiones	Q. 3,300.00	Q. 4,500.00
		Fotocopias	Q. 1,000.00	
		Correos	Q. 200.00	
2.	3 tesis	Impresiones	Q. 800.00	Q. 1,000.00
		Empastado	Q. 200.00	
3.	1 CD	Grabación	Q. 10.00	Q. 30.00
		Sticker	Q. 20.00	
4.	Taller	Cañonera	Q. 50.00	Q. 80.00
		Fotocopias	Q. 30.00	
5.	Agradecimiento	Refrigerio	Q. 250.00	Q. 250.00
6.	Total		Q. 5,860.00	Q. 5,860.00

#### 4.18. Evaluación

La evaluación será un proceso determinante puesto que proveerá datos importantes para mejorar procesos investigativos posteriores.

## **Capítulo 5**

### **Marco Operativo**

#### **Análisis e Interpretación de Resultados**

##### **5.1 Introducción**

Es interesante demostrar los resultados de la investigación “La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del aprendizaje” la misma se realizó en el Instituto Nacional de Educación Diversificada del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Previo a la investigación de campo, se realizó la correspondiente validación y prueba de instrumentos en un establecimiento que tuviera las mismas características, siendo este el Instituto Mixto de Educación Básica por Cooperativa Aldea Los Corrales del municipio de Cabricán. En el trabajo de campo se realizaron encuestas a dos diferentes sujetos de investigación, los cuales con la franqueza del caso manifestaron la información correspondiente a dicha investigación. Con los datos obtenidos se procedió a la correspondiente tabulación e interpretación de la información, la cual se presenta a través de cuadros de doble entrada que serán el punto de partida para la propuesta final.

##### **5.2 Estrategia de Intervención**

###### **5.2.1 Reconociendo el contexto**

- Territorial: La Aldea Los Corrales del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango se encuentra ubicada a 2 kilómetros de la cabecera municipal, la cual está debidamente organizada en dos caseríos. Caserío San Antonio y Caserío el Mirador.
- Sectorial: Bajo el marco legal del Ministerio de Educación, Dirección Departamental y Supervisión Educativa, tienen como fin primordial brindar educación en el desarrollo a la formación educativa de la sociedad.
- La estructura organizativa y de funcionamiento de los institutos por cooperativa y nacionales de educación: están coordinados por Ministerio de Educación, Dirección Departamental y la supervisión educativa del nivel medio.

- Con respecto al manejo de contenido de las didácticas de las prácticas lúdicas: La investigación inicial realizada de manera verbal, basada en tres preguntas: a) ¿Qué es didáctica de las prácticas lúdicas? b) ¿Qué es aprendizaje? Y c) ¿Cómo se establece el factor precipitante en la didáctica de las prácticas lúdicas en el aprendizaje?, sus resultados dieron muestra que se debe aclarar en primera instancia la importancia y las funciones de la misma.

### **5.3 Elaborando la estrategia para realizar la Investigación**

De acuerdo a los resultados en el manejo de contenido de la didáctica de las prácticas lúdicas como factor precipitante del aprendizaje, en el que se describe que debe aclararse la importancia y las funciones de la misma, se da paso a las herramientas de investigación y a las unidades de análisis.

### **5.4 Elaborando las herramientas**

Para que se pudiera obtener la información pertinente así como consolidar la propuesta originada desde las mismas unidades de análisis, éstas fueron entonces: encuestas dirigidas a: tres Autoridades Administrativas de los establecimientos educativos, siete docentes y veinticuatro estudiantes.

### **5.5 Validación de las Herramientas**

Esta se ejecutó en el Instituto Mixto de Educación Básica por Cooperativa Aldea Los Corrales del municipio de Cabricán departamento de Quetzaltenango, el día 18 de marzo de 2011. Posterior a la aprobación de instrumentos por parte de la Licenciada Asesora de Tesis.

El objetivo esencial es demostrar si las pruebas de validación dan respuesta al planteamiento de la investigación y que nivel de confiabilidad proporcionan las respuestas de los encuestados sobre la temática “La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”.

Consecutivamente de ejecutar la prueba piloto de las herramientas de investigación con las unidades de análisis propuestas, se procedió a analizar las respuestas, con lo cual quedó probada la confiabilidad que daban las herramientas diseñadas para la investigación, seguidamente se

procedió a la recolección de información que serviría para elaborar el trabajo de campo que daría paso a lo siguiente.

### **5.6 Reuniones previas de negociación**

Se procedió a solicitar el permiso correspondiente a: 1) Autoridades Administrativas (directores y secretarías) 2) Docentes y estudiantes. Inmediatamente fue la negociación de fechas para la ejecución de la herramienta de campo a) Con la autoridad administrativa Profesor de Enseñanza Media Gilberto Pérez.

### **5.7 Recolección de datos**

Esta se realizó el día 18 de marzo (2011) aplicada a autoridades administrativas, docentes y estudiantes del Instituto Mixto de Educación Básica por Cooperativa Aldea Los Corrales, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango, dedicándole un tiempo específico para cada unidad de análisis.

### **5.8 Procesamiento de la Información**

De acuerdo al diseño de unidades de medida se realizó el procesamiento de la información alcanzada de cada unidad de análisis, obteniendo los porcentajes en la tabulación de datos que ha sido de comparación para obtener información de la investigación.

### **5.9 Interpretación de los Instrumentos**

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Realizado en el Instituto Mixto de Educación Básica por Cooperativa, Aldea Corrales, municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango.

## Análisis y Presentación de Resultados

### Tabulación de Boletas de Estudiantes

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 1

1. ¿El juego didáctico es un instrumento base en la educación?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	14	58.33%
NO	10	41.67%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

#### **Interpretación:**

El 58.33% de estudiantes respondió afirmativamente que el juego es un instrumento base en la educación, porque desarrolla habilidades y despierta el interés por realizar las actividades en proceso educativo. Mientras que el 41.67% respondió negativamente, porque no saben que a qué se refiere el juego didáctico.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 2

2. ¿El aprendizaje es una forma ideal para la superación?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	4	16.66%
NO	20	83.34%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 16.66% respondió afirmativamente que el aprendizaje es una forma ideal para la superación, debido a que el aprendizaje incluye todo aquello que se aprende, así mismo ayuda a la formación del ser humano porque se adquieren experiencias y nuevos conocimientos. Mientras el 83.34% dijo que no porque el aprendizaje se adquiere en cualquier momento de la vida.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 3

3. ¿Es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	10	%
NO	14	%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 41.66% de estudiantes respondió que son importantes las prácticas lúdicas, porque estas contribuyen a potenciar el desarrollo en su formación y personalidad, también es fundamental en sus relaciones interpersonales, por lo que es necesario utilizar las prácticas lúdicas en el proceso educativo. Mientras el 58.34% respondió que no son importantes debido a que no saben porque no se les ha enseñado.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 4

4. ¿El aprendizaje es un fundamento importante?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	20	83.33%
NO	4	16.67%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El aprendizaje es un fundamento importante, porque ayuda a que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas, permitiendo que el estudiante sea activo y participativo dentro del proceso educativo, por lo que el 83.33% respondió afirmativamente. Mientras el 16.67% dijo que no porque no tienen conocimiento de ello.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 5

5. ¿Las prácticas lúdicas aumentan el nivel de preparación?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	12	50%
NO	12	50%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 50% de estudiantes respondió que las prácticas lúdicas aumentan el nivel de preparación académica, también ayuda a desarrollar la mente, logrando la motivación para seguir adelante en el proceso educativo adquiriendo nuevos conocimientos en el aprendizaje. Asimismo el 50% respondió negativamente porque consideran que el juego didáctico no es importante en el desarrollo educativo.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 6

6. ¿El juego es una guía para el aprendizaje?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	19	79.16%
NO	5	20.84%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 79.16% respondió afirmativamente que el juego es una guía para el aprendizaje, porque el juego despierta habilidades y destrezas, desarrolla capacidades mediante una participación activa y efectiva, así mismo el juego posee un gran potencial emotivo y motivacional en el aprendizaje. Mientras el 20.84% dijo que no porque no saben que es el juego didáctico.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 7

7. ¿Las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de habilidades en el proceso educativo?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	12	50%
NO	12	50%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 50% de estudiantes respondió que las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de habilidades en el proceso educativo, desarrollando habilidades y destrezas, porque las prácticas lúdicas contribuyen a potencializar el desarrollo en la formación de la personalidad en los estudiantes, así mismo despierta y desarrolla la actividad mental. Mientras el 50% dijo que no porque no saben cuáles son las prácticas lúdicas.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 8

8. ¿Es importante tener un espacio para el aprendizaje?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	9	37.50%
NO	15	62.50%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 37.50% respondió que Sí es importante tener un espacio para el aprendizaje, porque el aprendizaje es un medio en el cual se modifican o desarrollan habilidades y destrezas en el que se adquieren nuevos conocimientos y experiencias, esto ayuda a que este aprendizaje sea más completo. Mientras el 62.50% dijo que no, debido a que porque para estudiar no hay necesidad de un lugar específico.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 9

9. ¿El juego es una forma de aprender y comprender?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	10	41.66%
NO	14	58.34%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 41.66% respondió que el juego es una forma de aprender y comprender claramente, debido a que este despierta el interés por prepararse, desarrollando habilidades que se descubren a través de la aplicación del juego dentro del aula. Mientras el 58.34% dijo que no porque no saben que es el juego didáctico ni cuál es su importancia.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 10

10. ¿El aprendizaje desarrolla autonomía y experiencia directa?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	18	75%
NO	6	25%
TOTAL	24	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a estudiantes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 75% de estudiantes respondió que el aprendizaje desarrolla autonomía y experiencia directa en el proceso educativo de los estudiantes, porque a través de él se obtienen conocimientos significativos, en el que se da la oportunidad de construir conocimientos, ayudando así a ser personas con razonamiento lógico. Mientras el 25% dijo que no saben que significa autonomía.

## Tabulación de Boletas de Docentes

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 11

1. ¿Las prácticas lúdicas aumentan el nivel de preparación independiente en los estudiantes?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	5	83.33%
NO	1	16.67%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

### Interpretación:

El 83.33% de docentes respondió afirmativamente que las prácticas lúdicas aumentan el nivel de preparación independiente en los estudiantes, porque la didáctica lúdica es una forma de hacer llegar la información de manera fácil, ayudando así a ser más comprensivo y motivado el estudio. Mientras el 16.67% dijo que no saben que es práctica lúdica.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 12

2. ¿El aprendizaje es fundamento importante en el estudiante?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	5	83.33%
NO	1	16.67%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La encuesta aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 83.33% de docentes respondió que el aprendizaje es fundamento importante en el estudiante porque a través de él se adquieren nuevos conocimientos desarrollando habilidades mentales y destrezas que ayudan a construir y formar nuevos conocimientos, así mismo ayuda a la formación de valores culturales, éticos y estéticos en el aprendizaje de los estudiantes, como también permiten el desarrollo de relaciones interpersonales y de amistad en los estudiantes. Mientras el 16.67% dijo que no, debido a que no es un fundamento importante en el proceso educativo.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 13

3. ¿Las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de los estudiantes?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	5	83.33%
NO	1	16.67%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 83.33% de docentes respondió que Sí las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de los estudiantes, porque estas despiertan el interés de participación, facilitando el aprendizaje con interés de aprender, en que el estudiante se desenvuelve dando a conocer sus habilidades, que por temor no se les conoce la capacidad que cada uno de ellos tiene. Mientras 16.67% dijo que no, porque desconocen lo que son prácticas lúdicas.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 14

4. ¿El aprendizaje es un ideal para la superación?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	6	100%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 100% de docentes respondió que el aprendizaje es una forma ideal para la superación de los estudiantes, porque el aprendizaje está relacionado con la educación y el desarrollo personal, estableciendo nuevas relaciones en el ser humano desarrollando habilidades en el estudiante, porque la motivación del desarrollo de temas dentro del proceso educativo es importante en el aprendizaje de estudiantes, debido que esto permite la concentración y atención en lo que se realiza durante el aprendizaje.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 15

5. ¿Es importante el progreso en la preparación del estudiante?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	6	100%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

Es importante el progreso en la preparación del estudiante porque es indispensable que los estudiantes estén bien preparados para superar cualquier situación o circunstancia que se les pueda presentar, por lo que es importante aplicar las prácticas lúdica en el proceso educativo porque desarrolla capacidades activas y afectivas en los estudiantes, por lo que el 100% de docentes respondió afirmativamente, porque la motivación en el estudiante es importante para que aprenda manera fácil y efectiva.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 16

6. ¿El aprendizaje desarrolla autonomía y experiencia directa?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	6	100%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El aprendizaje es un cambio permanente que se produce en el comportamiento del ser humano donde se adquieren nuevos conocimientos, aprendiendo de una manera correcta y amplia en el transcurso de la vida social en la que se enfrenta el ser humano. Por lo que el 100% de docentes respondió afirmativamente que el aprendizaje desarrollar autonomía y experiencia directa en los estudiantes.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 17

7. ¿Es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	6	100%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 100% de docentes respondió que es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas en el proceso educativo porque estas desarrollan aspectos en la personalidad de los estudiantes, como la habilidad mental, afectivo y social, debido a que el juego es parte principal en el aprendizaje porque ayuda a desarrollar el aspecto cognitivo resolviendo problemas sin ninguna dificultad, así mismo porque aprenden a ser activos, responsables y dinámicos porque construyen sus propios conocimientos.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 18

8. ¿El estudiante es autor de su propio conocimiento?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	5	83.33%
NO	1	16.67%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El aprendizaje se realiza a través de una actividad espontánea y experimental, en que los estudiantes hacen que el proceso de aprendizaje sea más activo, compartiendo entre ellos ideas y experiencias para construir conocimientos que les ayude a seguir adelante, por lo que el 83.33% de docentes respondió que el estudiante es autor de su propio conocimiento porque es el que se encarga de recolectar la información de nuevos conocimientos. Mientras el 16.67% dijo que no debido a que el estudiante no es independiente.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 19

9. ¿El juego es un medio para desarrollar habilidades motrices?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	5	83.33%
NO	1	16.67%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 83.33% de docentes respondió que el juego es un medio para desarrollar habilidades motrices en el estudiantes, permitiendo a que el estudiante descubra habilidades y destrezas que faciliten su aprendizaje, de esta forma se logra una comprensión clara de los conocimientos que adquiere durante el proceso educativo. Mientras el 16.67% dijo que no tiene conocimiento sobre el aprendizaje figurativo.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 20

10. ¿Es importante emitir juicios en el desarrollo del aprendizaje?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	5	83.33%
NO	1	16.67%
TOTAL	6	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Docentes del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 83.33% de docentes respondió que es importante emitir juicios en el desarrollo del aprendizaje para formar a personas con juicio crítico y analítico, esto ayuda a que los estudiantes adquieran conocimientos y hacen su propio aprendizaje significativo, en el que aprenden de manera más fácil y clara, creando una relación entre acciones y palabras como en la experiencia directa de su aprendizaje. Mientras el 16.67% dijo que no, debido a que los estudiantes no participan durante el proceso educativo.

## Tabulación de Boletas de Autoridades Educativas

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 21

1. ¿El docente es agente de cambio en los estudiantes?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

### Interpretación:

El 100% de autoridades educativas respondió que los docentes son agentes de cambio en la vida del estudiante, porque son los encargados de formar a personas con juicio crítico, por lo que aprendizaje debe ser de una forma fácil y clara en la que se comprenda la información, para formar a personas con juicio crítico de manera que sean personas con libre expresión al comunicarse.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 22

2. ¿Las practicas lúdicas aumentan el nivel de preparación independiente en los estudiantes?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 100% de autoridades educativas respondió que las prácticas lúdicas aumentan el nivel de preparación independiente en los estudiantes, porque contribuyen en el desarrollo de la formación de la personalidad de los estudiantes una mentalidad creativa y motivadora en la cual despiertan destrezas que ayudan en su preparación educativa.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 23

3. ¿El estudiante es autor de su propio conocimiento?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 100% de autoridades educativas respondió que los estudiantes son autores de sus propios conocimientos porque ellos son los encargados de recopilar la información que se les transmite durante el proceso educativo para que se logre una mejor comprensión en su aprendizaje, además esto ayuda a que se logre un mejor desarrollo de capacidades educativas de los estudiantes.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 24

4. ¿Es indispensable aprovechar el tiempo en la formación de los estudiantes?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El juego es importante dentro del aula para que los estudiantes mantengan siempre el deseo de superación y estén motivados para alcanzar sus sueños de preparación dentro del establecimiento. Por lo que el 100% de autoridades educativas respondió que es indispensable aprovechar el tiempo en la formación de los estudiantes y así mismo para el desarrollo de las habilidades mentales del ser humano.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 25

5. ¿El juego es una guía para el aprendizaje?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 100% de autoridades educativas respondió que Sí promueven el juego didáctico con los estudiantes, porque el juego es un medio y una guía para el aprendizaje del estudiante, porque este motiva y ayuda a que la clase sea amena e interesante y además es importante dentro del proceso educativo porque este logra desarrollar diferentes habilidades en los estudiantes.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 26

6. ¿Es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

Las prácticas lúdicas son juegos didácticos que se realizan dentro de la docencia ayudando a que el estudiante se le facilite el trabajo, motivándolo a prepararse y a mantener la atención en el transcurso de su preparación académica. Por lo que el 100% de autoridades educativas respondió que es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas en el proceso educativo, porque las prácticas lúdicas facilitan el aprendizaje y ayudan a que sea eficaz y eficiente.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro no. 27

7. ¿El juego es un medio para desarrollar habilidades motrices?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 100% de autoridades educativas respondió afirmativamente que el juego desarrolla aspectos importantes en la personalidad del estudiante, porque el juego ayuda a que el estudiante desarrolle su habilidad mental, aspecto afectivo, social y motriz, en el que los estudiantes se desenvuelven de una manera fácil y clara, dejando a un lado el temor de participar. Por lo que el juego es un medio para desarrollar habilidades motrices.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 28

8. ¿Las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de los estudiantes?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El aprendizaje es importante porque es experimental ya que este se construye a través de experiencias que se van obteniendo durante el proceso del aprendizaje, por lo que el 100% de autoridades educativas respondió afirmativamente refiriendo que las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de los estudiantes, porque las practicas lúdicas permiten el desarrollo de habilidades en el ser humano.

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 29

9. ¿El aprendizaje desarrolla autonomía y experiencia directa en los estudiantes?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El 100% de autoridades educativas respondió que el aprendizaje es indispensable en el proceso educativo, porque el aprendizaje puede ser representativo a través de imágenes, memorización, costumbres y hábitos, porque los docentes son creativos y buscan soluciones a cualquier contenido que sea difícil de entender de parte de los estudiantes. Por lo que el aprendizaje desarrolla autonomía y experiencia en los estudiantes

“La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”

Cuadro No. 30

10. ¿Es importante emitir juicios en el desarrollo del aprendizaje?		
CATEGORÍA	FRECUENCIA	TOTAL PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** La boleta de opinión aplicada a Autoridades Educativas del Instituto Nacional de educación Diversificada, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango. Octubre 2010.

**Interpretación:**

El aprendizaje connotativo crea una relación de acciones y palabras entre la experiencia directa del estudiante porque se descubren conocimientos que los estudiantes crean a través de su organización intelectual, por lo que el 100% de autoridades educativas respondió afirmativamente, que es importante emitir juicios en el desarrollo del aprendizaje.

## Capítulo 6

### Presentación de Resultados

El trabajo de campo que se realizó con los estudiantes, catedráticos y director del Instituto Nacional de Educación Diversificada del municipio de Cabricán departamento de Quetzaltenango, nos brindó la información correspondiente:

#### 6.1 Según definición operacional de las variables del estudio

La presentación de resultados se realizó definiendo cada variable, abarcando dos variables en el campo de investigación que son:

**Variable 1:** La didáctica de las prácticas lúdicas: es un proceso de aprendizaje recibiendo estímulos educativos para su formación integral por medio del aprendizaje. Al implementar la didáctica de las prácticas lúdicas optimizará el desarrollo educativo, proporcionando así motivación activa de cada uno, manifestando habilidades y destrezas en el ser humano.

**Variable 2:** Aprendizaje: Es un proceso de adquisición de conocimientos particulares de un intercambio de pensamiento y la inteligencia. Este permite obtener nuevos conocimientos en el que el estudiante sintetiza, analiza y resuelve dificultades con facilidad en el contexto donde se encuentre.

#### Entrevista dirigida a:

- Autoridades administrativas
- Docentes
- Estudiantes

La investigación admite hacer un análisis sobre “La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del Aprendizaje”, en el Instituto Mixto de Educación Básica por Cooperativa Aldea Los Corrales, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango, al mismo tiempo permite conocer el factor precipitante de la didáctica de las prácticas lúdicas del aprendizaje en el proceso educativo.

Realizado el 18 de marzo de 2011.

Sexo: Dentro de los encuestados se tabularon 23 hombres y 11 mujeres.

## **Capítulo 7**

### **Análisis y Discusión de Resultados**

#### **7.1 Presentación**

Los efectos obtenidos dentro de la investigación de las dos variables son parte del tema: “La Didáctica de las Prácticas Lúdica como factor precipitante del Aprendizaje”, se demuestran en forma cuantitativa en los porcentajes del análisis y presentación de resultados en cuadros de doble entrada y en forma cualitativa en el siguiente capítulo.

Como resultado de la información recabada a través de los instrumentos presentados a las unidades de análisis del presente trabajo investigativo, se logró observar la importancia que tiene La didáctica de las prácticas lúdicas en el desarrollo educativo y como esto es un factor precipitante en el aprendizaje.

Es incuestionable que años atrás la educación era diferente, porque no se practicaba el juego didáctico en el aula, en la actualidad se ha estado implementando las prácticas lúdicas en donde el desarrollo de las mismas ha ayudado a que el estudiante sea activo en el proceso.

Es importante que el estudiante se eduque y aprenda para la vida, para que pueda enfrentarse a diversas situaciones que se le presenten en cualquier momento.

Las personas encuestadas concordaron en que es necesario implementar la didáctica de las prácticas lúdicas en el proceso educativo por los resultados que estas brindan en el aprendizaje de los estudiantes.

#### **7.2 Comprobación de hipótesis**

Inmediatamente de haber cumplido con los diferentes marcos que apoyan el presente trabajo investigativo y el constante análisis de los resultados obtenidos en el trabajo de campo sobre el tema “La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como factor precipitante del aprendizaje”, posee un lugar correspondiente a la comprobación de la hipótesis que fue planteada de la siguiente manera ¿Es factor precipitante el uso de la didáctica de las Prácticas Lúdicas del Aprendizaje?

El factor precipitante que tiene la Didáctica de las Prácticas Lúdicas en el aprendizaje es positivo, debido a los resultados que se obtienen son imprescindibles, porque facilitan la visión de los contenidos y desarrolla destrezas en los estudiantes, por lo tanto la implementación de la

didáctica de las Prácticas Lúdicas en el desarrollo educativo son elementos claves en el proceso educativo.

La Didáctica de las Prácticas Lúdicas se han implementado en los contenido de las diferentes áreas de la educación, prueba de ello son los avances que se han obtenido en la forma de asimilar el aprendizaje, dando lugar a desenvolverse de manera correcta y de actuar. La didáctica de las prácticas lúdicas ha sido factor precipitante en el aprendizaje porque se ha logrado la participación activa de los estudiantes.

Por ello la Didáctica de las prácticas lúdicas poseen importancia en el aprendizaje de los estudiantes, mejorando la capacidad comprensiva, activa y creativa para interactuar con sus compañeros y personas que se encuentran a su alrededor.

## Conclusiones

1. La didáctica es el conjunto de recursos técnicos que tienen como finalidad dirigir el aprendizaje del estudiante.
2. El objetivo de la didáctica es orientar el planeamiento de las actividades en el aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean logrados.
3. Las prácticas lúdicas son principios básicos que expresan manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante, constituye la participación, el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.
4. La didáctica de las prácticas lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.
5. La didáctica de las prácticas lúdicas son consideradas como herramientas didácticas que facilitan el aprendizaje mediado.
6. El aprendizaje se define como el cambio permanente que se produce en el comportamiento después de una determinada experiencia con el objetivo de adquirir nuevos conocimientos.
7. Los tipos de aprendizaje se realizan a través de actividades concretas, que impliquen todos los sentidos y que se hagan con la mayor libertad posible.
8. La didáctica de las prácticas lúdicas es un factor precipitante en el aprendizaje porque son herramientas que facilitan y desarrollan habilidades en el estudiante.

## Bibliografía

### Con un autor

- Imídeo Giuseppe Néreci, Hacia una didáctica general dinámica, editorial Kapelusz S.A. Buenos Aires Argentina.
- Ballenato Prieto, Guillermo, Técnicas de estudio, el aprendizaje activo y positivo, ediciones Pirámide, Madrid España
- ABEASTURY, A. (1986) El niño y sus juegos. Ed. Paidós. Buenos Aires.
- BANDET, J. y ABBADIE, J. (1975) Como enseñar a través del juego. Ed. Fontanella. Barcelona.
- DENCROLY, MONCHAMP (1983) El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Ed. Masata. Madrid.

### Internet

#### Fuente Firmada

- [www.investigalog.com/...didáctico/tema-18-museos-como-herramientas-didáctico-lúdicas/](http://www.investigalog.com/...didáctico/tema-18-museos-como-herramientas-didáctico-lúdicas/)
- Didáctica Lúdica - Material Didáctico Innovador y de Alta Calidad. [www.didacticaludica.cl/](http://www.didacticaludica.cl/)
- [www.monografias.com](http://www.monografias.com) › Educación

## **Capítulo 8**

### **Propuesta**

#### **8.1 Nombre de la Propuesta**

“Capacitación a docentes para la implementación de las prácticas lúdicas del Instituto Nacional de Educación Diversificada INED, Cabricán, Quetzaltenango”.

#### **8.2 Introducción**

La actividad lúdica es un recurso imprescindible en la educación de la vida humana, porque por medio de su aplicación se adquieren conocimientos en las diferentes temáticas o asignaturas, constituyendo limitación en el tiempo y fortaleciendo habilidades, rompiendo esquemas del aula a pesar de dificultades que se presentan. En la actualidad se ha comprobado que las prácticas lúdicas son estrategias que ayudan y facilitan el aprendizaje, perfeccionando las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, logrando así la motivación y participación de los estudiantes, además permite que el estudiante descubra y desarrolle habilidades que le ayudan a desarrollar su personalidad con espíritu creador, socializador e integrador en todo lo que realiza. Bajo este argumento, son numerosos los beneficios que encontramos por el uso de las prácticas lúdicas, porque estas estrategias son elementos importantes que facilitan el desarrollo de varios procesos en los cuales se obtiene la atención y concentración del estudiante, teniendo así un resultado importante en su aprendizaje. Esta propuesta va enfocada a propiciar talleres en donde se oriente a los docentes sobre las Prácticas Lúdicas, partiendo así del conocimiento de las mismas y del efecto que se obtiene a través de la utilización al aplicarlas en el campo educativo y del aprovechamiento del recurso didáctico que proveen las prácticas lúdicas.

#### **8.3 Justificación**

Actualmente se ha visto la necesidad de efectuar las prácticas lúdicas en el transcurrir educativo, debido a que existe desconocimiento de la utilización de las mismas y por ello se hace agotador el aprendizaje del estudiante, por lo mismo es necesario orientar a los docentes sobre las prácticas lúdicas, siendo los docentes los primeros en desarrollar las habilidades para luego ejercerlas, ya que estas poseen un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado en

distintos momentos, ayudando así a potencializar el desarrollo de la formación de la personalidad del estudiante. Porque las prácticas lúdicas desarrollan habilidades en los estudiantes y así mismo despierta aspectos importantes en la vida del ser humano, permitiendo en el estudiante una actitud mental clara con espíritu participativo. Para ello es indispensable que el docente se prepare y oriente en el uso y ejecución de las diferentes prácticas lúdicas, a fin de coadyuvar al proceso de aprendizaje.

## **8.4 Planteamiento del problema**

Hoy en día no se ha tomado en cuenta de manera efectiva la aplicación de las prácticas lúdicas en las distintas áreas curriculares de los estudiantes, en la actualidad la juventud ha cambiado por lo que necesita que se le motive para participar durante el proceso educativo y para ello se necesita aprovechar todos los recursos existentes dentro su contexto. Con la existencia de las prácticas lúdicas se ha visto el cambio que provoca en los estudiantes, muestra de ello es que el estudiante colabora y participa activamente en las distintas actividades, ahora se cuenta con diversas actividades lúdicas que despiertan el interés hacia las asignaturas, provocando la necesidad de adoptar decisiones, creando en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas. Es conveniente la orientación de los docentes porque es de gran importancia debido a que las prácticas lúdicas son indispensables para el apoyo docente en el aprendizaje de los estudiantes. Por lo que es importante orientar a los docentes en la aplicación de las prácticas lúdicas, porque es necesario que la comunidad educativa se actualice para lograr una educación efectiva y de calidad.

## **8.5 Objetivos**

### **8.5 1 Objetivo General**

- Implementar un programa de capacitación para los docentes del Instituto Nacional de Educación Diversificada INED, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango.

### **8.5.2 Objetivos Específicos**

- Describir los beneficios de las prácticas lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes.

- Generar un ambiente de aprendizaje dinámico y creativo en los docentes con el uso de las prácticas lúdicas.
- Optimizar el recurso de las prácticas lúdicas en el establecimiento.

## **8.6 Resultados**

Al desarrollar la orientación a los docentes sobre las prácticas lúdicas, se trata de adquirir un efecto positivo para garantizar el reflejo adecuado de la realidad del estudiante, porque la metodología didáctica a utilizar en el aula sea más dinámica y creativa de manera que el estudiante pueda tener acceso a una nueva modalidad de aprendizaje, despertando el interés del gusto de aprender y enseñar con actividades lúdicas favoreciendo un aprendizaje cooperativo en donde se impulsan actividades que contribuyan a desarrollar destrezas de pensamiento participativo en el que se formen hábitos de convivencia haciendo amenas las clases o actividades de aprendizaje.

## **8.7 Acciones**

Las siguientes acciones tienen como fin mejorar la calidad de los estudiantes del Instituto Nacional de Educación Diversificada INED, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango.

- Presentación de la propuesta a la directora del Instituto Nacional de Educación Diversificada INED, del municipio de Cabricán, departamento de Quetzaltenango.
- Presentación de la temática a desarrollarse.

Taller No. 1 “Conociendo la didáctica de las prácticas lúdicas”

- ¿Qué es didáctica?
- ¿Qué son prácticas lúdicas?
- ¿Qué es el juego didáctico?
- ¿Cuál es la importancia del juego didáctico?

Taller No. 2 “Las prácticas lúdicas y sus principios básicos”

- Objetivos de los juegos didácticos
- Características de los juegos didácticos
- Fases y ventajas de los juegos didácticos

## 8.8 Metodología

La ejecución de la orientación docente se hará por etapas, realizando las gestiones pertinentes para cada una de las acciones, socializando, monitoreando y evaluando las mismas.

## 8.9 Cronograma

<b>Actividades</b>	<b>Julio</b>	<b>Agosto</b>	<b>Septiembre</b>
Presentación de la propuesta a la directora del Instituto.	<b>X</b>		
Taller No. 1 “La didáctica de las prácticas lúdicas “	<b>X</b>		
Taller No.2 “ Las prácticas lúdicas y sus principios básicos”		<b>X</b>	
Clausura de los talleres		<b>X</b>	
Verificación, Monitoreo y Evaluación de resultados	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>

## 8.10 Responsables

- PSE. Sara Liliana López Ramírez, estudiante de la Universidad Panamericana.
- Director del Instituto Nacional de Educación Diversificada INED, del municipio de Cabricán departamento de Quetzaltenango.
- Docentes del establecimiento.

## 8.11 Recursos

### 8.11.1 Humanos

- Conferencista
- Estudiantes
- Docentes del Instituto Nacional de Educación Diversificada INED, Cabricán, Quetzaltenango
- Director del establecimiento

- Estudiante de la Universidad Panamericana, PSE. Fidelia Eunice López Ramírez

### 8.11.2 Materiales

- Computadora
- Cañonera
- Impresora
- Papel bond
- Lapiceros
- 

### 8.11.3 Financiero

Los gastos requeridos para la presente propuesta serán sufragados por la estudiante de la Universidad Panamericana PSE. Sara Liliana López Ramírez.

### 8.12 Presupuesto

<b>No.</b>	<b>Descripción</b>	<b>Subtotal</b>	<b>Total</b>
<b>1</b>	1,000 hojas de papel bond tamaño carta	Q. 40.00	Q. 40.00
<b>2</b>	Material impreso para los docentes	Q. 200.00	Q.200.00
<b>3</b>	Reconocimiento para conferencista	Q.150.00	Q.150.00
<b>4</b>	Refacción de clausura	Q. 200.00	Q. 200.00
	----- Total-----	-----	Q. 590.00

### 8.13 Evaluación

El proceso de evaluación será continuo y permanente durante cada etapa.

# ANEXOS



UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA  
Facultad de Educación

Licenciatura en Ciencias de la Educación con Especialidad en Proyectos Educativos

BOLETA DE OPINION DIRIGIDA A DOCENTES  
DEL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN DIVERSIFICADA, INED  
MUNICIPIO DE CABRICÁN, QUETZALTENANGO

Por favor responder a la presente boleta, sobre el tema: La Didáctica de la Prácticas Lúdicas como Factor Precipitante del Aprendizaje, marcando una X en la opción que usted considere. La presente información será utilizada con fines investigativos, por lo que la información será utilizada con veracidad.

1. ¿Las prácticas lúdicas aumentan el nivel de preparación independiente en los estudiantes?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

2. ¿El aprendizaje es fundamento importante en el estudiante?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

3. ¿Las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de los estudiantes?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

4. ¿El aprendizaje es un ideal para la superación?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

5. ¿Es importante el progreso en la preparación del estudiante?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

6. ¿El aprendizaje desarrolla autonomía y experiencia directa?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

7. ¿Es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

8. ¿El estudiante es autor de su propio conocimiento?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

9. ¿El juego es un medio para desarrollar habilidades motrices?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

10. ¿Es importante emitir juicios en el desarrollo del aprendizaje?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Ciencias de la Educación con Especialidad en Proyectos Educativos

BOLETA DE OPINION DIRIGIDA A ESTUDIANTES  
DEL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN DIVERSIFICADA, INED  
MUNICIPIO DE CABRICÁN, QUETZALTENANGO

Por favor responder a la presente boleta, sobre el tema: La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como Factor Precipitante del Aprendizaje, marcando una X en la opción que usted considere.

La presente información será utilizada con fines investigativos, por lo que la información será utilizada con veracidad.

1. ¿El juego didáctico es un instrumento base en la educación?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

2. ¿El aprendizaje es una forma ideal para la superación?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

3. ¿Es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

4. ¿El aprendizaje es un fundamento importante?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

5. ¿Las prácticas lúdicas aumentan el nivel de preparación?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

6. ¿El juego es una guía para el aprendizaje?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

7. ¿Las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de habilidades en el proceso educativo?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

8. ¿Es importante tener un espacio para el aprendizaje?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

9. ¿El juego es una forma de aprender y comprender?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

10. ¿El aprendizaje desarrolla autonomía y experiencia directa?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA

Facultad de Educación

Licenciatura en Ciencias de la Educación con Especialidad en Proyectos Educativos

BOLETA DE OPINION DIRIGIDA A AUTORIDADES EDUCATIVAS  
DEL INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACION DIVERSIFICADA, INED  
MUNICIPIO DE CABRICÁN, QUETZALTENANGO

Por favor responder a la presente boleta, sobre el tema: La Didáctica de las Prácticas Lúdicas como Factor Precipitante del Aprendizaje, marcando una X en la opción que usted considere.

La presente información será utilizada con fines investigativos, por lo que la información será utilizada con veracidad.

1. ¿El docente es agente de cambio en los estudiantes?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

2. ¿Las prácticas lúdicas aumentan el nivel de preparación independiente en los estudiantes?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

3. ¿El estudiante es autor de su propio conocimiento?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

4. ¿es indispensable aprovechar el tiempo en la formación de los estudiantes?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

5. ¿El juego es una guía para el aprendizaje?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

6. ¿Es útil el desarrollo de las prácticas lúdicas?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

7. ¿El juego es un medio para desarrollar habilidades motrices?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

8. ¿Las prácticas lúdicas ayudan al desenvolvimiento de los estudiantes?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

9. ¿El aprendizaje desarrolla autonomía y experiencia directa en los estudiantes?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

10. ¿Es importante emitir juicios en el desarrollo del aprendizaje?

Sí  No

Por qué \_\_\_\_\_

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN