



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y

TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA

CENTRO DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO

DE MAGISTER EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE

**TEMA: INCIDENCIA DE UNA LUDOTECA ESCOLAR EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
MUNICIPAL SEBASTIÁN DE BENALCÁZAR.**

AUTOR: OSORIO GARCIA, ROBERTO VICENTE

DIRECTOR: PHD CASTILLEJO OLAN, RUBÉN.

SANGOLQUÍ

2019



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y
TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA
CENTRO DE POSGRADOS
CERTIFICACIÓN

Certifico que el trabajo de titulación, “**INCIDENCIA DE UNA LUDOTECA ESCOLAR EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL SEBASTIÁN DE BENALCÁZAR.**” fue realizado por el señor **OSORIO GARCIA, ROBERTO VICENTE**, el mismo que ha sido revisado en su totalidad, analizado por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Sangolquí, 15 de agosto del 2018


.....
Ph.D. CASTILLEJO OLAN RUBÉN.
C.C. 0959094475



**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE
TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD

Yo, **OSORIO GARCIA, ROBERTO VICENTE**, con cédula de ciudadanía n°1711191369, declaro que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación: **INCIDENCIA DE UNA LUDOTECA ESCOLAR EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL SEBASTIÁN DE BENALCÁZAR** es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Consecuentemente el contenido de la investigación mencionada es veraz.

Sangolquí, 15 de agosto del 2018


.....
OSORIO GARCÍA ROBERTO VICENTE
C.C.: 1711191369



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE
TECNOLOGÍA
CENTRO DE POSGRADOS
AUTORIZACIÓN

Yo, **OSORIO GARCÍA ROBERTO VICENTE**, autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de titulación: **INCIDENCIA DE UNA LUDOTECA ESCOLAR EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL SEBASTIÁN DE BENALCÁZAR** en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi responsabilidad.

Sangolquí, 15 de agosto del 2018


OSORIO GARCÍA ROBERTO VICENTE
C.C.: 1711191369

RESUMEN.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar, donde se determinó, que los resultados evaluativos Quimestrales, en el segundo grado de Educación General Básica, a pesar de las diferentes estrategias de aprendizajes puestas en práctica por la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar, manifiestan con regularidad, rendimientos académicos bajos, en tal sentido se planteó como pregunta de investigación: ¿De qué manera incide la puesta en práctica de un programa de una ludoteca escolar, en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado de E..G.B. de la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar? Para la solución del problema se realizó un pre – experimento, con 69 estudiantes, y se tomó como referencia los resultados evaluativos del primer quimestre (pre-test) y segundo quimestre (post-test), en las materias Lengua y Literatura, Matemáticas, Estudios Sociales y Ciencias Naturales; mediante la aplicación de un programa de una ludoteca escolar, como variable independiente de la investigación. Además se encuestaron a 9 docentes, para conocer su opinión sobre la pertinencia de las ludotecas escolares como medio educativo. Los resultados obtenidos en la aplicación del programa de una ludoteca escolar, con 44 juegos seleccionados, acorde a la edad de los estudiantes, evidencian la validez en la mejora del rendimiento académico, en la muestra utilizada; y por consiguiente se afirma la hipótesis planteada.

PALABRAS CLAVES:

- **LUDOTECAS ESCOLARES**
- **RENDIMIENTO ACADÉMICO**
- **LÚDICA RECREATIVA.**

ABSTRACT.

The research was carried out in the Sebastián de Benalcázar Educational Unit, where it was possible to determine that the Quimestral assessment results, in the second grade, despite the different learning strategies implemented by the center, show regular, low academic performance. In this sense, the research question was asked: How does the implementation of a school play program affect the academic performance of the second grade students of Basic General Education of the Sebastian de Benalcázar Educational Unit? For its solution of the problem a pre - experiment was implemented, with 69 second grade students, and took as a reference the evaluative results of the first (pre - test) and second semester (post - test), in the subjects Language and Literature, Mathematics, Social Studies and Natural Sciences; mediating the application of a school library program, as an independent research variable. In addition, 9 teachers were surveyed to find out their opinion on the relevance of school playhouses as an educational medium. The results obtained in the application of the playroom program, with 44 selected games, cater to the age of the students, show the validity of the school library in the improvement of the academic performance, in the sample used; and therefore the hypothesis is affirmed.

KEYWORDS:

- **SCHOOL PLAYBOOKS**
- **ACADEMIC PERFORMANCE**
- **PLAYFUL RECREATIONAL.**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN	i
AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD.....	ii
AUTORIZACIÓN.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
CAPITULO I.....	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Problema de investigación	2
1.1.1. Antecedentes	2
1.1.2. Planeamiento del problema de investigación.....	2
1.2. Objetivos.....	5
1.2.1. Objetivo general.....	5
1.2.2. Objetivos específicos	5
1.3. Justificación e importancia.....	6
1.4. Hipótesis.....	7
1.5. Variables de investigación	7
1.5.1. Variable Independiente: Ludoteca Escolar	7
1.5.2. Variable Dependiente: Rendimiento Académico.....	7
1.6. Operacionalización de las variables	7
1.7. Tipo de investigación.....	8
1.8. Población de la muestra	9
1.9. Métodos de la investigación.....	9
1.9.1. Métodos teóricos.....	9
1.9.1.1. Método analítico-sintético.....	9
1.9.1.2. Enfoque sistémico-estructural-funcional.....	10
1.9.1.3. Método inductivo – deductivo.....	10

1.9.2. Métodos empíricos.....	10
1.9.2.1. Análisis de documentos.	10
1.9.2.2. Encuesta.	10
1.9.2.3. Pre – experimento.	10
1.9.3. Métodos estadísticos.	11
1.9.3.1. Análisis porcentual.....	11
1.9.3.2. Medidas de tendencia central.....	11
1.9.3.3. Estadística descriptiva.....	11
1.10. Tratamiento y análisis estadístico de los datos	11
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
2.1. La Recreación y el Tiempo Libre.	12
2.1.1. Conceptualización y breve reseña histórica.....	12
2.1.2. Tiempo Libre.....	13
2.1.4. La Recreación Escolar como fenómeno recreativo.....	17
2.1.5. Pedagogía Recreativa.	18
2.1.6. El Rendimiento Escolar	20
2.1.7. Características del rendimiento académico.....	22
2.1.8. Importancia del Rendimiento Escolar.....	26
2.2. Ludoteca.....	26
2.2.1. La ludoteca y la escuela	26
2.2.2. Ludotecas Escolares como actividad recreativa escolar.	29
2.2.3. Los juguetes.	31
2.2.4. Papel del docente en las ludotecas escolares.	32
2.2.5. Tipos y horarios de juegos empleados en las ludotecas escolares.	34
2.2.6. Estructura y momentos de la sesión en las ludotecas escolares.....	35
2.2.7. Características de los niños de 6 a 7 años	36
2.2.8. Principales actividades lúdicas que desarrollan	37
CAPITULO III.....	39
PROGRAMA DE LUDOTECA ESCOLAR	39

3.1.	Objetivo general del Programa de Ludoteca Escolar.....	39
3.2.	Recomendaciones metodológicas para llevar el Programa de Ludoteca	39
3.3.	Secuencia metodológica para ejecutar los Juegos.....	40
3.3.1.	Juegos parte del Programa de Ludoteca Escolar.....	41
CAPITULO IV		62
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....		62
4.1.	Análisis de la encuesta aplicada a los docentes.	62
4.2.	Análisis comparativo del Rendimiento Académico.....	72
4.3.	Conclusiones.	76
4.4.	Recomendaciones.....	77
BIBLIOGRAFÍA.....		79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Variable independiente: Ludotecas escolares.</i>	8
Tabla 2. <i>Variable Dependiente: Rendimiento académico.</i>	8
Tabla 3. <i>Pregunta No. 1 Explotan al máximo para el rendimiento escolar.</i>	62
Tabla 4. <i>Pregunta No. 2 Importancia del rendimiento académico</i>	63
Tabla 5. <i>Pregunta No. 3 de la encuesta de indicadores</i>	64
Tabla 8. <i>Pregunta No. 4 Actividades para estimular el rendimiento</i>	65
Tabla 7 <i>Pregunta No. 5 Incremento del rendimiento académico</i>	66
Tabla 8. <i>Pregunta No. 6 de la encuesta.</i>	67
Tabla 9. <i>Pregunta No. 7 Ludotecas –incremento académico</i>	68
Tabla 10. <i>Pregunta No. 8 enseñanza-aprendizajes empleando Ludotecas Escolares</i>	69
Tabla 11. <i>Pregunta No. 9 Uso de las Ludotecas</i>	70
Tabla 12. <i>Pregunta No. 10 Asignaturas - Ludotecas</i>	71
Tabla 13. <i>Escala para calificaciones del Ministerio de Educación en Ecuador.</i>	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Áreas o Expresiones de la recreación	42
Figura 2. Pregunta No. 1 Explotan al máximo para el rendimiento académico.....	62
Figura 3. Pregunta No. 2 Importancia del rendimiento académico.....	63
Figura 4. Pregunta No. 3 de la encuesta de indicadores.....	64
Figura 5. Pregunta No. 4 Actividades para estimular el rendimiento	65
Figura 7. Pregunta No. 5 Incremento del rendimiento académico.....	66
Figura 6. Pregunta No. 6 de la encuesta.....	67
Figura 7. Pregunta No. 6 de la encuesta.....	68
Figura 8. Pregunta No. 8 enseñanza-aprendizaje empleando Ludotecas Escolares.....	69
Figura 9. Pregunta No. 8 enseñanza-aprendizaje empleando Ludotecas Escolares.....	70
Figura 10. Pregunta No. 10 Asignaturas – Ludotecas.....	71
Figura 11. Escala para calificaciones Lengua y literatura.....	73
Figura 12. Escala para calificaciones Matemáticas.....	73
Figura 13. Escala para calificaciones Matemáticas.....	74
Figura 14. Escala para calificaciones Ciencias Naturales	75
Figura 15. Escala para calificaciones promedios generales	76

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

La mejora del rendimiento académico constituye una de las principales preocupaciones y objetivos de todo proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo no siempre se alcanzan las metas que los docentes se proponen, en ello inciden múltiples factores, que van desde la motivación de docentes, hasta las limitaciones materiales, pasando por los recursos metodológicos, como núcleo y esencia didáctica.

La literatura científica recoge muchas experiencias pedagógicas, centradas en estrategias, dirigidas al logro de un rendimiento académico que corresponda con los objetivos que se diseñan en el proceso del docente. Suelen tomarse como referencia los resultados que los estudiantes alcanzan en las diversas modalidades de exámenes o evaluaciones que realizan, según las materias que integran el currículo educativo.

En la actualidad existe una tendencia a disminuir las tareas que se les asignan a los estudiantes, como forma de trabajo autónomo, argumentando la necesidad de ocupar más tiempo en actividades lúdicas y de diversión, para que se potencie una actitud positiva y motivadora en el tiempo que se dedica al aprendizaje.

Son conocidos los aportes de las actividades lúdicas-recreativas en la mejora de muchos procesos que desarrollan los niños, jóvenes y adolescentes; en tal sentido esta investigación apuesta a la relación entre las variables ludotecas escolares y rendimiento académico, como forma de acercarse a un proceso de enseñanza-aprendizaje, en la escuela, con enfoque lúdico y recreativo.

1.1. Problema de investigación

1.1.1. Antecedentes

La actividad lúdica o los diferentes tipos de juegos se instauran como la actividad fundamental que desarrolla el niño, y desempeñan un papel esencial en su crecimiento y desarrollo.

Entre las actividades jugadas o lúdicas en el ámbito escolar institucional, como una de las vías para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje motivador, y que despierte el interés de los estudiantes, se encuentran las ludotecas. En el año 1934 se crea, en los Ángeles, la primera ludoteca, y la UNESCO las comienza a generalizar y expandir por todo el mundo.

En la actualidad, y a pesar de los esfuerzos y de los aportes de la comunidad científica en el área de la psico-pedagogía, se encuentran docentes que desarrollan un proceso de enseñanza-aprendizaje tradicionalista, distante de la creatividad, que desmotiva a los niños; si a ello se suman clases llenas de datos, fórmulas, conceptos, etc., entonces habrá motivos para alejarse de la escuela, o su rechazo. En este sentido la práctica sistemática de la actividad física-recreativa es determinante para alcanzar la motivación escolar hacia la realización de un tipo de tarea docente, determinado porque los sujetos más activos muestran una motivación intrínseca mayor, que aquellos que expresan una conducta sedentaria (González J. y., 2014)

1.1.2. Planeamiento del problema de investigación

La educación es un factor importante en el desarrollo integral del niño; es allí donde se inician y consolidan elementos importantes como: capacidad para aprender, estrategias para pensar, seguridad en sí mismo, confianza, formas de relacionarse, afrontar los retos que se le presenten a lo largo de su vida.

En la actualidad se ve claramente que la educación necesita un cambio, transformarla, buscar nuevos métodos, estrategias y procedimientos que vayan acorde con las necesidades e intereses de los alumnos, un aula de clase que motive a aprender para llegar a un aprendizaje significativo.

Luego de la probación, de la Declaración Universal de los Derechos del Niño –que en su principio 7 se refiere a la educación, la UNESCO aprobó y difundió Internacionalmente el proyecto de las ludotecas. Nombradas de diverso modo –*lekotek* en Suecia y demás países nórdicos, *toy libraries* en Inglaterra, Canadá y otras naciones de habla inglesa, brinquedotecas en Brasil, ludotecas en Francia, España, Portugal e Iberoamérica-, en todas partes funcionan bajo el denominador común de contribuir a la educación infantil a través de la principal y más efectiva herramienta pedagógica para el trabajo con los niños, por ser lenguaje universal y principal vía de inserción en su realidad: el juego.

El modelo anglosajón y Latino manifiestan que dentro de las posibilidades de juego que ofrecen los espacios cerrados que mejor garantizan el apoyo a los requisitos de juego son las ludotecas.

Suecia lleva a cabo el modelo anglosajón, estas ludotecas dependen del gobierno local y regional. Ofrecen los servicios de información y soporte a las familias con hijos menores a 7 años con necesidades especiales, dan educación, orientación y materiales de juego especialmente diseñados y concebidos según necesidades, así como evaluación del desarrollo del niño a partir de los materiales de juego que está utilizando.

En Gran Bretaña en sus orígenes por los años 60 las ludotecas fueron creadas para ayudar a las familias que tenían niños con dificultades, sus objetivos eran comunitarios y orientativos. Actualmente en Gran Bretaña existen 1100 ludotecas que ofrecen sus servicios principalmente a

niños y niñas y en ocasiones a adolescentes y a adultos. Su estructura en la mayoría de los casos es bastante informal.

Las ludotecas Australianas empezaron en los principios de los 70, en la actualidad existen 600 de las cuales 50 son móviles y ofrecen una variedad de servicios a los niños y sus familias como materiales para el juego, educación y consejo de los padres, atención especial, ayudas personalizadas a los niños y niñas con problemas.

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. Y luego se difunde en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras.

Ludoteca como su nombre lo indica, biblioteca del juguete, juego en función del niño, siendo un factor de su evolución y de su progreso, es por esto, que es factor de la educación; de ahí su importancia y necesidad

En el Ecuador se habla mucho de educación, especialmente del rendimiento y mejoramiento de la misma, pero esto queda simplemente en palabras es una realidad palpante de nuestro país; debido a que los docentes no desarrollan actividades lúdicas con sus estudiantes, las clases se limitan al trabajo dentro del salón, con niños sentados durante el período que duren las tutorías, y estas son desmotivadoras, repetitivas y se podría decir tradicionalista.

Los educadores no son dinámicos, no aplican juegos didácticos, ni dinámicas que deben ser aplicadas en el desempeño escolar de los estudiantes.

Los problemas que aborda la literatura científica relacionados con la falta de motivación y desinterés de los estudiantes por el estudio, que con llevan a bajas calificaciones; se reflejan en muchos centros educativos, la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar, no es una excepción. Se puede apreciar que el rendimiento académico, que se refleja en los resultados de

las evaluaciones, no siempre se corresponde con el esfuerzo que realizan docentes y alumnos, los ambientes de aprendizajes que se crean, ni con las gestiones del equipo directivo de la institución educativa.

Se ha podido determinar, mediante el análisis de los resultados evaluativos quimestrales, que en el segundo grado, de Educación General Básica (EGB), de la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar, se manifiestan con regularidad, rendimientos académicos bajos, a pesar de las diferentes estrategias de aprendizajes puestas en práctica por el centro. Por tal motivo es conveniente la implementación de una ludoteca escolar, y se ha planteado el siguiente problema científico:

¿De qué manera incide la puesta en práctica de un programa de ludoteca escolar, en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar?

1.2. Objetivos.

1.2.1. Objetivo general

Elaborar un programa de una ludoteca escolar para los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar.

1.2.2. Objetivos específicos

- Fundamentar desde el punto de vista teórico y empírico el rendimiento académico y las ludotecas escolares.
- Determinar el estado actual del rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado de EGB, de la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar.

- Diseñar el programa de una ludoteca escolar para estudiantes de segundo grado de EGB, de la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar.
- Aplicar el programa de ludoteca escolar para estudiantes de segundo grado de EGB, de la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar.
- Determinar la incidencia del programa de ludoteca escolar, en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado, de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar.

1.3. Justificación e importancia

El rendimiento académico resulta de vital importancia porque es el reflejo directo de los resultados del proceso de aprendizaje que los estudiantes han realizado, y por consiguiente de la efectividad del trabajo metodológico realizado por el docente, durante la enseñanza. En tal sentido es relevante, no solo para el estudio de sus causas y efectos; sino para el trabajo sistemático de la comunidad educativa, en función de establecer las diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje. Si se tiene en cuenta que el rendimiento académico es causa del avance o tránsito de los alumnos por los diferentes niveles estructurales del Sistema Educativo, entonces es razón suficiente como objeto de investigación.

En el proceso de enseñanza – aprendizaje, con niños, se emplean una gran diversidad de estrategias para alcanzar los objetivos que se establecen en los currículos para los diferentes niveles educativos, una de las más efectivas, son las que establecen como medio, la actividad lúdica o el juego; en gran medida determinado por su motivación intrínseca y por ocupar la preferencia entre las actividades que desarrolla el niño.

Las ludotecas escolares constituyen espacios importantes, dentro de las instituciones educativas, que tienen como esencia o núcleo, la actividad lúdica en función del aprendizaje de los niños. Las experiencias de su utilización, en el proceso de enseñanza – aprendizaje, expresan un viraje en la motivación de los niños hacia el nuevo conocimiento.

En tal sentido el estudio de las variables rendimiento académico y ludotecas escolares, en el contexto educativo específico de la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar, resulta pertinente desde el punto de vista metodológico-investigativo, y beneficioso para los niños que forman parte de la muestra, además de ofrecer estrategias de solución a problemas que se generan frecuentemente en los diferentes contextos educativos.

El niño aprende de una forma divertida y espontánea, al interactuar con juguetes que despierten su interés y desarrollen sus capacidades, por ello la aplicación de la ludoteca, es una propuesta innovadora que atenderá las áreas del pensamiento lógico, psicomotricidad y área socio afectiva que permitirá a los niños y niñas gozar de un ambiente agradable y con un aprendizaje vivencial.

1.4. Hipótesis

1.5. Variables de investigación

El desarrollo de un programa de una ludoteca escolar para los niños de segundo año de la EGB, de la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar, mejorará su rendimiento académico.

1.5.1. Variable Independiente: Ludoteca Escolar

1.5.2. Variable Dependiente: Rendimiento Académico

1.6. Operacionalización de las variables

Tabla 1.*Variable independiente: Ludotecas escolares.*

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Son espacios lúdico-educativos para los niños, con el fin de educar en el tiempo libre y contribuir a su desarrollo integral, utilizando como medio el juego y el juguete, y conducido por profesionales o ludotecarios.	Desarrollo cognitivo. Pedagógico-institucional. Industrial.	Objetivos a alcanzar. Contenidos lúdicos. Materiales. Evaluación del proceso. Ludotecario o profesional. Espacio físico. Juguetes.	En encuesta a los docentes para conocer su opinión en relación a la pertinencia del establecimiento de una ludoteca escolar.

Tabla 2.*Variable Dependiente: Rendimiento académico.*

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Capacidad del estudiante de responder satisfactoriamente, frente a estímulos educativos, según objetivos o propósitos educativos pre-establecidos, en donde inciden factores ambientales, tales como: la escuela, familia, y el ambiente estudiantil.	<ul style="list-style-type: none"> • Cognoscitiva • Motivación escolar. • Relaciones sociales 	<ul style="list-style-type: none"> • Resultados en las evaluaciones. • Interés de los estudiantes por el aprendizaje. • Interrelación entre los sujetos del aprendizaje. 	Registro de calificaciones Quimestral, como efecto de las tres dimensiones.

1.7. Tipo de investigación.

La investigación que se ha desarrollado es un pre-experimento, TRANSVERSAL por utilizar un pre-test y un pos-test, en diferentes momentos del estudio, en una única muestra, en donde media la aplicación de la variable independiente. Metodológicamente se establece una

comparación entre los resultados del pre-test y el pos-test, para determinar si ha existido incidencia de la variable independiente, en la unidad de análisis muestral.

Es cuantitativa porque se emplearon datos numéricos, estadísticos para la comparación de la tesis.

Investigación de campo porque es factible, permite llegar al lugar de los hechos, explica causas y efectos.

Investigación documental porque se remitirá a los documentos donde se archivan las notas de los estudiantes.

1.8. Población de la muestra

El universo del estudio comprende estudiantes de la Unidad Educativa Municipal Sebastián de Benalcázar, de la ciudad de Quito.

La investigación tomo como universo de estudio la totalidad de la población a 69 estudiantes de segundo de E.G.B, que constituye el 100% de los alumnos de ese año de EGB; y por ser una población pequeña se trabajará con todo el universo.

En lo referente a las entrevistas se realizará a 9 docentes que desarrollan su proceso de enseñanza – aprendizaje con ese año académico.

1.9. Métodos de la investigación.

1.9.1. Métodos teóricos.

1.9.1.1. Método analítico-sintético.

Empleado en la construcción de los fundamentos teóricos que sustentan el rendimiento académico y las ludotecas escolares; así como su papel en la actividad recreativa y aprovechamiento del tiempo libre en las instituciones escolares.

1.9.1.2. Enfoque sistémico-estructural-funcional.

Fue utilizado para la estructuración del programa de la Ludoteca Escolar, en función de su ordenamiento y la ubicación de los diferentes tipos de juegos.

1.9.1.3. Método inductivo – deductivo.

Permitió el estudio bibliográfico de las diferentes fuentes documentales a que se tuvo acceso, principalmente tesis, artículos, libros, siguiendo un orden de análisis de lo particular a lo general y viceversa.

1.9.2. Métodos empíricos.

1.9.2.1. Análisis de documentos.

Este método fue básico para servir de guía en los diferentes análisis realizados a los documentos oficiales, de la Unidad Educativa, en donde reposan las calificaciones de los alumnos de segundo año, tanto del primero, como del segundo quimestre.

1.9.2.2. Encuesta.

Aplicado un cuestionario a los docentes que laboran en el segundo año, para obtener información relevante de las variables de investigación.

1.9.2.3. Pre – experimento.

Utilizado como método fundamental en esta investigación, al realizar un estudio diagnóstico, en forma de pre-test (resultados académicos del primer quimestre) y luego aplicar la variable independiente (trabajo de los estudiantes en la ludoteca escolar); finalmente aplicar un segundo test (resultados académicos del segundo quimestre). Comparando los resultados del pre-test y el pos-test, podemos establecer inferencias de la incidencia o no de la variable independiente, en el rendimiento académico de los niños de la muestra.

1.9.3. Métodos estadísticos.

1.9.3.1. Análisis porcentual.

Empleado para estudiar los datos recogidos como consecuencia de la aplicación de la Encuesta a los docentes y el Pre – Experimento, que se desarrolló con los estudiantes de segundo grado.

1.9.3.2. Medidas de tendencia central.

Para determinar indicadores centrales que sirven para la descripción básica de la muestra.

1.9.3.3. Estadística descriptiva.

Permitió correlacionar los datos obtenidos antes y después de la aplicación de la variable independiente, en el grupo muestral de segundo grado.

1.10. Tratamiento y análisis estadístico de los datos

Determinada la muestra de investigación, se procedió a identificar los resultados académicos del primer quimestre, en las materias que fueron seleccionadas como referencia, y realizar su análisis valorativo. Igualmente se procedió a aplicar la encuesta a los docentes y su procesamiento, aspecto que permitió identificar la pertinencia del programa de una ludoteca escolar como variable independiente. Finalmente se estableció el funcionamiento de la ludoteca y se procedió a evaluar los resultados del rendimiento académico en el segundo quimestre. Para procesar los resultados se empleó el paquete estadístico SPSS.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1. La Recreación y el Tiempo Libre.

2.1.1. Conceptualización y breve reseña histórica.

El concepto de recreación se entiende si pensamos que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar.

La Real Academia Española (2014) define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

El término recreación proviene del latín *recreatio*, que significa restaurar y refrescar (la persona). De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud. El recrearse permite al cuerpo y a la mente una “restauración” o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad. Si realizáramos nuestras actividades sin parar y sin lugar para la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte. Debido a eso, la recreación se considera, socialmente, un factor trascendental. Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales, emocionales y

sociales. Una persona integralmente saludable realiza sus actividades con mucha más eficiencia que una persona enferma.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

2.1.2. Tiempo Libre

Existen innumerables definiciones acerca del tiempo libre. Al respecto, observa, entre otras, las siguientes:

Tiempo libre es el que queda después del trabajo, entendiendo trabajo a las actividades productivas de carácter material e intelectual; a las remuneradas o lucrativas, a las asalariadas o dependientes, a las que reúnen a dos o más de estas características. Fuera de estas actividades quedará el tiempo libre; tiempo libre y trabajo son opuestos.

Tiempo libre es el que queda libre de las necesidades y obligaciones cotidianas, en esta definición diversos autores excluyen de este tiempo residual a los desplazamientos hogar-trabajo, o bien, el de comer.

Tiempo libre es el que queda libre de las necesidades y obligaciones cotidianas y se emplea en lo que uno quiere, esto es, lo que se conoce comúnmente como ocio.

Tiempo libre es la parte del tiempo fuera del trabajo destinada al desarrollo físico e intelectual del hombre en cuanto fin en sí mismo. El tiempo libre es una temporalidad para el ocio.

El tiempo libre es un tiempo sin obligaciones remuneradas y sólo es un problema cuando no existe una previsión tradicional de la cultura para hacer uso de él. Toti (1975) por su lado, señala que el tiempo cotidiano se divide en cinco periodos: El tiempo desocupado, o tiempo involuntario; el tiempo de trabajo o de producción propiamente dicho, esto es, en sentido técnico y material, incluye el tiempo de transporte y el de trabajo voluntario; el tiempo fisiológico, necesario para comer, dormir, bañarse, dedicarse al deporte etc.; el tiempo cultural, dedicado a la formación, la educación, la cultura colectiva, el turismo, las vacaciones, la participación política, y, el tiempo libre propiamente dicho, de recreación, de nosotros mismos, de auto humanización.

Para (Maclure, 1994), destacado sociólogo francés dedicado a los estudios de la recreación y el tiempo libre nos dice que es el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede entregarse a su antojo, para descansar para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales. Es una definición esencialmente descriptiva, aunque popularmente conocida como la de las tres "d": descanso, diversión y desarrollo.

2.1.3. Breve reseña

A través de la historia de la humanidad, las diferentes civilizaciones, culturas o sociedades han adoptado distintas actitudes costumbres o tradiciones acordes con sus necesidades. Antiguamente, durante las ceremonias y festejos religiosos se organizaban juegos en agradecimiento a los dioses, con las condicionantes del día y la noche y de los cambios de

estaciones, que determinaban los momentos de cosecha, caza, siembra, etc., definiendo temporadas arduas de trabajo entreveradas con otras de descanso. En sus orígenes, dados en los Estados Unidos de América. Para comprender la recreación en cuanto fenómeno social/educativo, se tiene que volver al final del siglo XIX, cuando ocurrió una amplia difusión del movimiento norte-americano conocido como “re creacionismo”. Este movimiento propició la sistematización de conocimientos y metodologías de intervención para niños, jóvenes y adultos. Estos conocimientos eran pautados en la sistemática de la recreación dirigida, que fomentó la creación de espacios propios para la práctica de actividades recreativas consideradas saludables, higiénicas, moralmente válidas, productivas y vinculadas a la ideología del “progreso”. Fueron así creados los *playgrounds*, que posteriormente servirán de modelo para los centros de recreación, plazas de deportes y jardines de recreo reproducidos en varios países latinoamericanos.

Se busca aportes en los conocimientos producidos en Europa, el primer *playground* en EE.UU., el año 1885, fue inspirado en los parques infantiles de Berlín, Alemania.

(González S. y., 2014) Dicen que en 1925 ya existían 8.115 centros de recreación, siendo creados 635 apenas en el año 1924, cuando 80 ciudades realizaron 123 campamentos de verano para niños y jóvenes. La gran repercusión del re creacionismo inauguró un nuevo estilo de vida en los EE.UU. fomentando nuevas frentes de formación y de actuación profesional. Con la ayuda de instituciones como a *Young Men’s Christian Association*– Asociación Cristiana de Jóvenes en la lengua española , en las primeras décadas del siglo XX el re creacionismo fue difundido rápidamente por varios países, alcanzando especialmente América Latina. En Brasil, los registros del brasileño son una de las evidencias de esta afirmación. Con el apoyo de la ACJ de Porto

Alegre/Brasil, (Glasser, 1985) para formarse y calificarse en educación física, deporte y recreación.

(González S. y., 2014) mencionan en el relatoría escrito por Gaelzer y enviado a los Directores de la ACJ de su ciudad, con fecha de 16/09/1919, el autor resalta que mientras el mundo estaba en guerra, los 800 participantes de los cursos impartidos por la propia YMCA, en Chicago, estaban en paz, unidos y con un mismo ideal compartido por todos. Los participantes de estos cursos eran de 25 nacionalidades diferentes, siendo todos poseedores de la misma moral “pura y sana” requerida por la YMCA.

Probablemente, muchos de estos participantes eran latinoamericanos, contribuyendo de forma decisiva para la difusión de los conceptos de recreación por varios países de América Latina. Obviamente, muchas prácticas recreativas como los juegos y otras formas de diversión ya existían, pero en ese momento fueron sistematizadas como parte integrante de un concepto de recreación elaborado en los EE. UU.

Existen otros conceptos de recreación que intentan ir más allá de la práctica de actividades. Pero esta forma de entender la recreación como sinónimo de actividades placenteras con potencial educativo, desde el punto de vista de este artículo, es la más difundida en América Latina desde las primeras décadas del siglo XX, lo que no puede ser desconsiderado. Paradojalmente, en muchos casos los discursos conceptuales sobre la recreación son más elaborados que sus prácticas, ya que no en raras ocasiones las implementaciones concretas no consiguen escapar del activismo, el concepto de recreación fue visto como una estrategia educativa esencial para promover, sutilmente, el control social.

En este proceso, fue ampliamente difundida la idea que la recreación podría llenar, racionalmente, el tiempo vago u ocioso con actividades consideradas útiles y saludables desde el

punto de vista físico, higiénico, moral y social. Con esto, la recreación dirigida fue considerada esencial para la formación de valores, hábitos y actitudes a ser consolidados, moralmente válidas y educativamente útiles para el progreso de las sociedades modernas.

En un primer momento el desarrollo de eventos, políticas, programas y proyectos recreativos fueron, y muchas veces aún lo son, direccionados principalmente a grupos sociales en situación de riesgo o de vulnerabilidad social, buscando la reducción de conflictos sociales y de la delincuencia, la manutención de la paz y armonía social, y la ocupación positiva y productiva del potencial tiempo ocioso.

Además de permitir llenar las horas vagas de niños, jóvenes, trabajadores adultos y ancianos, colaborando con la constitución de cuerpos disciplinados, obedientes, aptos, productivos y vigorosos. Desde esta perspectiva, la recreación acaba, en muchas ocasiones, siendo utilizada para olvidar los problemas generados por la lógica excluyente que impera en las realidades latinoamericanas. A su vez, las varias acepciones de recreación son fundamentadas en el área de pedagogía, la psicología y, sobre todo, en la educación física. Esta última área, junto al deporte, es la más asociada a la recreación tanto en la vida cotidiana como en los estudios, cursos, propuestas de formación sobre el tema, campo de actuación profesional y en el ámbito de las políticas públicas latinoamericanas.

2.1.4. La Recreación Escolar como fenómeno recreativo

Es la formación educativa que implica la dinamización de la lúdica y la recreación; componentes que son comúnmente mencionados para que a la hora de aplicarlos refleje afectividad y aprehensión del conocimiento.

El reconocimiento de la importancia de la recreación en la escuela toma fuerza en el Siglo XX a partir de numerosos estudios particularmente de la Psicología Evolutiva, el Constructivismo y el Psicoanálisis que ponen en evidencia el papel del juego y la creatividad en el desarrollo humano. Estos estudios inciden a su vez, de modo significativo, en la flexibilización de los métodos de enseñanza-aprendizaje y en la búsqueda de logros de los fines de la educación y de formación ciudadana (Borja, 1999)

El juego, es la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el juego, especialmente en los primeros grados de enseñanza; en las clases de Educación Física, en las dinámicas de grupo que utilizan algunos maestros para motivar a sus estudiantes en el aula de clase; en los festivales escolares recreativos, que van desde los encuentros de juegos tradicionales y populares hasta las competiciones deportivas; en la emergencia de ludotecas itinerantes o localizadas, hasta los juegos del patio de recreo (Manzano, 2004)

El juego, es la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el juego, especialmente en los primeros grados de enseñanza; en las clases de Educación Física, en las dinámicas de grupo que utilizan algunos maestros para motivar a sus estudiantes en el aula de clase; en los festivales escolares recreativos, que van desde los encuentros de juegos tradicionales y populares hasta las competiciones deportivas; en la emergencia de ludotecas itinerantes o localizadas, hasta los juegos del patio de recreo.

2.1.5. Pedagogía Recreativa.

Nace a partir de los cambios de paradigmas del sistema educativo, considerando este de suma importancia y el papel que desempeña la pedagogía recreativa en la formación del individuo.

Con esta modalidad, se propone el desarrollo correspondiente entre la teoría y la praxis, es importante también tener en cuenta la toma de conciencia de darse cuenta de las experiencias y con ellas realzar la construcción pedagógica, que permita sacar a la recreación de un autismo y avanzar al conocimiento, la divertida y la construcción.

La pedagogía recreativa, es el desarrollo impulsado por la posmodernidad en su proceso de reflexión y transformación permanente, con visión pluralista de paradigmas que apuntan al estudio de los campos de la recreación, es por ello, el movimiento no puede desconocer la animación ludiexpresiva que trasciende la función a la recreación a una dimensión de compromiso con la transformación cultural que se dan desde la iniciativa de la recreación a través de estrategias de animación.

Es aquella en la que el individuo puede adquirir, mediante las actividades recreativas, conocimientos y desarrollar las capacidades motrices, intelectuales y socio afectivas, que permitan su mejor desarrollo.

En el proceso de transformación educativa a partir de los cambios reglamentados por la ley general de Educación, consideramos de suma importancia el papel que desempeña la pedagogía recreativa, siendo sus actores fundamentales maestro - alumno en donde se generen procesos de animación ludiexpresiva que en otras palabras es coadyuvar a formar nación desde la transformación de hombres lúdicos que amen, disfruten y se comprometan con el proyecto de sus vidas a seguir evolucionando en forma re- creativa (Bautista, Bau1989)

La recreación para un desarrollo armónico de la integralidad no debe reducirse a jugar solamente, ya que el juego solo fortalece algunos procesos del desarrollo humano, sino que debe de ser utilizada como un proceso que fortalezca toda la existencia humana, desde la familia, la calle, la escuela, la sociedad. En este sentido, es necesario plantear una recreación para todo el

tiempo de la cotidianidad y no como actividad de obligatorio cumplimiento porque dejaría de ser recreación.

Reconocer a la recreación desde su dimensión educativa nos plantea el desafío de encontrar un modelo adecuado para aplicar a las situaciones formativas que se dan en estos contextos. Esta es una reflexión que no suele ser muy frecuente en los enfoques asociados con la educación no formal y en la mayoría de los casos hemos visto una tendencia a responder en forma tecnocrática a estos requerimientos. Creemos que una alternativa interesante es concebir a la recreación como proyecto de formación en lugar de acción didáctica. Analizar la recreación como proyecto de formación implica referirse a las condiciones en las cuales se potencian ciertos aprendizajes. Esto significa que la recreación desarrolla procesos de enseñanza que pueden dinamizar ciertos aprendizajes. Tal cual plantea Ferry (1997), la formación es una acción del sujeto sobre sí mismo (desarrollo personal), aunque la situación de enseñanza le ofrece diversas mediaciones (docentes, aula, programa, etc.) con el objeto de aprendizaje. En la recreación uno redefine y transforma su percepción de la vida cotidiana, su percepción de sí mismo y de quienes le rodean, modificando la realidad cotidiana (Lema, 2015)

2.1.6. El Rendimiento Escolar

De la misma forma, ahora desde una perspectiva propia del estudiante, se define el rendimiento como la capacidad de responder satisfactoriamente frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre-establecidos.

Este tipo de rendimiento académico puede ser entendido en relación con un grupo social que fija los niveles mínimos de aprobación ante un determinado grupo de conocimientos o aptitudes.

(Lema, 2015) Menciona que el rendimiento académico se define en forma operativa y tácita afirmando que se puede comprender el rendimiento previo como el número de veces que el estudiante ha repetido uno o más cursos. En tanto (Lema, 2015) sostiene que el rendimiento académico es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica.

El concepto de rendimiento está ligado al de aptitud, y sería el resultado de ésta, de factores volitivos, afectivos y emocionales, además de la ejercitación. (Chadwick, 1979) Define el rendimiento académico como la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o semestre, que se sintetiza en un calificativo final (cuantitativo en la mayoría de los casos) evaluador del nivel alcanzado.

Resumiendo, el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una “tabla imaginaria de medida” para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación.

Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo, etc., y variables psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, las actividades que realice el estudiante, la motivación, etc. El rendimiento académico o escolar parte del presupuesto de que el alumno es responsable de su rendimiento. En tanto que el aprovechamiento está referido, más bien, al resultado del proceso enseñanza-aprendizaje, de cuyos niveles de eficiencia son responsables tanto el que enseña como el que aprende.

2.1.7. Características del rendimiento académico

Después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento académico, se puede concluir que hay un doble punto de vista, estático y dinámico, que encierran al sujeto de la educación como ser social. En general, el rendimiento académico es caracterizado del siguiente modo:

- El rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno
- En su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento
- El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración; el rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo
- El rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente.

Probablemente una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje lo constituye el rendimiento académico del alumno. Cuando se trata de evaluar el rendimiento académico y cómo mejorarlo, se Analizan en mayor o menor grado los factores que pueden influir en él, generalmente se consideran, entre otros, factores socioeconómicos, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los mismos.

(Benítez, 2000) refiere que tener una buena capacidad intelectual y una buenas aptitudes y sin embargo no estar obteniendo un rendimiento adecuado, ante la disyuntiva y con la perspectiva de

que el rendimiento académico es un fenómeno multifactorial es como se inicia su abordaje. La complejidad del rendimiento académico inicia desde su conceptualización, en ocasiones se le denomina como aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento, pero generalmente las diferencias de concepto sólo se explican por cuestiones semánticas, ya que generalmente, en los textos, la vida colegial y la experiencia docente, son utilizadas como sinónimos. (Monroy, 2006)

Si se parte de la definición de (Butler, 1966) la cual postula que el rendimiento escolar es un nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparada con la norma de edad y nivel académico, se encuentra que el Rendimiento del alumno debería ser entendido a partir de sus procesos de evaluación, sin embargo. La simple medición y/o evaluación de los rendimientos alcanzados por los alumnos no provee por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada al mejoramiento de la calidad educativa.

En el mejor de los casos, si se pretende conceptualizar el rendimiento académico a partir de su evaluación, es necesario considerar no solamente el desempeño individual del estudiante sino la manera como es influido por el grupo de pares, el aula o el propio contexto educativo. En este sentido en su estudio denominado. Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género refieren que se necesita conocer qué variables inciden o explican el nivel de distribución de los aprendizajes, los resultados de su investigación plantean que las expectativas de familia, docentes y los mismos alumnos con relación a los logros en el aprendizaje reviste especial interés porque pone al descubierto el efecto de un conjunto de prejuicios, actitudes y conductas que pueden resultar beneficiosos o desventajosos en la tarea escolar y sus resultados”, asimismo que el rendimiento de los alumnos es mejor, cuando los maestros manifiestan que el nivel de desempeño y de comportamientos escolares del grupo es adecuado.

Probablemente una de las variables más empleadas o consideradas por los docentes e investigadores para aproximarse al rendimiento académico son: las calificaciones; razón de ello que existan estudios que pretendan calcular algunos índices de fiabilidad y validez de éste criterio considerado como “predictivo” del rendimiento académico (no se alcanza una puesta en común de su definición y sin embargo se pretende predecirlo), aunque en la realidad del aula, el investigador incipiente podría anticipar sin complicaciones, teóricas o metodológicas, los alcances de predecir la dimensión cualitativa del rendimiento académico a partir de datos cuantitativos.

Sin embargo, en su estudio análisis de las calificaciones escolares como criterio de rendimiento académico, atribuye la importancia del tema a dos razones principales. (Edel, 2003) dice que el indicador del nivel educativo adquirido, en este estado y en la práctica totalidad de los países desarrollados y en vías de desarrollo, ha sido, sigue y probablemente seguirán siendo las calificaciones. A su vez, éstas son reflejo de las evaluaciones y/o exámenes donde el alumno ha de demostrar sus conocimientos sobre las distintas áreas o materias, que el sistema considera necesarias y suficientes para su desarrollo como miembro activo de la sociedad. (Ruiz, 2002)

En contraste, el citado autor, en su estudio denominado predictores del Rendimiento académico concluye que el factor psicopedagógico que más peso tiene en la predicción del rendimiento académico es la inteligencia y por tanto, parece razonable hacer uso de instrumentos de inteligencia estandarizados (test) con el propósito de detectar posibles grupos de riesgo de fracaso. La cantidad de variables se incrementa, la evaluación escolar, las calificaciones del alumno y ahora el factor intelectual.

Se considera a la inteligencia humana como un ámbito difícil de identificar que sirve para explicar la conducta entre las personas.

En la actualidad existen diversas investigaciones que se dirigen a encontrar explicaciones del bajo rendimiento académico, las cuales van desde estudios exploratorios, descriptivos y correlacionales hasta estudios explicativos; si bien es cierto que resulta una tarea ardua localizar investigaciones específicas que describan o expliquen la naturaleza de las variables asociadas al éxito o fracaso académico, también es verdad que el acervo teórico y bibliográfico para sustentar una investigación de ésta naturaleza resulta enriquecedor; por lo cual se describen a continuación algunas de ellas. (Edel, 2003) Realizaron investigación con alumnos de colegio elemental y encontraron que el grado de cooperación y la apariencia física son factores de influencia en los maestros para considerar a los alumnos como más inteligentes y mejores estudiantes y por ende afectar su rendimiento escolar. Por otra parte, (Edel, 2003) en sus estudios sobre capacidad cognitiva en estudiantes, postulan que el desempeño retrasado (escolar) es sólo la capacidad cognitiva manifiesta del alumno en un momento dado, no es una etiqueta para cualquier característica supuestamente estable o inmutable del potencial definitivo del individuo. Asimismo concluyen que el funcionamiento cognitivo deficiente no está ligado a la cultura ni limitado al aula.

(Glasser, 1985) En su trabajo con jóvenes que manifestaron conductas antisociales y que fracasaron en sus estudios expone: —no acepto la explicación del fracaso comúnmente reconocida ahora, de que esos jóvenes son producto de una situación social que les impide el éxito. Culpar del fracaso a sus hogares, sus localidades, su cultura, sus antecedentes, su raza o su pobreza, es improcedente, por dos razones: exime de responsabilidad personal por el fracaso no reconoce que el éxito en la escuela es potencialmente accesible a todos los jóvenes.

Si los jóvenes pueden adquirir un sentido de responsabilidad suficiente para trabajar de firme en la escuela y si las barreras que se interponen al éxito son retiradas de todas las escuelas, muchas de las condiciones desventajosas pueden ser contrarrestadas.

2.1.8. Importancia del Rendimiento Escolar

“Ludoteca, local con juguetes para que el niño/ niña pueda jugar con los que más les gusten y en donde pueda tener la ayuda de personal educador especializado en juegos. Son instituciones recreativas culturales diseñadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil principalmente a través del juego y de los juguetes. Para ello estimulan el juego infantil con la oferta de juguetes, materiales lúdicos y espacios de juego y con las orientaciones y compañía que se necesita para jugar” (Borja, 1999)

2.2. Ludoteca

2.2.1. La ludoteca y la escuela

Dentro de la relación ludoteca – sociedad, ya planteada de forma general, corresponde destacar la especial interrelación que puede desarrollarse entre ludoteca y escuela.

Al plantear el binomio jugar/ enseñar debemos recordar que , si bien es cierto que para muchos profesionales de la actividad docente el juego ha sido durante lustros sinónimo de pérdida de tiempo y como tal había que alejarlo de lo estrictamente escolar, no menos cierto es que ha habido siempre grandes pedagogos y maestros que, conocedores de la vital importancia de la actividad lúdica para el desarrollo infantil la han incluido por lo menos en algunas de sus dimensiones o posibilidades en las planificaciones, temporalizaciones y quehaceres escolares. Así por ejemplo, y por citar sólo tres ejemplos de nuestro siglo.

A partir de sus experiencias vividas en Granada el ludotecario profesor (González J. y., 2014)considera que si una ludoteca está ubicada en una escuela tiene dos posibilidades:

- Como actividad extraescolar, con funciones restringidas.
- Como ludoteca en su concepto más amplio constituyendo un centro de educación – animación.

Según su opinión la ubicación de la ludoteca en la escuela ofrece como ventajas:

- La utilización de lugares públicos infrautilizados.
- La rentabilización de inversión pública ya existente.
- Mayor consideración social del papel del juego al propio tiempo que una mejora de la imagen de la escuela.

Presenta sin embargo, algunos inconvenientes.

En cuanto a los ámbitos de proyección de la ludoteca en la escuela señala:

- La utilización del profesorado en programas completos.
- El asesoramiento y préstamo de material
- Programas de seguimiento individualizado.
- Participación y soporte en acontecimientos puntuales.

La primera ludoteca con soporte municipal de Barcelona se abrió en los locales de la Escuela Pública Cardenal Cisneros en 1980 y se eligió porque había en el claustro el soporte de unos maestros y maestras que creían en el tema. Su interrelación con la Escuela y el claustro de profesores no fue total pero sí habría unas líneas concretas de interconexión y fue un buen ejemplo de cómo le escuela puede aprovechar la ludoteca para actividades docentes.

Podemos citar un ejemplo de escuela pública que ha organizado una ludoteca desde 1984 y sin subvención municipal específica, haciendo alarde de la buena administración de sus recursos. Sería un ejemplo de autofinanciación escolar, situada en la localidad de Vellorio (Barcelona) e impulsada por la directora y la A.P.A. ofrece fundamentalmente su servicio de juego libre de 13 a 15, cuenta con un amplio espacio cerrado de 80metros cuadrados más el patio de la escuela, 300 juguetes y una monitora.

Partiendo de la especial dimensión del juego en la infancia y juventud, la ludoteca como institución educativo – recreativa puede hacer converger en su seno hechos y procesos que complementan y consolidan aspectos vitales del currículum escolar. Así lo entiende el programa “Ludoteca en la escuela” desarrollado entre concejalías de Educación y de Cultura y Deporte del Ayuntamiento de Móstoles en Madrid.

Este proyecto posibilita la participación al alumnado de E.G.B. de las escuelas públicas en actividades continuadas en la ludoteca del centro sociocultural “Caleidoscopio”. Concretamente, en horario de mañana los grupos clase de 1º a 8º realizan 4 sesiones de juego y 4 de construcción de juguetes con entendimiento mutuo entre el profesorado de los centros escolares y los educadores del tiempo libre (Rev. La Ludoteca en la Escuela s/f).

En el ciclo inicial se centran en los juegos relacionados con la imitación a los hábitos cotidianos. La casita, el mercado, la escuela, los circuitos de coches, las construcciones, son los rincones preferidos para jugar de forma simbólica aprendiendo cómo son y se comportan los mayores. Todos los ciclos utilizan juegos de mesa variando los niveles de dificultad y de reglas.

En el ciclo superior las propuestas más solicitadas son el juego dramático en la práctica de improvisaciones, los mecanos y puzles más complejos, juegos de preguntas y respuestas viejas.

En los II Encuentros estatales de ludotecarios se formó el grupo de trabajo “Ludoteca en el ámbito escolar”

A partir de su experiencia este grupo de profesionales de la actividad lúdica centró el debate en los siguientes temas (Butler, 1966)

- Diferenciación entre “jugar por jugar”, objeto del concepto puro de ludoteca, y “jugar para aprender”, o ludoteca como recurso escolar:
 - Espacios de juego dentro de la escuela; abierta al barrio en horario extraescolar, potenciando la rentabilidad de los recursos socio – educativos.
 - Laboratorio de juego; dentro del horario escolar, como recurso didáctico.

- Programas de intervención; programas coordinados entre las escuelas y ludotecas del barrio o zona.

La utilización de la ludoteca como recurso escolar (visitas, programaciones conjuntas, etc.) requiere una implicación del profesorado en cuanto al reconocimiento de las características y posibilidades de actividad lúdica.

Los ludotecarios consideran necesario introducir en la Formación del Profesorado el área de juego – ludotecas, como posibilidad a abordar en el ámbito escolar.

El hecho de que las ludotecas como instituciones educativo – recreativas comiencen a interesar al profesorado y de que éste no sólo desee conocer su existencia sino que empiece a plantearse la convivencia de diversos programas de colaboración, creemos que es sólo un inicio entre las posibilidades y niveles de colaboración y complementación que se establecerán no sólo entre la escuela y la ludoteca, sino entre la educación formal y las instituciones educativas propias del tiempo libre y de la educación no formal.

2.2.2. Ludotecas Escolares como actividad recreativa escolar.

Una ludoteca (del latín ludus, «juego», «juguete» y de la palabra griega théke «caja», «lugar donde se guarda algo») es un espacio donde se realiza algún tipo de actividad para niños utilizando juegos y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas. Se originaron, como espacio pedagógico específico, a partir de la década de 1960, su principal objetivo fue ayudar a las familias con niños con dificultades; más tarde se ampliaron sus objetivos ofreciendo diversos servicios como el préstamo de las primeras ludotecas fue la Toy Loan. A partir de los años sesenta, la (Chadwick, 1979) fundó varias ludotecas en cárceles, escuelas y centros comunitarios, y en los países de Latinoamérica. (Enciso, 1995)

Una ludoteca es una específica organización de juegos, juguetes y materiales para jugar que se focaliza en la promoción del juego. Pueden diseñarse ludotecas en distintas instituciones o ámbitos desde diversos enfoques. En cualquier caso, siempre implica un proceso de orden interno, de fundamentación en la selección, en la categorización y organización de los materiales.

(Soto, 2018) Dice lo siguiente mientras que el juego de ejercicio comienza desde los primeros meses de vida y el juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año, el juego de reglas no se constituye sino durante el segundo estadio (es decir de los 4 a 7 años), y sobre todo en el tercer período (7 a 11 años). Pero por el contrario si en el adulto no quedan sino algunos residuos de los juegos de ejercicio simple (divertirse con un aparato de radio) y los juegos simbólicos (contar una historia), el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deporte, cartas, ajedrez, etc.). La razón de esta doble situación –aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia - es que el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado.

En el año de 1934 se crea en los Ángeles la primera Ludoteca, la UNESCO promociona las ludotecas como espacios para el juego, a partir de eso se expanden por todo el mundo.

(Soto, 2018) cita, creador de la primera ludoteca en Bélgica, sostiene que los espacios cerrados se pueden convertir en centros recreativos, dando lugar a la iniciativa del niño y permitiendo que allí reine el juego; plantea la creación de las ludotecas como el mejor instrumento para la democratización de la empresa Educativa nacional. Se sabe que la organización de las funciones primordiales de la inteligencia se produce antes de los 7 años; se reconoce la importancia de poner lo más pronto posible a disposición de los niños juguetes educativos, para facilitarles la elaboración de conceptos y estructuras mentales.

2.2.3. Los juguetes.

Los juguetes industriales, en tanta representación en miniatura de objetos reales, dan lugar a una inmediata asociación con las temáticas implícitas. Garvey. Nos dice que estos objetos pareciera que facilitan los inicios de la representación resultando un soporte o base realista desde la cual ir avanzando en términos del uso simbólico de los objetos.

Sobre este punto es importante resaltar el valor de la inclusión de materiales complementarios poco estructurados, por sus diferencias en relación con los objetos realistas. Desde esta perspectiva, y retomando el ejemplo antes mencionado, podríamos incluir los siguientes elementos complementarios.

Más figurativos o realistas: batidor, espátula, tablita de madera, cuchillitos plásticos, cajitas vacías de fósforos, billetes y monedas, lista de compras, libros de cocina, envases de alimentos, fotos de comida.

Menos realistas: masa, palitos de helado, cajas de distinto tamaño, pedacitos de lana, tapitas a rosca, recortes de tela.

Los elementos menos realistas implican un desafío mayor, en tanto demandan que los jugadores establezcan atribuciones de sentido para cada objeto.

Así quedan determinados los usos y funciones de los juegos/juguetes en el proceso de juego en función de relaciones múltiples, indistintas y secuenciadas. (Huamán, 2010)

La presentación segmentada de estos recursos materiales revela la intencionalidad pedagógica del maestro, y el seguimiento de los procesos de juego en sala basado en estos criterios. Se trata de un material de encastre en dos caras, liviano y colorido, que incluye ruedas con la intención de modificar las ideas que los alumnos irán transformando en construcciones.

Se envían tres tamaños de ladrillos de plástico para hacer posibles las producciones de distinta medida que complejicen los conocimientos en relación con el espacio y el volumen.

Este tipo de juego muchas veces se combina o da inicio a dramatizaciones. En este marco las construcciones se transforman en escenarios y adornos necesarios como soporte de la historia a jugar. Previendo esta posibilidad se seleccionaron distintos materiales en plástico y madera, para superponer y para encastrar, que permiten realizar construcciones de variado tamaño, forma y altura.

Son tres las dimensiones de análisis de los juegos/juguetes que de manera relacional orientan la selección de juegos y juguetes:

- Desarrollo cognitivo-social.
- Pedagógico-institucional.
- Industrial

2.2.4. Papel del docente en las ludotecas escolares.

En una ludoteca hay que realizar unas funciones por parte de los educadores:

- Ofrecer a los niños el material lúdico según sus gustos, habilidades y posibilidades.
- Promover el juego en grupo según la edad para estimular la cooperación solidaria y de participación.
- Favorecer la adquisición de pertenencia por medio del conocimiento de la historia y las tradiciones, definiendo su identidad nacional.
- La ocupación del tiempo libre para que sea productiva.
- Comunicación familiar en la estimulación de los procesos afectivos y de relación con la familia.
- Orientar a los padres en la adquisición de material lúdico.

- Proveer material lúdico para niños con discapacidad , enfermedad, problemas físico o psíquico.
- La relación niño – juguete, la relación niño – ludotecario – juguete.
- El desarrollo de sentimientos de amistad.
- El desarrollo de la comunicación.
- El placer de jugar, la transmisión de experiencias; que los padres aprendan qué juguete proporcionar a sus hijos, la inserción en la sociedad.
- El desarrollo de habilidades para reparar y construir juguetes.
- La realización de fiestas, concursos, encuentros familiares, entre otros.

En primer lugar, se dice que para entender cómo abrir una ludoteca debemos comenzar desde el espacio necesario: no necesita un lugar muy grande, pero que sea adecuado para su uso, y que también se encuentre preferentemente en una zona no demasiado céntrica. En cuanto a la organización del espacio, lo ideal es hacer uso de las estructuras móviles (tales como paneles móviles y paredes de partición) que pueden crear y desempaquetar ambientes, dependiendo de las necesidades que surgen de vez en cuando. Se recomienda que la ludoteca se encuentre en la planta baja, y esté equipada con un espacio para utilizar como la recreación al aire libre.

Otro aspecto esencial para ser evaluado con el fin de entender cómo abrir una ludoteca es cubrir con los requisitos profesionales de los operadores, para los que no requieren de un grado específico, aunque es preferible que posean una experiencia en el campo de la infancia.

- En primer lugar, debe haber un espacio para la espera y la acogida, es decir, un entorno que precede a la habitación donde usted juega juegos y actividades recreativas. En la

sala de espera se lleva a cabo alguna actividad de consultoría para los adultos y los padres.

- También es esencial proporcionar un área especial para la Secretaría, en la que juegan las actividades de oficina reales (como la inscripción de los niños, los préstamos, los programas de reunión con los operadores, las suscripciones a juegos, etc.).
- El área dedicada al juego es el corazón de la ludoteca, así que debe de ser mayor que las otras áreas. En esta sala los juegos se llevan a cabo, son actividades de entretenimiento (música, teatro, juegos).
- También debe haber una sala de lectura, equipada con revistas y libros infantiles, también con manuales y cómics. ¿Y por qué no? Incluso una zona de ordenadores, donde se puede utilizar su PC para crear e imprimir documentos.

2.2.5. Tipos y horarios de juegos empleados en las ludotecas escolares.

Generalmente se abre en horario semanal después de la escuela, algunas pueden laborar los fines de semana. Los niños pueden asistir de 5 a 2 horas diarias o algunos días de la semana.

La programación tiene un papel fundamental es el diseño de una ludoteca. El reparto del espacio y de los recursos lúdicos se convierte en vital si se quiere tener éxito y que los niños disfruten y aprovechen al máximo su estancia en ella. Por eso se deben tener muy en cuenta una serie de premisas básicas que son las que se exponen a continuación.

No todos los juegos son igualmente idóneos para jugar en un determinado grupo. Hay que contar con sus rasgos (grado de confianza, experiencia anterior, intereses y edades de sus miembros, etc.) para elegir y preparar adecuadamente el juego. Resulta de especial utilidad para conseguirlo el tener en cuenta la fase de desarrollo grupal de los distintos participantes. Para ello, se pueden seguir las siguientes etapas:

1. **Orientación:** en ella, los miembros del grupo se conocen y buscan despejar las dudas y ansiedades propias del primer momento. Para ello se introducen juegos de presentación.
2. **Establecimiento:** el grupo va aprendiendo poco a poco a dialogar y a cooperar. Los juegos utilizados son los que desarrollen la capacidad de escucha y atención a los demás, la cooperación, la responsabilidad y la participación.
3. **Solución de conflictos:** en el momento en que se comparte la actividad de una forma más profunda, surgen los conflictos más fácilmente. Para mejorar esta situación, se utilizan juegos para analizar situaciones, afrontar los problemas, de toma de decisiones, etc.
4. **Final:** las fases anteriores pueden repetirse de varias formas o bien el grupo puede disolverse.

2.2.6. Estructura y momentos de la sesión en las ludotecas escolares.

La correcta estructuración de la sesión tendrá una gran importancia para su éxito o fracaso final. Hay que tener en cuenta que, al comienzo de la sesión, los niños están con un cierto estado de ánimo, interés y motivación muy distinto del que tendrán en la parte central de la misma o al final. Por eso, a medida que la sesión va avanzando, el educador debe motivar a los niños de forma que logre un aumento de su interés. Sin embargo, en la parte final, la tarea será exactamente la inversa, esto es, suavizar la sesión de forma que deje una buena sensación en los niños a la vez que consigue su calma, para conseguir que tengan ganas de volver a jugar de nuevo.

La correcta estructura de la sesión, por tanto, debe ser:

1. Juegos de introducción: se utilizan para ayudar a conocerse a los miembros del grupo, presentándoles, mezclándoles, etc., y son los necesarios para evitar que la sesión se

desarrolle en un ambiente frío por no tratarse de un grupo cohesionado o por cualquier otro motivo.

2. Juegos de calentamiento: sirven para preparar el organismo para la actividad, evitando el riesgo de lesiones y dinamizando el ambiente general. Deben ser juegos de movilidad y distensión, en los que se ha de crear movimientos, esparcimientos, explosiones de júbilo, etc.
3. Parte principal: es en ésta en la que se desarrollan los objetivos específicos de la sesión, sacando conclusiones y evaluando al final de la misma.
4. Vuelta a la calma: los objetivos de esta fase son la recuperación y vuelta a la normalidad, la relajación tanto mental como física y el descenso controlado de la actividad del organismo.

Hay que distinguir claramente tres momentos en la sesión: el antes, el durante y el después.

El antes es el primer contacto con los participantes, y se puede realizar de muy diversas formas. El lugar de conocimiento de los mismos es susceptible de variación (el patio, la calle, etc.), y puede haber sido provocado por el educador de la ludoteca o no. Lo importante es que el lugar en que se les recibe posteriormente, es decir, la ludoteca, esté previamente ambientado. También resulta de especial importancia la primera impresión que el grupo tenga del animador de la sesión, por lo que éste debe intentar en todo momento un acercamiento cordial y cálido.

2.2.7. Características de los niños de 6 a 7 años

Los niños con edades entre seis y siete años están culminando la etapa cognitiva que Piaget denominó preoperatoria, para pasar a la etapa o fase de las operaciones o etapa operatoria. El niño va a comenzar realizar operaciones más complejas y su pensamiento e inteligencia van a tener un mayor nivel de abstracción, en relación a la fase previa del desarrollo. El niño en suma,

va a tener la capacidad de integrar mayores elementos de su realidad y sistematizarlos en grupos o conjuntos de ideas o conceptos. Además, su vida social va a ser más amplia ya que al concurrir a instituciones educativas no solamente su inteligencia se va a ver estimulada sino que además, y como parte de la inteligencia también, sus habilidades sociales se pondrán en marcha.

Es una etapa en la cual la lectura tiene que comenzar a ser adecuada así como la escritura lo que le va a dar a su inteligencia mayores niveles de desarrollo que lo prepararán para siguientes niveles como por ejemplo, la etapa que sobreviene a partir de los 11 o 12 años; la etapa de las operaciones formales.

Es una etapa ideal para estimular todas las inteligencias del niño; no solamente el lógico matemático sino además la inteligencia emocional, la que implica su destreza física por medio de deportes por ejemplo, así como su inteligencia social o la interrelación con los otros.

Es sea una buena etapa para incluirlo en cursos de idiomas o en un colegio bilingüe, introducirlo a la informática así como a deportes y clases de música. Con estos estará estimulando las potencialidades del niño y dándole más opciones, para que en el futuro elija lo que más le gusta, en base a la experiencia. (Alcaide, 2011)

2.2.8. Principales actividades lúdicas que desarrollan

Peonzas de cuerda, patines y patinetes, pelotas, yoyós, bolos, petancas, canicas, cuerdas para saltar, dianas de dardos de ventosa, raquetas de tenis, muñecos articulados, juegos para coser y tejer, puzzles de 50 a 150 piezas, arquitecturas en madera, tiendas de campaña, juegos de mesa clásicos como la oca o las tres en raya, juegos de cartas, juegos de magia y otros muchos, escuchar y contar cuentos. Su creatividad e imaginación están en pleno desenvolvimiento. Sus movimientos son constantes, lo que hace que sean inquietas/os, curiosas/os y llenas/os de energía.

El teatro de guiñol, la expresión corporal, bailar y hacer todo tipo de ejercicio les entretiene. La imaginación y creatividad en actividades manuales son de su agrado y las realizan con entusiasmo.

Les gusta jugar con cubos, palos, madera, etc., para construir grandes torres y castillos. Les agrada que se reconozcan sus esfuerzos y su entusiasmo en las tareas que realiza. La imitación de animales y dramatizar hace que su imaginación vuele. Les interesa el juego con masa, barro, plastilina, colores, etcétera.

CAPITULO III

PROGRAMA DE LUDOTECA ESCOLAR

En este capítulo aparece la descripción del programa que se ha elaborado, el mismo consta de una explicación de su contenido, estructura y funciones de cada una de sus partes. Describe el objetivo general del programa, las recomendaciones metodológicas para su aplicación y la descripción de 44 juegos seleccionados, para que sirvan de referencia al ludotecario o recreador, en la actividad lúdica a desarrollar.

3.1. Objetivo general del Programa de Ludoteca Escolar

Programa para los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar.

Fomentar la práctica de actividades lúdicas para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar, de Quito.

El programa de Ludoteca Escolar es el resultado de un proceso de análisis sistemático de la literatura consultada, además de las opiniones de 9 docentes encuestados, que permitieron definir su objetivo, las recomendaciones metodológicas para el que ludotecario dirija sus actividades y un conjunto de juegos que se encuentran en correspondencia con la edad de los estudiantes.

3.2. Recomendaciones metodológicas para llevar el Programa de Ludoteca

Juegos para los estudiantes de segundo grado.

Para que el ludotecario lleve adelante su programa es necesario que tenga en cuenta una serie de recomendaciones, que permitan cumplir paso a paso sus acciones, en aras de cumplir el objetivo diseñado en el programa. Ellos son:

- El dominio por parte de los estudiantes del contenido de los juegos en que participa.

- La relación armónica y cooperativa entre todos los niños.
- La participación activa y motivada de los niños.
- El papel de guía del ludotecario durante las actividades lúdicas.
- El conocimiento de los objetivos que persigue el programa y las intenciones de cada juego.
- El conocimiento del momento idóneo para cambiar de juegos.
- El aprovechamiento al máximo del tiempo de las actividades lúdicas, jugando.
- El respeto a las reglas de juego, que permiten el afianzamiento del contenido lúdico.
- El desarrollo del pensamiento de los estudiantes, a través de sus respuestas de movimiento.

3.3. Secuencia metodológica para ejecutar los Juegos.

1. Enunciado del juego: Dar a conocer el nombre del juego.
2. Motivación y explicación del juego: Se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el ludotecario con el fin de interesar al estudiante por la actividad, en ocasiones de una buena motivación dependerá el éxito del juego. Por otra parte la explicación debe ser comprensible, auxiliándose de los medios audiovisuales de los juegos, donde se expongan todas las acciones que se realizaran durante el juego.
3. Organización: Incluye lo concerniente a la distribución de los estudiantes en el espacio disponible, teniendo en cuenta los objetivos propuestos para el juego.
4. Entrega de los materiales: Consiste en distribuir los materiales necesarios para realizar el juego.

5. Demostración: En este paso se explicará el juego de forma práctica, por parte del ludotecario. Esta demostración se debe de realizar varias veces para que los niños se lleven una mejor representación del movimiento y la actividad.
6. Práctica inicial del juego: Una vez que se haya demostrado el juego se realizará una pequeña práctica por parte de los estudiantes a la señal del ludotecario, esto puede ser con todo el grupo o solo por una parte de él, como lo disponga el recreador. Esto ayudará a reafirmar el aprendizaje del juego y a evacuar las dudas que hayan quedado con la explicación y la demostración. En este caso es recomendable que varios niños lo realicen.
7. Explicación de las reglas: Esta se realizará durante la ejecución práctica del juego, en la cual se expondrán los deberes y derechos que tienen los estudiantes durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los participantes, para lograr el éxito de la actividad. Pero no obstante se debe de reafirmar esta información durante toda la ejecución del juego y durante la práctica y la demostración de los pasos anteriores.
8. Desarrollo: Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se podrá comenzar hasta que todos los participantes hayan comprendido.
9. Evaluación: Aquí se evaluarán los resultados obtenidos en el juego, partiendo de los objetivos trazados por el ludotecario al inicio de la actividad.

3.3.1. Juegos parte del Programa de Ludoteca Escolar.

En esta parte del informe se presentan cuarenta y cuatro (44) juegos seleccionados, a partir de su contenido lúdico, dinámico y de sencilla realización, en correspondencia con la edad de los estudiantes de la muestra de la investigación. Los mismos constituyen la esencia de la ludoteca

escolar, pues son un conjunto de actividades lúdicas que el recreador o ludotecario, tiene a su disposición, para proponer a los estudiantes durante su tiempo en la ludoteca.

ÁREAS O EXPRESIONES DE LA RECREACIÓN

EXPRESIÓN FÍSICO DEPORTIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Deportes, y actividades de acondicionamiento, arquería, básquetbol, voleibol, etc.
EXPRESIÓN AL AIRE LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades ambientales, montañismo, descenso en río, orientación, jardinería, etc.
EXPRESIÓN ACUÁTICA:	<ul style="list-style-type: none"> • Natación, buceo, surfing, waterpolo, acuabolics, etc.
EXPRESIÓN LÚDICA	<ul style="list-style-type: none"> • Todas las formas de juego, incluyendo proyectos elaborados como son las ludotecas.
EXPRESIÓN MANUAL	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades creativas, artesanías, artes y pasatiempos (escultura en metal, barro, madera y piedra, pintura de aceite, acuarela, etc.)
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Artes escénicas: música, drama, danza (música, bandas, coros, teatro para niños, teatro experimental, ballet, etc.).
EXPRESIÓN CONMEMORATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Eventos especiales: carnavales, festivales de herencias étnicas, rodeos, etc.
EXPRESIÓN SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de club, banquetes, charadas, baile social, noche de talentos, juegos de mesa, etc
EXPRESIÓN LITERARIA	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura, rompecabezas, radio clubs, juegos mentales, club de lectores, etc.
EXPRESIÓN DE ENTRETENIMIENTOS Y AFICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Colecciones de todo tipo: numismática (monedas y medallas), filatelia (sellos, sobres, documentos postales), antigüedades, postales, llaves, etc.
EXPRESIÓN TÉCNICA	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de crecimiento personal y ajuste a la vida habilidades de autodefensa, reparar cosas en casa, dinámicas sobre historia de la recreación, reducción de peso, etc.
EXPRESIÓN COMUNITARIA	<ul style="list-style-type: none"> • Programas de servicio social: asesoría sobre aspectos vocacionales, programas nutricionales, talleres sobre prejubilación, etc.
EXPRESIÓN DEL ÁREA DE LA SALUD	<ul style="list-style-type: none"> • Jornadas de salud, programas de nutrición, asesoría para mantenimiento de la salud, talleres ecológicos, clubes de diabéticos, hipertensos, etc.

Figura 1. Áreas o Expresiones de la recreación

Juego N°1

Nombre: Mi nombre es/ Me gusta

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Sentados en un círculo cada niño/a lanzará una pelota a otro/a niño diciendo su nombre y su comida preferida. Cuando lleven un rato, el recreador o ludotecario puede decir que digan su juego preferido, su animal favorito, etc.

¿El grupo sabe mi nombre?

En círculo, un niño/a tira la pelota a otro niño/a y el grupo tiene que gritar el nombre del niño o de la niña.

¿Qué nombres conozco?

Cada niño/a tira la pelota diciendo el nombre del compañero al que se la tira.

Juego N°2

Nombre: El nombre escondido

Material necesario: Marcadores, papel.

Desarrollo del juego: Escribiremos los nombres de los niños y niñas con marcador sobre papel que colocaremos en el suelo.

Sentaremos a los niños/as en círculo y colocaremos todas las tarjetas boca abajo, y llamaremos a dos niños/as del grupo que saldrán al centro y destaparán los tarjetones hasta que encuentren su nombre. Ganará el o la que primero lo encuentre siempre y cuando haya respetado las siguientes normas:

Buscar la tarjeta con su nombre.

Volver a tapar las tarjetas que han descubierto.

Sentarse de nuevo en el círculo.

El juego continuará hasta que todos los niños tengan sus tarjetas en la mano.

Una vez que hemos hecho esto, pediremos a los niños y niñas las tarjetas y los pegaremos en la pared.

Juego N°3

Nombre: ¿Tus vecinos son amigables?

Material necesario: Sillas.

Desarrollo del juego: Todos los niños y niñas estarán sentados/as en sillas y formando un círculo. El recreador o ludotecario que estará en el centro y sin silla, se acercará a alguien y le preguntará: "¿tus vecinos son amigables?"

Si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vinieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla.

Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha.

Después de cada pregunta, la persona que quede sin silla continúa el juego.

Juego N°4

Nombre: Buscando el nombre

Material necesario: Papel, marcador.

Desarrollo del juego: Escribiremos todos los nombres de los niños y niñas en papel, saldrán del círculo de tres en tres y rodearán su nombre con un círculo.

Juego N°5

Nombre: Reconozco mi nombre

Material necesario: Globos, marcador.

Desarrollo del juego: Se inflarán tantos globos como niños y niñas hay en el grupo. Los globos serán de cuatro colores diferentes.

Primera parte: En cada globo pondremos el nombre de cada niño/a. Una vez hecho esto, pediremos a los niños que vayan al centro del aula y tiremos todos los globos al aire. Cada niño/a tendrá que buscar el globo con su nombre. Para dar más animación al juego podremos decirles que el último que encuentre su globo nos tendrá que cantar una canción.

Si un globo se explota, el niño que no tenga globo tendrá que inflarlo y poner su nombre, de manera que tenga su globo.

Segunda parte: Pediremos a los niños/as que tiren de nuevo los globos al aire y que cojan uno cualquiera. Una vez que todos los niños/as han cogido sus globos, tendrán que dárselo a su dueño.

Es importante observar durante este juego:

- Las dificultades.
- Si todos los niños y niñas reconocen los nombres de sus compañeros y compañeras.
- Si tienden a explotar los globos.
- Si hay algún niño/a que no participe en el juego.

Nos sentaremos en el suelo haciendo un círculo y les preguntaremos lo siguiente:

¿Para qué nos sirve conocer el nombre de nuestros compañeros?

¿Nos gusta que nos llamen por nuestro nombre o por otro? ¿Por cuál?

Juego N°6

Nombre: Imitando

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: El recreador irá haciendo movimientos que todo el grupo tendrá que imitar. Cuando toque a uno/a de los niños/as éste se convertirá en madre, y así sucesivamente.

Una variante de este juego es que el recreador o ludotecario vaya nombrando nombre de animales y a la vez que hace sus movimientos todos los niños y niñas le imiten por ejemplo: serpientes, perros, osos, cocodrilos.

Juego N°7

Nombre: Atrapando la cola del dragón.

Material necesario: Pañuelo.

Desarrollo del juego: Los niños se dividirán en dos o tres grupos y cada uno de ellos representará un dragón. El dragón tiene cabeza (representada por el niño o niña que está en la cabeza) y cola (que estará representada por el último niño/a y que llevará un pañuelo colgado a la cintura).

Cada cabeza tiene que intentar atrapar la cola de los otros dragones que llevarán un pañuelo colgado en la cintura. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola escogida, o sea, que la cabeza consigue el pañuelo, el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.

Juego N°8

Nombre: Desaparecido

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Los niños y niñas cierran los ojos y, mientras los mantienen cerrados, el recreador da una palmada a un niño que en silencio tiene que salir del aula. Cuando el monitor dice YA, los niños y niñas abren los ojos y tienen que saber de quién se trata.

Juego N°9

Nombre: Atrapando colores

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: El recreador dice "color, color". Los niños y niñas tienen que ir a buscar y tocar el color antes de que el recreador los atrape. El atrapado pasará a ser el que dice el color.

Juego N°10

Nombre: Imitando animales

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: A los niños y niñas les encantan las canciones a través de las cuales pueden imitar gestualmente a los animales; como por ejemplo: El Arca de Noé. Intenta buscar canciones de este tipo para cantar al final de las sesiones o en el descanso de alguna actividad.

Juego N°11

Nombre: El espejo

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Por parejas y de pie, un niño dirige y el otro imita los movimientos. Después de unos minutos, es conveniente cambiar de papeles y, cuando se cansen, hacer una pequeña puesta en común sobre las dificultades que han tenido para imitar a los compañeros y cómo se han sentido si ya son capaces de expresar sentimientos.

Juego N°12

Nombre: Canguil pegajoso

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Cada canguil salta por la habitación, pero, si en el salto se "pega" con otra, deben seguir saltando juntas. El juego prosigue hasta que se consigue una sola palomita.

Juego N°13

Nombre: El cuento de los animales

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Dividimos a los niños y niñas en pequeños grupos, otorgando a cada grupo el nombre de un animal y les contaremos una historia o cuento protagonizado por animales. Cada vez que sea nombrado el animal que corresponda a alguno de los grupos, los niños/as emitirán el sonido del animal correspondiente.

Juego N°14

Nombre: Búsqueda de zapatos

Material necesario: Zapatos.

Desarrollo del juego: Pediremos a los niños/as cuatro voluntarios para jugar a un juego y les diremos lo siguiente: cuando yo cuente 3, tienen que salir a toda velocidad a buscar zapatos de sus compañeros y compañeras. Ganará el que consiga más zapatos en menos de 3 minutos.

Una vez pasados los 3 minutos, haremos un recuento de zapatos conseguidos por cada niño y cada niña, para ver quién ha ganado.

Cuando acaba el juego, cada niño y niña tiene que buscar sus zapatos y atarse los cordones.

Juego N°15

Nombre: Corre que te alcanzo.

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: El grupo se sentará en el suelo formando un círculo. Comienzan a cantar la canción mientras uno de los niños/as dará vueltas alrededor del grupo. Cuando acaba la canción, el grupo estará con la cabeza apoyada en las piernas y los ojos cerrados. Entonces tantearán para ver si a su espalda está la zapatilla. El que la tiene se levanta para dar alcance al que la ha dejado, el cual intentará ocupar el sitio libre.

Juego N°16

Nombre: Equilibrio

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales); por lo tanto, hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.

Juego N°17

Nombre: El canto del conejo

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Mientras cantamos la canción del conejo haremos lo que está nos dice: El conejo no está aquí ha salido esta mañana a la hora de dormir. Pum, ya está aquí haciendo reverencia con cara de vergüenza. Tú besarás al chico o a la chica que te guste más.

Juego N°18

Nombre: Los colores

Material necesario: Cartulina de color rojo, amarillo, azul y verde

Desarrollo del juego: Se indica que el color verde significa caminar, el azul detenerse, el amarillo correr y al rojo saltar. Se van sacando cartulinas y los niños/as tienen que seguir las instrucciones.

Juego N°19

Nombre: Correr los colores

Material necesario: Objetos de colores

Desarrollo del juego: Se forman grupos de dos o tres niños. Cada grupo tiene asignado un color. Se muestra a todos un objeto de ese color y el grupo que lo posea debe correr a buscarlo.

Juego N°20

Nombre: Conociendo las edades

Material necesario: Marcadores, globos.

Desarrollo del juego: Si los niños saben los números del 1 al 10, y estando en círculo cada niño dirá la edad que tiene, el recreador pasará un marcador y cada niño pondrá el número en su globo correspondiente. Una vez hecho esto, les diremos que formen dos grupos por los colores de los globos, por ejemplo, rojos y amarillos en un grupo y azules y verdes en otro grupo.

Cada grupo tendrá que colocar a los miembros del otro grupo en una fila en función de la edad de cada niño de menor a mayor. El recreador dirá muy seriamente que cada acierto será un punto y cada fallo que tenga el grupo restará medio punto. Si cada grupo está formado por 6 niños, ésta será la puntuación total. Evidentemente, habrá niños que tengan la misma edad y será un pequeño conflicto para los niños colocarlos de manera acertada ya que para hacerlo tendrían que saber los meses de diferencia que hay entre unos y otros, pero en principio no les diremos nada y les dejaremos hacer.

En último lugar, el monitor contará los aciertos y restará los fallos de cada grupo e irá ayudando a los miembros de cada grupo a colocarse de manera acertada preguntando los meses de diferencia que tienen unos con otros. En paralelo irá anotando las fechas de cumpleaños de cada niño en la pizarra para facilitar el concepto de mayor o menor en función de la edad y el mes de nacimiento y para trabajar los meses del año posteriormente.

Juego N°21

Nombre: ¿Cuántos años tienen mis compañeros?

Material necesario: Globos

Desarrollo del juego: En círculo de nuevo, y esta vez de manera individual, cada niño tendrá que sumar la edad del grupo que ha ordenado. Para facilitar la tarea en el centro del pequeño grupo, se pondrán los globos con las edades que tienen que sumar. Hacer el círculo grande y que cada niño vaya exponiendo sus resultados. El recreador corrige los resultados en el caso de que algún miembro se haya equivocado.

Pero no basta con decir que se han equivocado y ya está. Hay que llevar a los niños a que cuenten bien. Podemos hacerlo con diferentes métodos:

- Palillos.
- Palitos en la pizarra.
- Con los dedos de las manos.

Para hacer estas explicaciones podemos escoger niños colaboradores que nos ayuden a demostrar cómo sacamos los resultados de manera correcta. Si aun así es difícil para algunos niños podemos contar con niños. Así dibujaremos una raya en el suelo e irán pasando 7 niños que iremos contando del 1 al 7 y marcaremos este número en la pizarra, los niños que han pasado

volverán a pasar esta vez contando a partir del 8 y así sucesivamente hasta que llegemos a la cifra correcta.

Juego N°22

Nombre: El capitán ordena que...

Material necesario: Sillas

Desarrollo del juego: Para que los niños liberen tensiones podemos hacer el siguiente juego:

1) Formaremos un círculo con las sillas.

2) Nos sentaremos todos menos uno de los recreadores que, en este caso, no tendrá silla y que dará la siguiente orden "el capitán ordena que se cambien de silla todos los niños que tengan 7 años".

En este caso, todos los niños de 7 años tendrán que cambiarse de silla dando la oportunidad al monitor para sentarse, pero en este caso se habrá tratado de una prueba para ver si todos los niños han entendido el juego por lo que el monitor no se sentará y dirá la siguiente frase: " el capitán ordena que se cambien todos los que lleven gafas". En este caso se sentará y tendrá que continuar otro niño.

Sería importante ir anotando todas las frases que vayan diciendo los niños porque a través de estas frases podemos trabajar posteriormente qué nos diferencia y qué tenemos en común.

Juego N°23

Nombre: El jardinero ciego

Material necesario: Pañuelo, objetos.

Desarrollo del juego: Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados,

debiendo ir en busca de una olla (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.

Juego N°24

Nombre: ¿Quién es mayor que yo?, ¿Quién es más pequeño que yo?

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Dividiremos a los niños en 4 grupos donde las edades estén repartidas y les pediremos que de manera individual contesten

¿Quién es mayor que yo?

¿Quién es más pequeño que yo?

Una vez que se ha hecho esto, les sentaremos en círculo y diremos a cada niño que antes de contestar elija a otro niño al azar y según él va contestando el otro niño tendrá que ordenar a los compañeros. Si el niño ha entendido bien el juego dirá: Juan y Eva son mayores que yo y Marta es más pequeña, y según va contestando irá ordenando a sus compañeros por edad. Una vez ordenados le dirá al niño elegido. ¿Y tú? Entonces el niño debe colocarse en el lugar correspondiente. Si lo hace bien, su grupo pequeño ganará un punto y, si se equivoca, volverá a su grupo sin conseguir nada. En paralelo cada niño que haya hecho la tarea bien asignará un punto para su pequeño grupo. En total cada grupo pequeño puede conseguir 4 puntos más los puntos que acumule si son elegidos y se colocaran en el lugar adecuado.

Juego N°25

Nombre: Dibujando el contorno de mi compañero

Material necesario: Papel

Desarrollo del juego: En parejas y con papel continuo los niños tienen que dibujar el contorno de su compañero. Una vez hecho esto, cada niño escribirá su nombre y su edad en el centro de la silueta. Nos sentaremos en gran círculo, cada niño con su silueta y entre todos los niños elegiremos que un niño salga al centro con su silueta. Les explicaremos que ahora vamos a rellenar las siluetas con cosas que le vayamos diciendo al niño/a. Pueden ser cosas que veamos "lleva gafas", "lleva coleta", "tiene pendientes", "lleva pantalones" o cosas que sintamos de él o de ella "es simpático", "me ayuda", "la quiero mucho". El niño del centro tendrá que dibujar lo que le vayan diciendo: se pondrá gafas, se pondrá pendientes, etc. En cuanto a los rasgos que le atribuyen, el monitor irá ayudando a identificarlo para que el niño vaya escribiendo en la silueta, por ejemplo si alguien dice "me ayuda" el monitor preguntará al grupo: ¿Cómo se llama a una persona que ayuda? e irá recogiendo la mejor palabra para que el niño lo anote en su silueta. Habrá que recordar constantemente que solo valen cosas positivas o buenas. Cuando hayan terminado todos los niños, colgaremos las siluetas en la pared y cada niño nos hará una lectura e interpretación de su silueta según los rasgos que le han dicho los demás. Una vez que el niño ha acabado le haremos la siguiente pregunta: ¿Te pareces a tu dibujo? ¿Quieres añadir algo? Si la actividad se hace muy larga se puede continuar en otra sesión.

Juego N°26

Nombre: Gallinita ciega

Material necesario: Pañuelo

Desarrollo del juego: Todos los participantes se colocan en círculo cogidos de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel.

Juego N°27

Nombre: El puente se ha quebrado

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego:

Se piden dos voluntarios que formarán un puente, Antes de eso los niños elegirán entre dos cosas: fresa, plátano, etc. Todos los niños/as irán pasando hasta que acabe la canción:

El puente se ha quebrado,

Que dolor, que dolor, que pena,

El puente se ha quebrado,

Quien lo arreglara

Que hará que el puente se cierre capturando a un niño o niña y se le pedirá que elija entre las dos cosas. En función a lo que elija el niño/a, se agarrará detrás del niño/a de la opción elegida.

Finaliza el juego cuando todos están agarrados y tiran a ver qué equipo gana.

Juego N°28

Nombre: Recordando

Material necesario: Mesa, Objetos varios.

Desarrollo del juego: Se coloca sobre la mesa o el suelo un conjunto de objetos y se cubren a la vista de los participantes. Se descubren durante un minuto, permitiendo que los observen y los toquen y luego se les tapa. Quien recuerde más gana.

Juego N°29

Nombre: Las profesiones

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Cada niño piensa en una profesión o deporte. Un niño sale voluntario y da vueltas a todos los demás que se van a poner en movimiento representando la profesión, el niño que dirige el juego tiene que adivinar lo que hacen todos. Y después se cambia al niños/a. Si son muchos niños, se pueden hacer varios grupos.

Juego N°30

Nombre: Ensalada de frutas

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Los niños y niñas están sentados en sillas formando un círculo. Cada niño tendrá el nombre de una fruta o de otra categoría cualquiera. Un niño/a en el centro dirá "quiero una de frutas de:..." y menciona las frutas que él desee de las ya descritas y los alumnos que tengan el nombre de esa fruta deberán cambiar de silla; así como también el alumno que pidió la fruta, deberá buscar una silla vacía. De esta manera siempre quedará un niño/a sin silla y es él quien pedirá una nueva fruta. También se puede pedir una ensalada de fruta en donde todos los niños y niñas se moverán de su lugar buscando una silla diferente.

Juego N°31

Nombre: Estatuas

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Los niños y niñas forman un coro y se dan las manos. Los alumnos giran a la derecha o a la izquierda. En el centro, el recreador irá diciendo "Más deprisa, más deprisa" y cuando lo considera conveniente dice "A parar". En ese momento, ellos deben soltarse y permanecer quietos en una postura equilibrada contrarrestando la fuerza centrífuga.

Juego N°32

Nombre: Estatuas

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Los niños y niñas forman un coro y se dan las manos. Los alumnos giran a la derecha o a la izquierda. En el centro, el recreador irá diciendo "Más deprisa, más deprisa" y cuando lo considera conveniente dice "A parar". En ese momento, ellos deben soltarse y permanecer quietos en una postura equilibrada contrarrestando la fuerza centrífuga.

Juego N°33

Nombre: Armando cuento.

Material necesario: Imágenes.

Desarrollo del juego: Forma cuatro grupos pequeños y reparte a los niños y niñas de cada pequeño grupo imágenes que correspondan a una misma historia y pídeles que las ordenen. Podemos, para hacer esto, fotocopiar cuentos sencillos y repartirles las fotocopias. Intenta no dar más de 5 dibujos a cada grupo.

Juego N°34

Nombre: Los días de la semana

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Haz cualquier juego de movimiento para que consoliden los días de la semana. También puedes hacerlo a través de cualquier canción infantil. Y después provoca que cada día uno de los niños/as te diga en que día estamos.

Juego N°35

Nombre: ¿Cómo somos?

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Al igual que en el juego que te planteamos para las expectativas, a través del cual los niños que se identifican con algún interés se levantan y cambian de silla,

podemos hacerlo con las atribuciones personales para ver cómo se perciben, por ejemplo; somos valientes, somos dormilones, somos traviosos, somos amables.

Valora cómo los niños y niñas se perciben e invítalos a reflexionar cómo son los niños del grupo en función de los elementos que más se hayan elegido.

A partir de cómo se valoran, puedes empezar a trabajar muchas más cosas.

Juego N°36

Nombre: Imitando

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Los niños y niñas a estas edades ya tienen mucha información del mundo de los adultos, que pueden expresar con sus propias palabras y gestos.

Con esta actividad se trata de extraer la información que tienen sobre los adultos que les rodean:

- Imitando a sus papás y mamás.
- Imitando a sus profesores-profesoras o lo que han hecho en el cole.
- Imitando a sus hermanos mayores.

Los demás adivinarán qué es lo que el niño/a imita.

Juego N°37

Nombre: Presentando a nuestros amigos/as:

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Los niños se dividirán en parejas y cada uno tendrá que presentar al otro. Previamente se habrán hecho una entrevista muy sencilla:

- ¿Cuál es su nombre?

- ¿Cuál es su juego preferido?
- ¿Qué se pide para su cumple?

Cada niño/a irá presentando a su pareja.

Juego N°38

Nombre: El preguntón

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Posiblemente a estas edades los niños y niñas ya traen al aula algunos estereotipos sobre algunos trabajos y colectivos. Podemos hacerles preguntas del tipo:

¿Qué queremos ser de mayores? ¿Por qué?

¿De dónde es Juan? ¿Cómo es su barrio?

Vamos a preguntarle cosas de su barrio

¿De dónde es Marvin? ¿Vamos a preguntarle cosas de su país?

Con esta actividad haremos que los niños y niñas experimenten el centro del escenario y estimulen su fluidez verbal. Corregiremos aquellas distorsiones que vayan apareciendo a través de las preguntas y las respuestas.

Juego N°39

Nombre: La ciudad

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Les diremos que vamos a jugar a representar una ciudad. Unos niños/as harán de semáforos, otros/as harán de coches y otros de peatones.

Cuando el monitor dice "rojo", los niños y niñas que hacen de semáforos levantarán la mano y dejarán pasar los coches que irán lo más rápido que puedan mientras que los que hacen de

peatones deben parar. Cuando el monitor dice "verde", los niños y niñas que hacen de peatones pasarán tranquilamente por la calle y los que hacen de coche pararán.

Podemos dar a los niños y a las niñas cartulinas para que recuerden lo que les ha tocado. A la voz del monitor de cambio, los niños y niñas deberán cambiar los personajes.

Juego N°40

Nombre: ¿Qué hacemos en el parque, en el campo, en la casa,...?

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Dividiremos a los niños y niñas en cuatro grupos y el recreador irá diciendo frases cortadas que los niños y niñas por grupos tienen que completar, por ejemplo: En el parque me divierto con.... Cuando voy al parque yo Cuando nos llenamos de lodo, etc.

Juego N°41

Nombre: ¿Para qué sirve?

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Dividiremos a los niños y niñas en cuatro grupos y el recreador irá diciendo objetos diversos que los niños y niñas por grupos deben decir para qué sirven.

Juego N°42

Nombre: ¿Entrevistas colectivas?

Material necesario: Ninguno

Desarrollo del juego: Todos los niños y niñas correrán por el aula y cuando un niño/a se cruce con otro le saludará diciéndole muy serio: Hola me llamo tal y quiero saber su nombre, edad y juego favorito y, finalmente, dar las gracias. Los niños y niñas lo irán apuntando y luego tendrán que leer a cuántos niños se han encontrado y lo que les han dicho: Es interesante estimularles para que consigan el máximo número de entrevistas.

Juego N°43

Nombre: Laberinto mágico.

Material necesario: Tablero con un laberinto, fichas.

Desarrollo del juego: Cuando tienes un tablero liso, tu peón arranca en una esquina del mismo, y te dicen que tienes que llegar a una runa mágica colocada en una casilla aleatoria de dicho tablero, el juego parece trivial. Sin embargo, si por el camino te encuentras con paredes invisibles que te hacen volver al inicio, tratar de recordar tu ruta y parte de la denlos demás para ir evitando las paredes del laberinto mágico, se convierte en una tarea que saca risas a todos.

Juego N°44

Nombre: Cartas locas

Material necesario: Cartas, tótem

Desarrollo del juego: Hasta 8 jugadores van sacando rápidamente una carta de su mazo individual. Cuando dos de ellas coincidan en forma (siendo varias formas verdaderamente parecidas) hay que ser el más rápido en coger el tótem de madera que está en el centro de la mesa para conseguir descartarte de tus cartas boca arriba. Algunas cartas modifican el criterio: de misma forma a mismo color. Además, hay otras cartas especiales que obligan a todos a la vez a volverse locos comparando simultáneamente todas las cartas nuevas de cada jugador.

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

En este capítulo aparecen reflejados los resultados obtenidos como consecuencia del procesamiento de datos obtenidos. En primer lugar la encuesta aplicada a los docentes y luego el estudio comparado del pre-test y el post-test, en relación al rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado.

4.1. Análisis de la encuesta aplicada a los docentes.

En el Anexo No 1 de este informe investigativo, se puede observar el cuestionario que se le aplicó a los 9 docentes que formaron parte de la muestra de la investigación; un total de 10 preguntas, con el objetivo de obtener información relevante acerca de las Ludotecas Escolares y su posible incidencia en el desarrollo del Rendimiento Académico de los estudiantes, en la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar. A continuación se ofrece un análisis de los resultados obtenidos, en cada una de las preguntas realizadas:

P 1. ¿Considera usted que en la Unidad Educativa se explotan al máximo las posibilidades para elevar el Rendimiento Académico de los escolares?

Tabla 3.

Pregunta No. 1 Explotan al máximo para el rendimiento escolar

SI	NO	NO SIEMPRE
4	4	1



Figura 2. Pregunta No. 1 Explotan al máximo para el rendimiento académico

En la encuesta realizada a los 9 docentes, 4 de ellos que representan el 45% respondió que sí considera, que en la Unidad Educativa se explotan al máximo las posibilidades para elevar el Rendimiento Académico de los escolares, un 44% respondió de manera negativa, y solo el 11% no siempre. Como se puede apreciar las opiniones están divididos y permiten inferir que, en relación a los resultados del rendimiento académico, que obtuvieron los alumnos en el primer quimestre, a pesar de que se han realizado esfuerzos para mejorarlo, el resultado son bajos, en relación a los parámetros que establece el Ministerio de Educación.

P 2. ¿Para usted es importante el Rendimiento Académico que alcanzan sus estudiantes, como resultado del proceso de enseñanza-aprendizaje que desarrolla?

Tabla 4.

Pregunta No. 2 Importancia del rendimiento académico

SI	NO	NO SIEMPRE
8		1

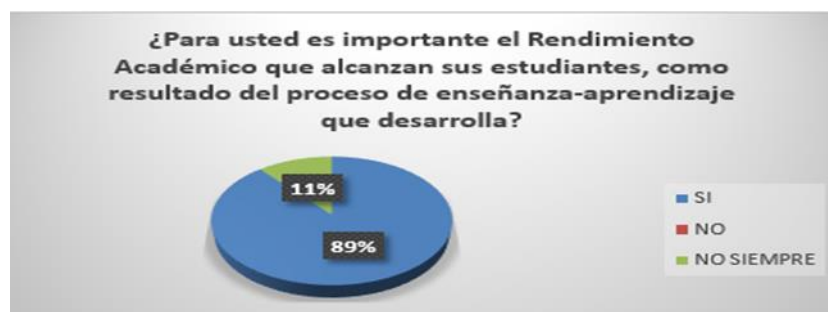


Figura 3. Pregunta No. 2 Importancia del rendimiento académico

De los docentes encuestados, 8 que representan el 89%, respondieron que es importante el Rendimiento Académico que alcanzan sus estudiantes, como resultado del proceso de enseñanza-aprendizaje que desarrolla; y el 11% contestó que no siempre. Las respuestas ofrecidas por los docentes demuestran que resulta relevante para ellos, que sus estudiantes reflejen buenas calificaciones, como consecuencia del trabajo que se realiza; lo que permite inferir su interés por

la mejora, de este indicador, en los estudiantes de segundo grado. En este sentido es una opinión que permite abrir las opciones, en aras de buscar una nueva vía, mediante las Ludotecas, como estrategia lúdica para incrementar el Rendimiento Académico.

P 3. De las opciones que relacionamos a continuación, ¿cuáles consideras que son más motivadoras para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas?, señale con una X.

Tabla 5.

Pregunta No. 3 de la encuesta de indicadores

INDICADORES EN LAS OPCIONES DE RESPUESTAS	CANTIDAD DE DOCENTES
Mediante la exposición de problemas.	3
Mediante actividades lúdicas.	8
Utilizando la poesía y la literatura.	3
Empleando la música.	5
Vinculando la realidad de la comunidad escolar.	3
Empleando las TICs.	6

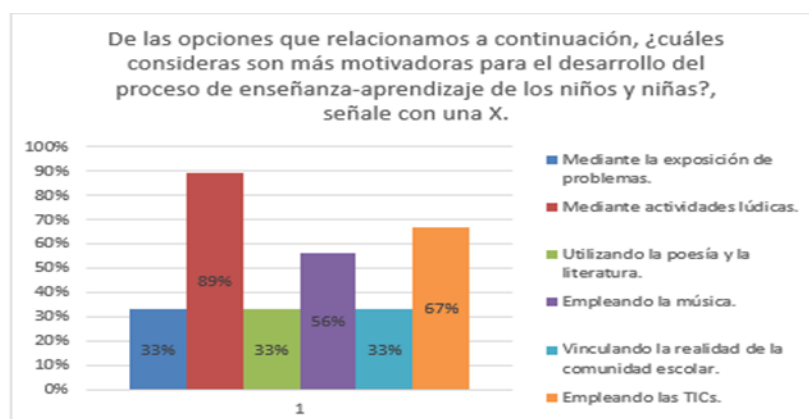


Figura 4. Pregunta No. 3 de la encuesta de indicadores

De los 9 docentes que se sometieron a la encuesta un 89% consideran que las actividades lúdicas son más motivadoras para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, en un 67% opinan que empleando las TICs, un 56% creen que utilizando la música logran un desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, y en un 33% consideran que mediante la exposición de problemas, vinculando la realidad de la comunidad escolar y utilizando la poesía y la literatura son actividades que sirven para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas. De estas respuestas se infiere que los docentes validan la opción lúdica, como núcleo de las Ludotecas Escolares, en el afán de mejorar el Rendimiento Académico de los estudiantes.

P 4. ¿Consideras suficientes las actividades que desarrolla la escuela para estimular el incremento del Rendimiento Académico de los estudiantes? Marque con una X, entre las opciones, que se le ofrecen a continuación.

Tabla 8.

Pregunta No. 4 Actividades para estimular el rendimiento

SUFICIENTE	INSUFICIENTE	PARCIALMENTE SUFICIENTE
3	4	2

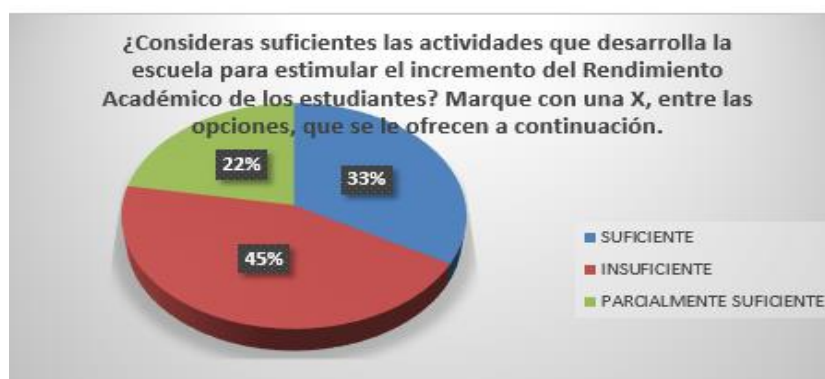


Figura 5. Pregunta No. 4 Actividades para estimular el rendimiento

El 45% de los docentes, o sea, 4 de ellos, consideran insuficientes las actividades que desarrolla la escuela para estimular el incremento del Rendimiento Académico de los estudiantes, el 33% nos dicen que son suficientes, y el 22% respondieron parcialmente suficiente. Las opiniones divididas coinciden en señalar que, en los resultados académicos obtenidos por los estudiantes, existen muchas opciones que aun, quedan por explotar en la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar; en aras de incrementar su rendimiento.

P 5. Señale con una X, entre las opciones que se le ofrecen, ¿cuáles consideras pudieran ser efectivas en el incremento del Rendimiento Académico de los escolares?

Tabla 7

Pregunta No. 5 Incremento del rendimiento académico

INDICADORES EN LAS OPCIONES DE RESPUESTAS	CANTIDAD DE DOCENTES
Desarrollando un proceso de enseñanza-aprendizaje con enfoque lúdico.	8
Desarrollando un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico.	9
Desarrollando un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo.	5
Desarrollando un proceso de enseñanza-aprendizaje vivencial.	4

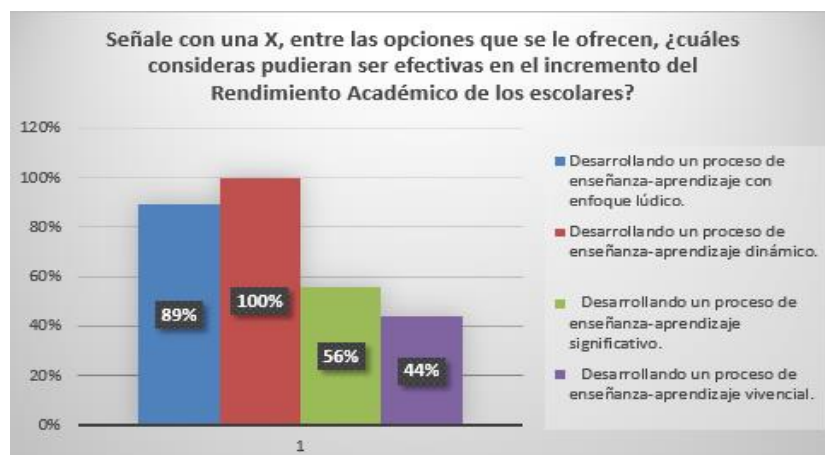


Figura 7. Pregunta No. 5 Incremento del rendimiento académico

El 100% de los docentes, coincidieron que desarrollando un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico, pudiera ser efectivo, en el incremento del Rendimiento Académico de los escolares, el 89 % considera que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser con enfoque lúdico, el 56% creen que debe ser significativo y el 44% afirmaron que realizando un proceso de enseñanza-aprendizaje vivencial los escolares pudieran incrementar su Rendimiento Escolar. Las respuestas de los docentes encuestados, permiten aseverar que las Ludotecas Escolares son efectivas en el incremento del Rendimiento Académico, pues por su naturaleza, estas actividades son dinámicas, significativas, vivenciales y lúdicas; estas opiniones coinciden con nuestro planteamiento hipotético.

P 6. ¿Has utilizado las Ludotecas Escolares y su diversidad de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje que desarrollas?

Tabla 8.

Pregunta No. 6 de la encuesta.

SI	NO	EN OCASIONES
4	3	2



Figura 6. Pregunta No. 6 de la encuesta.

De los 9 docentes encuestados, 4 de ellos que representa el 45% respondieron que sí ha utilizado las Ludotecas Escolares y su diversidad de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 33% que no y el 22% en ocasiones. Las respuestas de los docentes nos permiten aseverar que con la experiencia, de aproximadamente la mitad de los docentes encuestados, se pueden desarrollar actividades colaborativas para generalizar las mejores experiencias en su aplicación y desarrollo; y por consiguiente estar en mejores condiciones para el momento de aplicar el programa de Ludoteca, en la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar.

P 7. ¿Crees que utilizando Ludotecas Escolares, con tus estudiantes, se incrementaría su Rendimiento Académico?

Tabla 9.
Pregunta No. 7 Ludotecas –incremento académico

SI	NO	ES POSIBLE
8		1

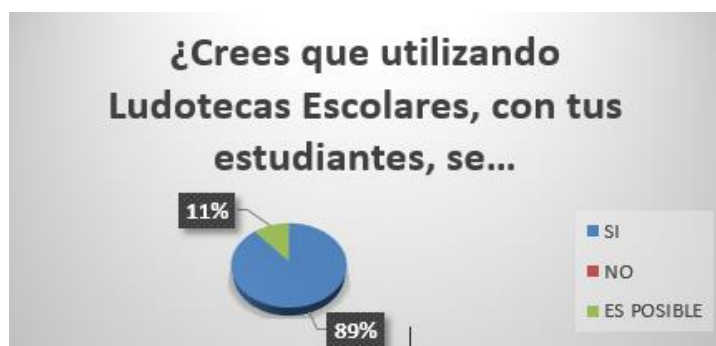


Figura 7. Pregunta No. 6 de la encuesta.

El 89% de los docentes encuestados cree que, sí es posible, que utilizando Ludotecas Escolares con los estudiantes, se incrementaría su Rendimiento Académico, el 11% dice que es posible. Las respuestas ofrecidas corroboran nuestra hipótesis y la consideran una opción válida y pertinente, coincidiendo con los objetivos investigativos.

P 8. ¿Consideras que en la Unidad Educativa existen condiciones para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje empleando Ludotecas Escolares?

Tabla 10.

Pregunta No. 8 enseñanza-aprendizaje empleando Ludotecas Escolares

SI	NO
9	

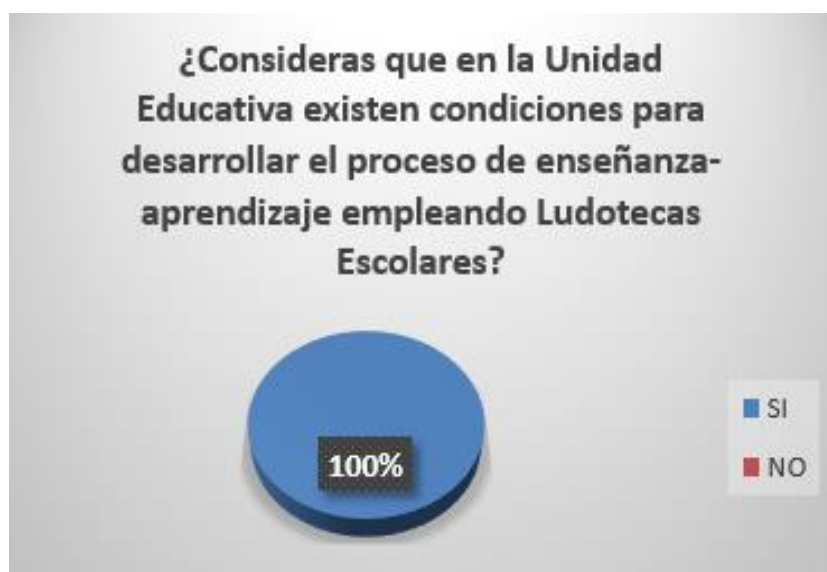


Figura 8. *Pregunta No. 8 enseñanza-aprendizaje empleando Ludotecas Escolares*

El 100% considera que la Unidad Educativa, sí está en condiciones, para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje empleando Ludotecas Escolares; estas respuestas nos permiten asegurar que en el contexto educativo están creadas las condiciones mínimas necesarias, para llevar adelante el programa de Ludotecas.

P 9. ¿Crees que a sus estudiantes les gustaría el uso de Ludotecas Escolares para desarrollar las clases?

Tabla 11.

Pregunta No. 9 Uso de las Ludotecas

SI	NO	ES POSIBLE
8		1

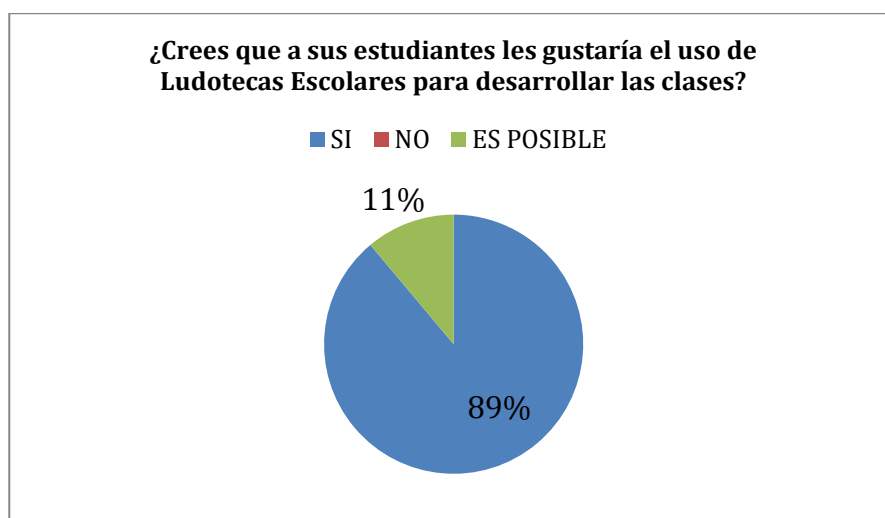


Figura 9. Pregunta No. 8 enseñanza-aprendizaje empleando Ludotecas Escolares

Los 8 o sea el 89% de los docentes encuestados respondieron, que sí cree que a sus estudiantes les gustaría el uso de Ludotecas Escolares, para desarrollar las clases, el 11% que es posible. Estas respuestas docentes permiten garantizar los niveles de aceptación de este programa, por parte de los estudiantes, lo que resulta relevante para la investigación que se realiza.

P 10. ¿Consideras que el contenido de las materias de segundo año de Educación General Básica, que aparecen en el currículo, puede desarrollarse mediante Ludotecas Escolares?

Tabla 12.

Pregunta No. 10 Asignaturas - Ludotecas

SIEMPRE	NUNCA	NO SIEMPRE
8		1

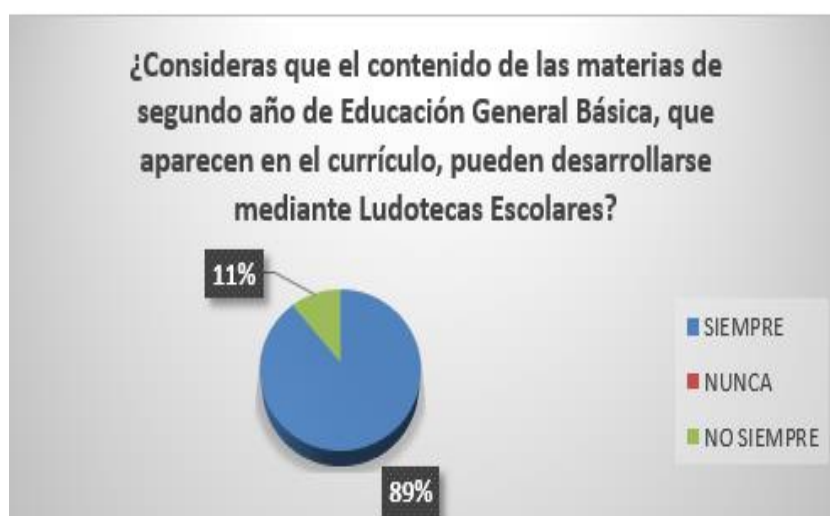


Figura 10. Pregunta No. 10 Asignaturas – Ludotecas

El 89% de los docentes encuestados considera que, siempre se puede desarrollar mediante Ludotecas Escolares el contenido de las materias de segundo año, de Educación General Básica, que aparecen en el currículo, y el 11% considera que no siempre. Estas respuestas permiten y aseguran la pertinencia de las Ludotecas Escolares, en relación a los contenidos curriculares de año académico.

4.2. Análisis comparativo del Rendimiento Académico.

Cuatro materias seleccionadas, entre el primer Quimestre y el segundo, de los estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar.

Para la realización del análisis que a continuación se presenta, hay que tener presente la tabla de calificaciones que establece el Ministerio de Educación en la República del Ecuador, en donde se destacan que los estudiantes deben alcanzar calificaciones superiores a 7 puntos. En tal sentido el análisis plantea una comparación de los resultados obtenidos por los 69 estudiantes de la muestra, que cursan el segundo grado, durante el primer Quimestre y los obtenidos en el segundo Quimestre, posterior a la aplicación del Programa de una Ludoteca Escolar; en cuatro materias que fueron seleccionadas: Lengua y Literatura, Matemáticas, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Tabla 13.

Escala para calificaciones del Ministerio de Educación en Ecuador.

ESCALA CUALITATIVA MINISTERIO DE EDUCACIÓN ECUADOR (MEE)	ESCALA CUANTITIVA (MEE)
Domina los aprendizajes requeridos.	9.00-10.00 Puntos.
Alcanza los aprendizajes requeridos.	7.00-8.99 Puntos.
Está próximo alcanzar los aprendizajes requeridos.	4.01-6.99 Puntos.
No alcanza los aprendizajes requeridos.	Menor e igual a 4 puntos

La siguiente tabla muestra los resultados alcanzados por los estudiantes en la materia Lengua y Literatura, en donde se destaca en color azul, los obtenidos durante el primer Quimestre (ver Anexo. No. 2) y de color rojo, durante el segundo Quimestre (ver Anexo No. 3). Como se puede apreciar 59 estudiantes, de los 69 sometidos al programa de Ludoteca, que representan el 85%, evidencian mejoras significativas en sus calificaciones. Estos resultados muestran una diferencia significativa, en promedio de 1,50 puntos más, en el post test, que el promedio del pre test.

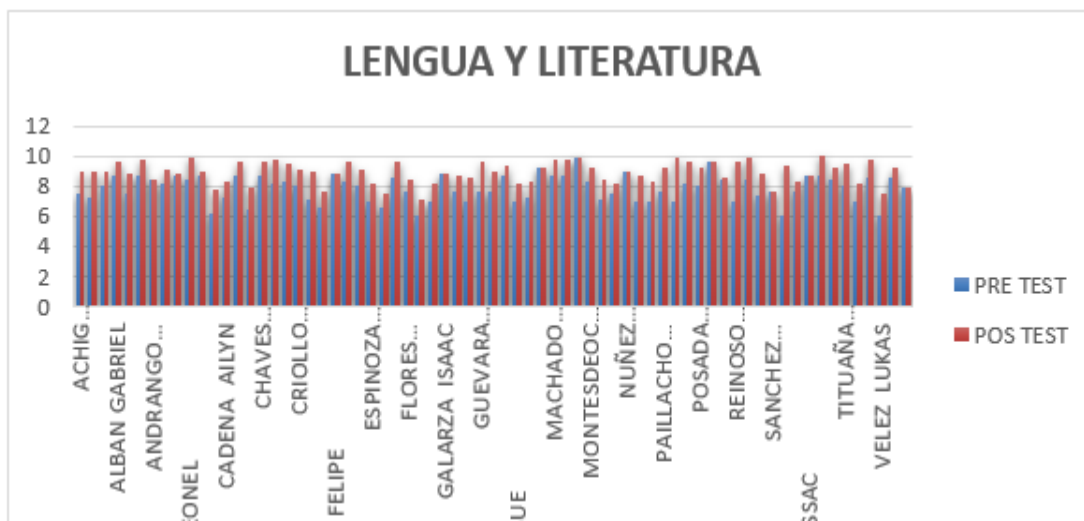


Figura 11. Escala para calificaciones Lengua y literatura

En la siguiente tabla que muestra los resultados de la asignatura Matemáticas, el 85 % de los estudiantes, o sea un total de 59, mejoró considerablemente sus calificaciones finales, mientras que el resto de alumnos que sirvieron de muestra en la investigación, no tuvieron ninguna diferencia relevante en sus promedios. Este análisis nos conduce afirmar la pertinencia del programa de Ludoteca, como causa del incremento del Rendimiento Académico.

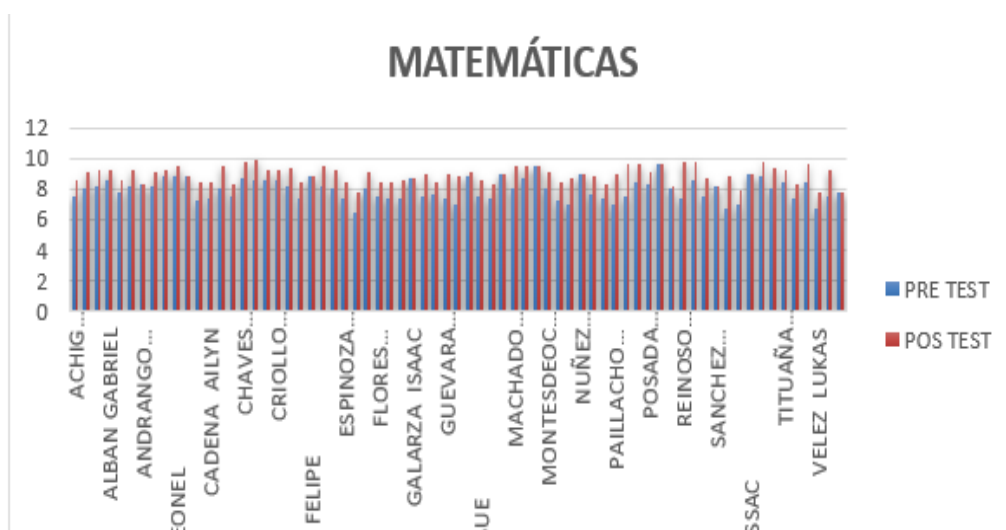


Figura 12. Escala para calificaciones Matemáticas

La tabla que se muestra a continuación explicita los resultados académicos de los estudiantes de segundo grado, en la materia Estudios Sociales, donde el 87% de los alumnos, o sea 60 de ellos, mejoraron sus calificaciones, entre un promedio y el otro; el resto de los estudiantes mantuvieron sus resultados. Todo este análisis porcentual y numérico nos conduce a expresar un salto cuantitativo en el Rendimiento Académico como resultado de su participación en el programa de Ludoteca.

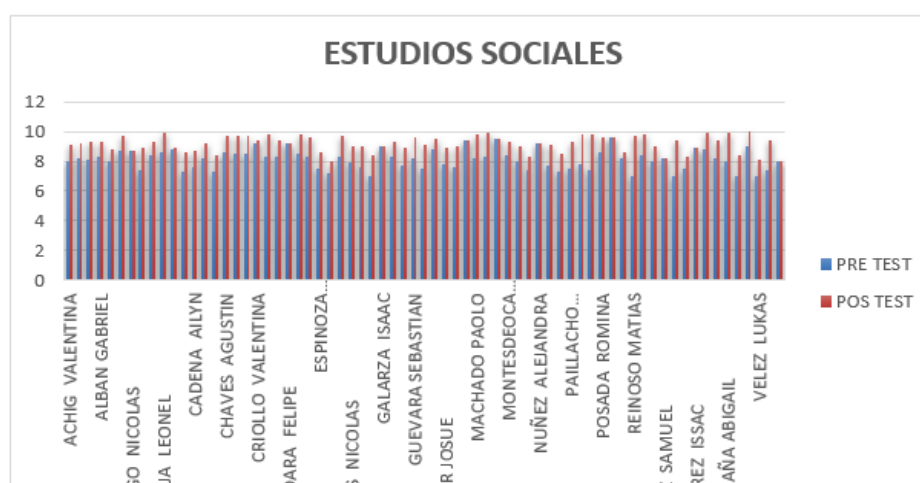


Figura 13. Escala para calificaciones Matemáticas

Los resultados que se muestran a continuación en la tabla, pertenecen a la materia de Ciencias Naturales, en donde el 89% de los estudiantes evaluados, incrementaron sus promedios de calificaciones, luego de la aplicación del programa de Ludoteca; sin embargo 9 de ellos, mantuvieron sus resultados. Estos datos nos expresan, igualmente, una diferencia significativa.

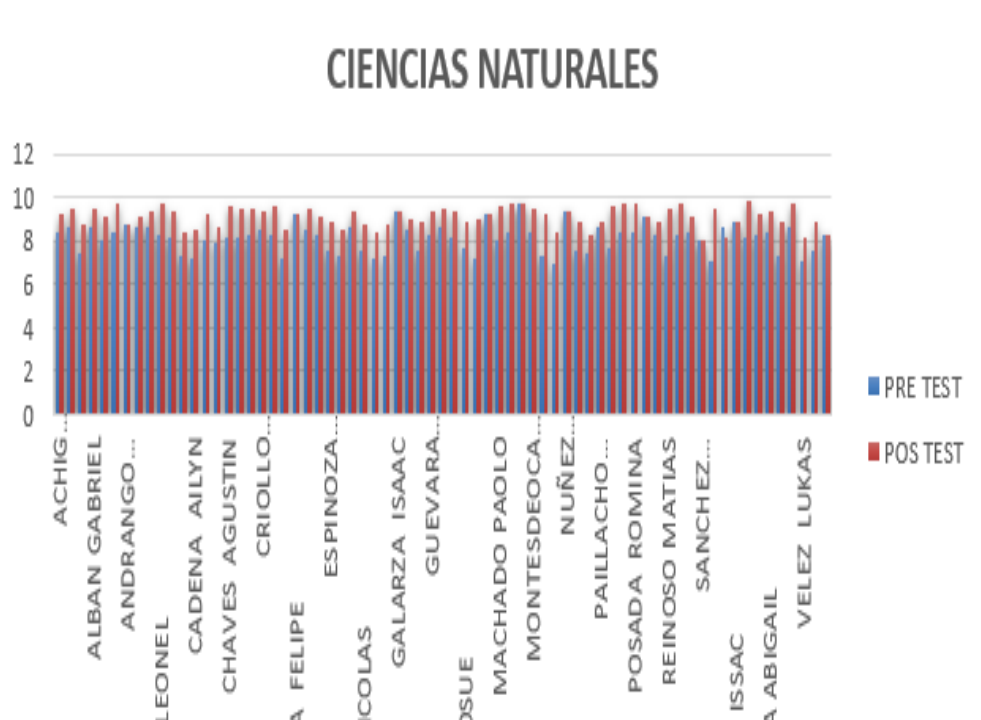


Figura 14. Escala para calificaciones Ciencias Naturales

A continuación se presenta, en la siguiente tabla, un resumen del promedio en las cuatro materias que se sirvieron de referencia en el estudio realizado. Luego de la participación en el programa de Ludoteca, los estudiantes obtuvieron una mejor calificación, como se observa en la tabla, Lengua y Literatura en el pre test obtuvieron un promedio de 7,86 y luego de la aplicación de la variable independiente los escolares mejoraron considerablemente sus calificaciones, obteniendo un promedio de 8,92; estadísticamente evidencian una diferencia significativa de 1,06 puntos.

En Matemáticas durante el pre test obtuvieron un promedio de 7,98 y en el pos test 8,93; mostrando el efecto del programa de Ludoteca, al incrementar un 0,95 décimas, en el promedio general unificado. En las evaluaciones de Estudios Sociales obtuvieron un promedio de 8,12 en el pre test, y en el pos test 9,19; donde se muestra un avance significativo. Observamos que en

Ciencia Naturales los niños en el pre test alcanzaron un promedio de 8,14 y en el pos test 9,13, siendo este cuantitativamente superior en 0.99.

El promedio de calificaciones durante el primer Quimestre, o sea, en el pre-test, en las cuatro materias que sirvieron de referencia en el estudio, fue de 8.025 puntos, y los alcanzados en el post-test o en el segundo Quimestre fueron de 9.0425; lo que muestra una diferencia de 1.0175. Estos datos muestran el efecto positivo que tuvo el programa de Ludoteca Escolar aplicado en la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar, con los estudiantes de segundo grado de EGB.

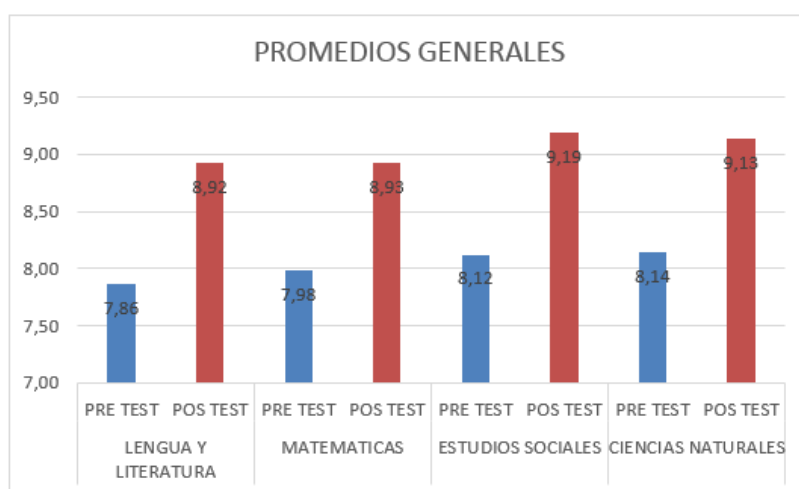


Figura 15. Escala para calificaciones promedios generales

4.3. Conclusiones.

- El estudio de la literatura consultada en la elaboración autor de los fundamentos teóricos de las principales variables de la investigación, evidencian que es posible establecer una relación entre el Rendimiento Académico y Ludoteca Escolar, sustentado en las experiencias investigativas y su contextualización con la Recreación Escolar; lo que aseguró la pertinencia y validez teórico del estudio.
- La encuesta aplicada a los docentes de segundo grado, demostró la pertinencia de la hipótesis planteada en la investigación, al expresar que las Ludotecas pueden ser

efectivas para incrementar el Rendimiento Académico de los estudiantes, por su carácter vivencial, dinámico y lúdico; que las institución cuenta con las condiciones necesarias para desarrollar un programa de Ludoteca, y que a pesar de las diferentes estrategias aplicadas en la unidad educativa para incrementar el Rendimiento Académico de sus estudiantes, no se obtuvieron los resultados esperados.

- Los resultados de la aplicación del Programa de Ludoteca Escolar en la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar, a partir de comparar el Rendimiento Académico de los estudiantes de segunde grado, entre el primer y segundo Quimestre, validan la hipótesis planteada en la investigación, al existir una diferencia significativa de 1.0175 puntos, de incremento en el promedio de calificaciones, en el post test, como consecuencia de la intervención de la variable independiente, lo que evidencia la efectividad del programa.

4.4. Recomendaciones.

Una vez concluido el proceso de investigación en la Unidad Educativa Sebastián de Benalcázar, se procede a realizar las siguientes recomendaciones:

- Para la aplicación de un programa de Ludoteca Escolar en una institución educativa de EGB, se requiere de un proceso de capacitación a los docentes y directivos implicados en ello, pues el conocimiento de sus objetivos y los juegos, no resultan suficientes, se requiere de buscar las relaciones, entre el contenido implícito de los juegos y el contenido curricular de las materias.
- Para alcanzar un mayor resultado en el Rendimiento Académico de los estudiantes, se requiere de aumentar la frecuencia a cinco veces por semanas, del trabajo en la

Ludoteca Escolar, ello permitiría un mayor desarrollo de las habilidades intelectuales, a partir de la actividad motriz del escolar.

- Los padres de familia requieren implicarse más en los objetivos del programa, pues estos juegos pueden desarrollarse en la casa o en la comunidad, donde reside el estudiante, a manera de lúdica motriz, lo que permitirá consolidar los objetivos del programa de Ludoteca institucional.

BIBLIOGRAFÍA.

- Alcaide, M. (2011). *Influencia del rendimiento y autoconcepto en hombres y mujeres*. Revista electrónica de inves. Uruguay: Nostra.
- Bautista, J. y. (Bau1989). *Pedagogía re-creativa / animación ludiexpresiva*. . Bogotá, Colombia: Ludiexpresiva.
- Benítez, M. G. (2000). *Benítez, M., Giménez, M. y Osicka, R. (2000). Las asignaturas pendientes y el rendimiento académico*: . Mexico: Aguiar.
- Borja, M. 1. (1999). *El juego infantil* . Lisboa. : Librosa.
- Butler, G. (1966). *Principios y métodos de recreación para la comunidad*. . Argentina: Bibilográfica. .
- Chadwick, C. (1979). *Teorías del aprendizaje*. . Santiago Chile: Loso.
- Edel, R. (2003). *El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo*. . Mexico: Investigación y desarrollo. .
- Enciso, H. y. (1995). *Educación para el tiempo libre*. Bogota: Fun libre.
- Glasser, W. (1985). *Escuelas sin fracasos*. México. Mexico: Pax.
- González, J. y. (2014). *Influencia de la práctica de actividad física sobre el burnout y el engagement en el contexto académico en adolescentes*. . La Habana: Deportes Colectivos.
- González, S. y. (2014). *El tiempo libre en el bienestar universitario frente al plan nacional de recreación 2013-2019*. . Buenos Aires: Tefis.
- Huamán, V. y. (2010). *Influencia del uso de las tics en el rendimiento académico de la asignatura de matemática de los estudiantes del 4to grado del nivel secundario de la institución educativa básica regular Augusto Bouroncle Acuña*. Buenos Aires: Ocuña.

Lema, R. 2. (2015). *La recreación educativa como proyecto de formación.* . Bogota: Prisma.

Maclure, S. y. (1994). *Aprender a pensar, pensar en aprender.* . Barcelona: Gedisa.

Manzano, H. (2004). *La recreación en el ámbito escolar. Bogotá, Colombia.* Bogotá, Colombia.:
Escolar.

Monroy, A. y. (2006). *Conceptos y tipos de ludotecas.* . Monteolivo: Concepo.

Ruiz, R. (2002). *Rendimiento académico escolar. Recuperado de [www.google académico.com](http://www.google.académico.com).*
Mexico df: Academico.

Soto, L. (2018). *Antecedentes de ludotecas.* . Bogota: Ludoteca.