

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

"ACTIVIDAD LUDICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE"

INFORME FINAL DE INVESTIGACION PRESENTADO AL
HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA ESCUELA DE CIENCIAS
PSICOLOGICAS

POR

AURA SOSA HERRERA DE ESCOBAR

PREVIO A OPTAR EL TITULO DE PSICOLOGA EN EL GRADO
ACADEMICO DE LICENCIADA

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

GUATEMALA, OCTUBRE DE 1,995

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA

13
T(796)
C.4



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
EDIFICIOS "M-5, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELÉFONOS: 760790-84 Y 730985-86
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

TRIBUNAL EXAMINADOR

LICENCIADO WALTER RENÉ SOTO REYES
DIRECTOR

LICENCIADO ABRAHAM CORTEZ MEJÍA
SECRETARIO

LICENCIADO FELIPE ALBERTO SOTO RODRÍGUEZ
REPRESENTANTE CLAUSTRO DE CATEDRATICOS



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS

EDIFICIOS "M-5, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELEFONOS: 760790-34 Y 760985-86
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

CIEPs.
Archivo

REG. 054-95

CODIPs. 587-95

DE ORDEN DE IMPRESION INFORME FINAL
DE INVESTIGACION.

Octubre 19 de 1995

Señora Estudiante
AURA MARINA SOSA HERRERA DE ESCOBAR
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Señora Estudiante:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted(es) el Punto TERCERO del Acta TREINTA Y SIETE NOVENTA Y CINCO (37-95) de fecha diecinueve de octubre del año en curso, que copiado literalmente dice:

"TERCERO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Informe final de INVESTIGACION, titulado: "ACTIVIDAD LUDICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE", de la carrera LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, realizado por:

AURA MARINA SOSA HERRERA DE ESCOBAR

CARNET No. 88-18001

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por el Licenciado Sergio Arguello Reyes y revisado por el Licenciado Elio Salomón Teos Morales.

Con base en lo anterior, el Consejo Directivo AUTORIZA LA IMPRESION del mismo para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para elaborar Investigación o Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO



/rmp.

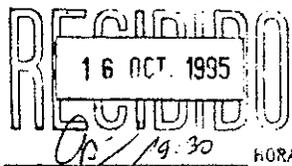


ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

EDIFICIOS "M-5, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELEFONOS: 780790-94 Y 780985-96
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

INFORME FINAL

Universidad de San Carlos
ESC. CIENCIAS PSICOLOGICAS



SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO

SEÑORES:

He dirigido a ustedes por intermedio de la Coordinadora de la Esc. de Psicología, la presentación de la tesis de grado, denominada: "INFORME FINAL DE INVESTIGACION, titulado: "ACTIVIDAD LUDICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE", de la carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, presentada por:

NOMBRE

AURA SOSA HERRERA DE ESCOBAR

CARPETA No.

88-18001

Agradeceré se sirvan continuar con los trámites correspondientes.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Felipe Alberto Soto Rodríguez
LIC. FELIPE ALBERTO SOTO RODRIGUEZ
COORDINADOR CENTRO DE INVESTIGACIONES
EN PSICOLOGIA

FASR/adr
c.c. archivo





ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
EDIFICIOS 'M-S, M-3'
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELÉFONOS: 760790-94 Y 760985-86
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

Señor/a,

LICENCIADO
FELIPE ALBERTO SOTO R.
COORDINADOR a.i.
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA
EDIFICIO

LICENCIADO SOTO:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACION**, titulado: "ACTIVIDAD LUDICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE", correspondiente a la Carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, de la grado pre:

NOMBRE

CARNET No.

AURA SOSA HERRERA DE ESCOBAR

88-18001

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **ACTAMEN FAVORABLE**, solicitando continuar con los trámites correspondientes.

Atentamente,

"DID Y ENSEÑAD A TODOS"

LIC. ELIO SALOMON TEOS MORALES
DOCENTE REVISOR

ESTM/edr
C.C. Archivo





ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
EDIFICIOS "M-S, M-3"
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELÉFONOS: 760790-94 Y 760885-86
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

Guatemala, septiembre 26 de 1,995.

Licenciado
Felipe Alberto Soto.
Departamento de Investigación
Escuela de Ciencias Psicológicas.
Edificio.

Licenciado Soto:

Atentamente participo a usted que la investigación con fines de graduación titulada, "ACTIVIDAD LUDICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE", realizada por la estudiante, AURA SOSA DE ESCOBAR, con carnet No. 8818001 y asesorado por un servidor, ha sido finalizada, al revisar dicho trabajo lo encuentro satisfactorio, y relevante el tratamiento estadístico que se da al mismo.

En tal virtud considero adecuado continuar el tramite con el proposito de graduación.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Sergiol Argüello".

Lic. Sergiol Argüello
Col. No. 1254



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
EDIFICIOS 'M-5, M-3'
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12
TELÉFONOS: 760790-84 Y 760985-86
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

REG. 054-95

CODIPs. 465-95

APROBACION DE PROYECTO DE INVESTIGACION
Y NOMBRAMIENTO DE ASESOR.

Octubre 6 de 1995

Sorita Estudiante
RA SOSA HERRERA DE ESCOBAR
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Sorita Estudiante:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el Punto
VEINTINUEVE NOVENTA Y CINCO (29-95) de Consejo Directivo,
fecha ocho de septiembre del año en curso, que copiado literalmente dice:

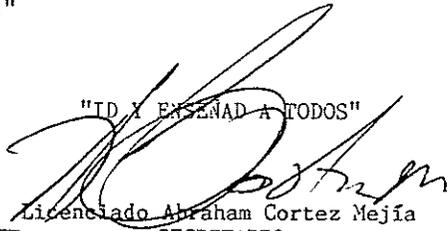
OVENO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Proyecto
Investigación titulado: "LA ACTIVIDAD LUDICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE",
la Carrera: LICENCIATURA EN EN PSICOLOGIA, presentado por:

RA SOSA HERRERA DE ESCOBAR

CARNET No. 88-18001

Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface
los requisitos metodológicos exigidos por el Centro de Investigaciones en
Psicología -CIEPs., resuelve aprobarlo y nombrar como asesor al Licenciado
Argüello Reyes."

Respectivamente,

"D E ENSEÑAR A TODOS"

Licenciado Abraham Cortez Mejía
SECRETARIO

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CONSEJO DIRECTIVO
U.S.C.

mp.

1995 AÑO DE LA REFORMA UNIVERSITARIA. CON TU PARTICIPACION LA REFORMA AVANZA.

PRESENTACION

Los problemas que se presentan en las escuelas de educación primaria regularmente están vinculadas con el bajo rendimiento escolar, en el cual el maestro observa que el niño no asimila y no rinde como debe hacerlo, debido a diversos problemas.

Fundamentalmente debe reconocerse la necesidad de contar con un método de estudio que le ayude a adquirir un aprendizaje que le permita desenvolverse dentro de su ambiente infantil, mediante la aplicación de métodos apropiados que le orienten y le ayuden a mejorar su rendimiento escolar.

Pero debe existir en el niño un verdadero interés, que el maestro debe despertar motivándolo a la superación personal, creándole un ambiente agradable y aceptable de acuerdo a sus necesidades, tomando en cuenta que el niño en algunas situaciones no se encuentra en condiciones adecuadas para responder a las exigencias que le imponen en la escuela.

El estudio que he realizado "ACTIVIDAD LUDICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE", con niñas del nivel primario, comprendidas entre las edades de 8 a 9 años, del segundo grado del nivel primario, de la Escuela estado de Israel, durante el ciclo escolar 1,995, puede servir únicamente como una guía de trabajo que debiera ser adoptado por los centros educativos de nivel primario para lograr un mejor rendimiento escolar y despertar el interés de superación en los estudiantes.

CAPITULO I

1.1 INTRODUCCION

Se presenta a las autoridades de la Escuela de Ciencias Psicológicas el trabajo de investigación titulado, "ACTIVIDAD LUDICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE".

Al realizar este estudio se pudo comprobar que en las escuelas públicas no utilizan el juego como auxiliar en el rendimiento escolar de los alumnos, los decentes se dedican únicamente a las clases magistrales como un medio didáctico.

La falta de programas que incluyan el juego como un medio de enseñanza - aprendizaje, en el educando, perjudica en el rendimiento del mismo, luego esto va a repercutir en los problemas que el niño pueda presentar en el futuro.

El objetivo principal de éste trabajo de investigación ha sido tratar de determinar que el juego es muy importante dentro del programa educativo de nivel primario, ya que por medio de éste el niño logra asimilar mejor lo que se le está enseñando, porque lo va experimentando. Además, que puede orientar a los educadores ha realizar y poner en práctica el juego como auxiliar psicopedagógico dentro de sus salones de clase y realizar actividades dinámicas, con las que se puede obtener beneficios que le brinden al alumno la oportunidad de obtener un mejor rendimiento escolar.

Al utilizar la actividad lúdica en la enseñanza - aprendizaje del niño del nivel primario, ésta resultará más eficaz y finalmente puede conducir a obtener mejores resultados.

El juego es un instrumento valioso dentro de la enseñanza que puede darnos sugerencias bastante beneficiosas que nos van a ayudar a mejorar las relaciones interpersonales de los niños, además de brindarles la oportunidad de

expresión, ocupación de roles, realización de ideas, etc. que a veces son denegadas por los adultos, todo esto contribuirá más adelante en el desarrollo de su personalidad.

Esta investigación fué llevada a cabo con una muestra no aleatoria de 44 niñas entre las edades de 8 y 9 años, cursantes del segundo grado de educación primaria.

Se dividieron en dos grupos, (grupo control y grupo experimental), con los cuales se trabajó, grupo control a cargo de la maestra de grado y grupo experimental con la persona responsable de la investigación, se evaluó el grupo completo al inicio, luego se aplicó diferente metodología a cada grupo, (actividad lúdica al grupo experimental y método tradicional al grupo control) pero tomando el mismo contenido del programa para ambos grupos, al final se les aplicó nuevamente otra prueba objetiva, de las que se obtuvieron los datos estadísticos que nos dieron como resultado, que el niño mejora su rendimiento escolar si se incluye el método de juego en el programa educativo.

Para elaborar el marco teórico fué consultada diversa bibliografía que estuviera relacionada con el tema, enfocada hacia la corriente conductista entre otras, para el análisis estadístico, se utilizó bibliografía que nos implementara sobre cuadros, gráficas y fórmulas, para llegar a una conclusión sobre el trabajo realizado.

Espero que éste trabajo contribuya en parte en la educación escolar del niño y que sirva de base para investigaciones posteriores, además que pueda quedar la inquietud en los educadores que lean el mismo, de incluir dentro de su programa La Actividad Lúdica para Mejorar el Aprendizaje.

1.2 MARCO TEORICO

Para definir la función del juego dentro de los problemas de aprendizaje del nivel primario, no es posible partir de la realidad actual, puesto que la diversidad de intereses y de planteamientos produce la existencia de centros de todo tipo y ello dificulta e impide clarificar lo que debe ser un nivel primario.

Frente a esta realidad tan turbia considero que es absolutamente necesaria una buena educación sistematizada para el niño de este nivel, considerando que por medio del juego la educación resuelve problemas del desarrollo físico del niño y los de su relación con el entorno, se forman los hábitos y costumbres de su conducta social, se desarrollan los intereses, los hábitos de trabajo, la capacidad organizadora y la voluntad. Y al mismo tiempo con el trabajo organizado se van formando las nuevas capacidades individuales del niño.

La importancia de este entorno educativo del aprendizaje se basa en que asegura al niño la posibilidad de adelantar según las propias fuerzas, percibe lo que va acumulando y llega a unos resultados favorables, esto es precisamente lo que ayuda al desarrollo integral del niño.

Para poder comprender lo importante de este tema daré algunos conceptos que se estarán tratando con frecuencia a lo largo de la lectura del mismo.

a) Concepto de Juego:

"La palabra juego viene del latín "locus" que quiere decir acción o efecto de jugar. Diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas en el cual se gana o se pierde". (1).

(1) Sopena, Ramón. Diccionario Enciclopédico Ilustrado. Tomo III, pag. 2367.

Puede inferirse entonces que el juego es una actividad que pone al sujeto en movimiento, útil para el ejercicio y para el descanso mental u otras actividades, que proporciona cierto placer en quienes los realizan con un objetivo. Es una actividad biológica, en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiestan de diversas maneras, según la edad, sexo, condición social y cultural en que se desenvuelva el sujeto que lo ejecute.

La existencia y la necesidad del juego en niños de 7 a 12 años no se ha sentido y valorado con especial sensibilidad en determinados momentos de su vida, pues cumple diversas funciones y se fundamenta en las formas de vida de los grupos sociales satisfaciendo sus necesidades logrando una liberación tensional y permitiendo adquirir una visión del mundo que lo rodea.

Por medio del juego el niño convive con otros de su misma edad, y no le importa a que raza o condición social pertenezcan, por lo que el juego tiene significación de distracción, recreo, descanso, etc. Una de las mejores formas de distraer a un niño es jugando, pues los niños cuando tienen un momento libre dentro de la escuela lo primero en que piensan es en jugar, para ellos es difícil hacer la diferencia entre el juego y el trabajo o responsabilidades que le obliguen a asumir, por lo que debe esperarse a que tenga la edad adecuada y el grado de madurez propicio para ello.

b) Qué es la Actividad Lúdica:

Acción o efecto de jugar, ejercicio recreativo sometido a reglas y en lo cual se gana o se pierde. Según Groos, "el juego es una actividad del hombre y de los animales útil para el ejercicio y descanso de otras actividades y descarga de tensiones. (2).

(2) Dorsch, Friedrich. Diccionario de Psicología. pag. 526.

Si se observa la actividad lúdica en un niño podemos darnos cuenta que en el juego libre él manifiesta su imaginación, inicia nuevas experiencias, adquiere normas de conducta, en el juego él actúa con libertad, sin limitaciones, se expresa con espontaneidad, dando ésto origen a que aprenda a relacionarse con otros niños. La actividad lúdica tiene gran variedad de formas para muchas personas, estas actividades pueden ser por ejemplo, organizar diferentes campeonatos de deportes, mientras que para otras la actividad recreativa consiste en participar de forma tranquila, limitándose muchas veces a observar el paisaje cuando salen de paseo, a escuchar el canto de los pájaros, las olas del mar, etc. El niño que juega carritos, pelota, o algún otro juego, la niña que juega a la comidita, a las muñecas, a saltar la cuerda, etc., en los jóvenes se observa que su juego es bailar, dar una caminata o escuchar música, puede entonces tomarse todo esto como un ejemplo de la diversidad de actividades que se pueden practicar y que son para todas las personas de distintos orígenes y edades. El niño o el adulto puede beneficiarse al ejercitar sus músculos, liberar su energía y adquirir el balance y la coordinación para vivir, es decir que la actividad lúdica es tan natural y necesaria como el comer o dormir en el individuo.

El niño en edad escolar primario tiene características psicológicas y un desarrollo físico y mental peculiares y exclusivos. La rapidéz en la evolución de su desarrollo, tanto biológico como mental y social, reclaman un conocimiento de las leyes generales que rigen esta evolución además de unas técnicas específicas de flexibilización y adaptación de tratamientos. Sólo de este modo se conseguirá el ajuste psicológico necesarios para no producir traumas en su delicada personalidad y resolver los conflictos incipientes que pudieran ser causa de fracasos o trastornos, siendo tarea de la escuela preparar al personal docente para que puedan enfrentar todos estos cambios en el niño y le proporcionen un ambiente recreativo de acuerdo a su edad y desarrollo tanto físico como mental.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y CENSOS DE GUATEMALA

BIBLIOTECA

"Existen en esta edad zonas y momentos óptimos de aprendizaje tales como la expresión, el lenguaje, que es preciso desarrollar, para evitar la atrofia por falta de ejercicios". (3).

Vemos por tanto, que por más que los enfoques sociales y políticos sean distintos, la importancia del nivel primario se reconoce universalmente. Por las características evolutivas del niño se trata de la etapa en la cual éste ha de realizar la formación de su personalidad, su educación en la vida interpersonal y social, así como la adquisición de un nivel de capacidades que han de determinar su futuro escolar, siendo estos primeros aprendizajes en donde se fundamentan los posteriores.

La educación primaria ha de promover, organizar y dirigir las actividades del niño a fin de iniciarle en la adquisición del desarrollo armónico y del control de las capacidades corporales; el equilibrio psicosomático y la correcta relación interpersonal, la capacidad de expresarse y comunicarse en formas lingüísticas y finalmente los aspectos iniciales de la capacidad lógico-matemática.

Reafirmando lo anterior tenemos a continuación un párrafo de la Revista del Maestro, "la educación primaria ha de organizarse como una institución caracterizada por una amplia libertad de investigación y experimentación, por otra parte, será necesario que asegure la igualdad de oportunidades educativas para todos los niños eliminando cualquier forma de discriminación que en muchos casos vendría dada y determinada por la falta de medios materiales.

Si se aplican técnicas pedagógicas adecuadas, el niño establece nuevos lazos de relación con el entorno y realiza actividades variadas, complementarias y de complejidad creciente." (4)

(3) Sensat Rosa. La Educación del Niño de 0 a 6 años. pag. 87.

(4) Revista del Maestro. No. 22, marzo y abril de 1,952, pag. 86.

El niño necesita modelos claros y estables, tomando en consideración que por medio de la limitación, interioriza y hace suyas las nuevas formas de actuación.

Por tanto, la entrada del niño en la escuela es un hecho excepcionalmente importante en el camino de sociabilización, es una nueva experiencia, sus reacciones frente a las nuevas situaciones le permiten comprender la diversidad de problemas con que tropieza y aprende a darles solución. En definitiva encuentra nuevos patrones de acción e interrelación, en esta edad el niño se encuentra influenciado por los aprendizajes realizados en el seno de la familia, hay que tenerlo en cuenta para poder superponer correctamente esta situación a la tarea y a las aportaciones del ámbito escolar.

La escuela continúa el patrón educativo de los padres, ejerce también influencia en la adquisición de los valores, cultura y tradiciones dentro de la sociedad, se disminuye el refuerzo familiar de la socialización, se afirma entonces que la escuela es de mucha importancia sobre el niño en la que se encuentra gran parte de su tiempo, por consiguiente transmite y moldea determinados valores e ideas benéficas para la comunidad en donde reside el niño, de alguna manera ayuda a seleccionar a los que en el futuro están destinados a trabajos manuales y a los que dirigirán a éstos, en otras palabras, la escuela es el lugar en donde se establece el futuro intelectual del niño sin que él entienda lo que se le está transmitiendo, a veces de forma autoritaria obligándolo solamente a obedecer, es decir, que la escuela no ve las necesidades del niño además de no valorizar sus condiciones ni lo ayuda para que éste sobresalga en su aprendizaje.

Por tanto es necesario conocer las características propias de cada niño, y más aún los que presentan problemas en su aprendizaje y a partir de aquí, potencializar cuanto haya que reforzarse en el niño a través del trato y la convivencia con el maestro y los compañeros y todo esto podrá lograrse por

medio de la actividad lúdica, logrando por medio de ella la desinhibición, la ausencia de timidez, por ende mejor comunicación dando como resultado positivo mejor asimilación y finalmente un mejoramiento en el aprendizaje.

Hemos de tener en cuenta que el desarrollo de la inteligencia va unido, en el niño, al desarrollo de su personalidad total. El niño sólo puede realizar su crecimiento y su evolución dentro de un medio educativo estimulante. Porque debemos de ser conscientes de que el niño tiene una vida psíquica que desconoce la delicadeza de sus propias manifestaciones, que el ambiente del adulto no suele ser adecuado, está pensando para el adulto y jamás se adapta al niño, esto hace que los pequeños se encuentren extraños ante él, por esto se hace más difícil su adaptación.

Es por eso que se enfatiza en que ; "El juego es de mucha importancia en el aprendizaje del niño, puede ayudarlos a mejorar su nivel educativo, porque de acuerdo al grado de problema de aprendizaje que el niño presenta puede tomarse en cuenta la actividad lúdica como un programa reeducativo. (5).

Tomemos en cuenta pues, que el juego permite al niño desarrollar una actividad laboral regular y variada, éste es el medio pensando para el niño y responde a sus necesidades y posibilidades. El niño no solo quiere hacer sino además experimentar cosas nuevas. Habrá de garantizar una rigurosa selección de las tareas laborales de acuerdo con su cumplimiento y de acuerdo con las posibilidades psicofísicas de cada uno y las condiciones indispensables para su desarrollo global.

La repetición de una misma exigencia y el aumento sistemático y consecuente de las dificultades garantizan el avance y el desarrollo de los niños, si tomamos en cuenta el desenvolvimiento del niño dentro del aula cuando se le

(5) Ibid, pag. 90-91.

exige un buen rendimiento escolar sin tener motivaciones para ello, se presenta un tanto apático y desinteresado hacia su aprendizaje educativo, y muchas veces el maestro no se da cuenta de esto y solo exige o califica al niño de irresponsable y muchas cosas más, desconociendo a veces las características de un bajo rendimiento escolar, encontramos a continuación algunas de ellas.

"Existen diferentes características que pueden determinar si un niño presenta problemas de aprendizaje, a continuación se presentan a manera general las principales.

- bajo o pobres logros académicos.
- aprenden destrezas con más dificultad y lentamente, que el resto de la población.
- disfunciones cognitivas: memoria, atención lenguaje.
- sociales y emocionales: dificultad en sus interacciones sociales, son menos aceptados por sus compañeros, pobre imagen de sí mismo, provoca menos o baja estima, su conducta es inapropiada, son más distraídos, menos extrovertidos.
- físicas de salud: su desarrollo, su crecimiento va ser normal pueden presentar desordenes de percepción o insuficiencia en su coordinación.
- dificultad en la escritura-lectura básicamente.
- problemas físicos: vista, oídos.
- deficiencia mental," etc. (6).

Podemos considerar que los problemas de aprendizaje en la población guatemalteca son originados por diferentes causas, podemos mencionar entre ellas: económicas, sociales, culturales, familiares, etc. Por lo tanto el juego ocupa un

(6) Santillana, Educación pre-escolar, pags. 144-148

papel muy importante en el campo educativo en todas sus áreas, contribuyen al mejor rendimiento y desenvolvimiento del niño en el nivel primario siendo el juego uno de los tipos principales de actividad de los niños.

"A través del juego se incorpora al niño a la colectividad, amplía y precisa sus conocimientos y forma las más preciadas cualidades morales y volutivas del individuo que crece". (7).

Los niños dedican la mayor parte de su vida al juego, siendo éstas actividades las que le entretienen y le ayudan a descargar su energía además de influir y estimular su desarrollo social, el juego es innato, nadie enseña a un niño a jugar y éste a las pocas semanas de nacido siendo un bebé ya sabe hacerlo, presiente la presencia de otros y lo manifiesta con su pataleo, fija la mirada poniendo toda su atención, sacude los brazos, etc., el niño juega por una necesidad interior ya que éste es espontáneo, casi instintivo que nos dan a conocer sus necesidades de su evolución.

"Algunos autores como Stern, Schiller-Spencer, Groos, Freud y otros, a pesar de sus aparentes diferencias, no son sino visiones de una misma teoría, abiertamente idealista, el pensamiento fundamental de estos teóricos se reduce a estimar que el juego tiene un origen puramente biológico, es inherente al niño, al igual que a cualquier ser primitivo. Con la edad, el juego se modifica porque es la manifestación de una cierta energía especial y potencial del niño. Es una forma de compensación de los deseos y tendencias, irrealizables en la vida real (Freud), o la preparación inconsciente del niño para la vida futura (Groos), o se trata de un procedimiento para conseguir satisfacción orgánica. (Böhler). (8).

(7) Papalia, *Psicología del Desarrollo...* pags. 365-374.

(8) *Ibid.*, pag. 87-88.

En sus juegos , el niño refleja la vida que le rodea, el reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que los niños interpretan, en el trato que dan a las cosas , en las relaciones entre los niños se reflejan sus relaciones con sus padres y maestros, en la forma en que se caracterizan a los personajes y en sus actos manifiestan lo que se les dice y se les hace sentir, en las réplicas y en las conversaciones los niños reproducen lo que observan constantemente, es decir, los actos, palabras, razonamientos y estimaciones de las personas que les rodean.

El juego tiene raíces de carácter histórico, se modifica de acuerdo con el cambio de vida de las personas adultas que entornan al niño , vida que ellos reflejan constantemente cuando juegan. El juego se remonta al pasado y se está proyectando al futuro si nos damos cuenta en algunos países ya es utilizado como método pedagógico habiéndose dado cuenta que es un elemento esencial que beneficia sobre manera el rendimiento escolar, principalmente cuando existe una deficiencia en éste.

El juego es una forma de adquirir y precisar conocimientos, para llegar a conocer la naturaleza del juego es de gran importancia el estudio de su desarrollo, su aparición y extinción. La experiencia práctica nos ha demostrado que los pequeños de edad escolar primaria no pueden reflejar lo que desconocen por completo, es necesario un conocimiento elemental de uno u otro fenómeno relacionado con la vida, de uno u otro tipo de actividad laboral de las personas con quien ellos conviven, si bien es cierto que es innato conforme el niño va creciendo va mirando y conociendo algunas actividades de los adultos , esto le sirve de motivación dentro de sus ideas de juego.

"Para dar nueva vida al juego, hay que hacer que los niños vean el mismo fenómeno bajo un aspecto hasta entonces desconocido, mostrar facetas nuevas en lo

ya conocido, descubrir nuevos detalles, incitar al niño a que reaccione con variantes inéditas del juego ante lo nuevo". (9).

Entenderemos con esto que la motivación juega un papel muy importante dentro de la actividad lúdica, si tratamos que el niño aprenda sus tareas escolares que cada vez son diferentes debemos darle nuevas metas, nuevos detalles, nuevas pistas, algo que le motive, que lo interese por aprender más y más, que le dé ideas para seguir descubriendo, que le reafirme sus conocimientos y lo incentive a ir descubriendo nuevas cosas, si consideramos que el juego es un medio para la asimilación eficaz de conocimientos, puede ser utilizado como un procedimiento para pasar de la ignorancia al conocimiento (en un sector determinado). Al mismo tiempo, conviene hacer hincapié en que este procedimiento de asimilación de conocimientos se precede necesariamente del conocimiento directo y previo de los niños con determinados fenómenos que presentan en la vida los adultos, ello puede considerarse si observamos en algún momento la vida real de las personas, por ej. Si nos ponemos a observar la conducta de un niño dentro de la escuela, cuando está jugando nos damos cuenta de que el niño manifiesta los conocimientos que obtiene a través de las explicaciones, indicaciones y juicios de las personas adultas que le transmiten la enseñanza.

El estudio del desarrollo del juego ha demostrado convincentemente que en los niños mayorcitos a veces tiene lugar el desplazamiento de sus acciones, comportamiento que los adultos presentan en oportunidades dentro del trabajo, además de esto existe la representación del nuevo contenido asimilado, con ayuda del juego esto es un procedimiento específico de asimilación de conocimientos adquiridos, haciendo un análisis práctico y efectivo, la que sigue la reproducción del material, y el dominio del mismo.

(9) Fingermann, Gregorio, Enciclopedia Práctica de Pedagogía, pag. 365-374.

Las imágenes representadas en los juegos adquieren en los niños un carácter generalizado. Los niños juegan a médicos, a vendedores, a ser capitán de un barco y reflejan de un modo generalizado en el juego los rasgos comunes que son característicos de un gran número de personas con estas especialidades.

El enriquecimiento de la experiencia del niño y la inclusión del lenguaje son condiciones para el paso cada vez más generalizado hacia la realidad. Con esta transición va disminuyendo gradualmente la necesidad de jugar un nuevo contenido, se hace cada vez más aceptable para el niño el llegar a conocer de una mejor manera nuevos contenidos, a través del lenguaje, audición, lectura, razonamiento, observación y preguntas que pueden ser satisfechos todos de una forma agradable y dinámica, EL JUEGO.

A través del juego se amplían los conocimientos de los niños, se forma en ellos una cierta actitud moral consciente hacia lo que perciben, como se dijo anteriormente que en los niños mayores de edad escolar primaria, el trabajo de los adultos suscita una valoración moral expresada en forma muy notoria, esta línea va siempre implícita en el desarrollo de lo que se exige de los niños que se sigue en todos los aspectos de su actividad. De modo especial, se acusa a la escuela en lo que concierne a los estudios, donde se forman gradualmente todas las facultades cognoscitivas, es decir las intelectuales.

Durante las clases, el educador debe utilizar ampliamente la naturaleza animada de los juegos para dar a conocer a los niños los objetos de uso corriente, los animales, aves, plantas y demás objetos y fenómenos que les rodean, de este modo las nociones que se formen en los niños serán precisas y correctas y enriquecerán su lenguaje.

Tomando en cuenta que el lenguaje es básico para el pensamiento, cuando el niño aprende y domina éste es capaz de percibir y asimilar de una mejor forma lo complejo de los fenómenos, por tanto el maestro debe adecuar su lenguaje al grado

de madurez y de conocimiento en que se encuentran sus alumnos, así el aprendizaje será más fácil y comprensible, menos aburrido, basándose en juegos para que el niño se motive y pueda ver concretamente lo que se le está tratando de explicar.

Un niño al cuál por diferentes circunstancias se le ha vedado de juguetes y no ha tenido un libro de cuentos, crayones para dibujar, que vive en situaciones precarias, tiene pocas fantasías, no tiene creatividad, porque no hay estímulo en su aprendizaje y si los tiene son muy pobres, cuando se enfrenta a la escuela tiene muchos problemas en su aprendizaje, todo lo que le rodea es desconocido, es aquí en donde el juego tiene gran importancia puesto que éste necesita aprender a socializarse, es aquí en donde adquiere cierta independencia, puede ser aprobado o no y puede lograrlo jugando con sus compañeros de clase, aprende nuevas formas de comportamiento de un modo positivo que pueden reforzar la autoestima del niño, además de descubrir la labor de equipo, el estar o pertenecer a un grupo, se sitúa en puntos distintos, jugando aprende roles, actividades investigativas, formas de colaboración en las que es necesaria la colectividad.

"Además de servir para el desarrollo de las funciones biológicas y psicológicas, el juego fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales, cuando forman grupos y se entregan al juego, los niños establecen reglas a las cuales deben someterse sin excepción y que pueden considerarse como verdaderas leyes, podemos decir que estas simples reglas del juego son las que van a dar origen al sentido de justicia, de equidad y de respeto a la ley." (10).

Es decir que el niño puede aceptar las reglas o leyes de la escuela con precisión, entiende lo que se le está reglamentando, se da cuenta de sus derechos y deberes, puede decirse o entenderse que si el niño se encuentra en un ambiente escolar de autoritarismo, tiende a rechazar al maestro, director, etc., y todo adulto

(10) Ajuriaguerra J. de. Manual de Psiquiatría Infantil, pag.73-78

que se lo represente he aquí el por qué del ausentismo escolar, por lo contrario si encuentra un clima de tolerancia, comprensión, provoca en el alumno liberación de tensiones, por lo que éste se siente más libre y a gusto para trabajar, teniendo como consecuencia un mejor provecho en cuanto a tiempo y aprendizaje teniendo en cuenta que un alumno lleno de tensiones y conflictos no puede dar un buen rendimiento, entonces debe ayudarlo el maestro poniendole dentro de un ambiente agradable y propicio para su aprendizaje.

Las actitudes, las motivaciones desempeñan un papel muy importante en el aprendizaje, un niño no puede rendir al máximo si está lleno de conflictos emocionales, tensiones emotivas, desconfianza que lo absorven totalmente, si el maestro observa esto debe ayudar al niño pero de una manera propicia a su edad, jugando con él tratando de que libere dichas tensiones a través del juego y así él consiga captar la atención del niño y éste por ende pueda captar y asimilar con mejor precisión obteniendo un mejor aprendizaje y motivarlo para el triunfo, según se ha visto que se aprende más viendo lo que sucede en el ambiente que nos rodea, vivenciar las situaciones y así surgen las preguntas dando origen a la investigación.

"La gran función del juego es preparar al ser para actuar con eficacia en la vida adulta por esto se considera hoy el juego infantil como un pre-ejercicio, como un adiestramiento para el futuro. Si bien el niño no conoce el trabajo, necesita aprender a trabajar, este aprendizaje no puede efectuarse de golpe, privándolo del juego, como pretenden algunos educadores que desconocen la naturaleza infantil".
(11). Podemos entender entonces que la enseñanza verdadera no está refñida con la enseñanza atractiva, el secreto está en despertar interés y entusiasmo por el trabajo, en este sentido debemos reconocer que el juego es uno de los mejores medios para-

(11) Fingermann, Gregorio, *Psicología Pedagógica e Infantil*, pags. 196-197.

que los niños aprendan de forma atractiva a tener responsabilidades que puedan interesarse por el trabajo escolar, la verdadera educación no está refida pues con la enseñanza amena, todo lo contrario cuando un trabajo adopta el carácter de juego aunque sea difícil no resulta penoso, ni aburrido, ni fatiga tanto, porque la atención sigue sin esfuerzo la línea de interés que el niño manifiesta por realizarlo.

En los patios durante el recreo y en los campos cuando el niño hace deporte, el maestro puede conocer a sus alumnos mejor que en la clase con solo observar bien sus juegos y el comportamiento que tiene dentro de ellos, precisamente allí es donde se revelan el temperamento y el carácter infantil, estas actividades demuestran como es el niño.

Los juegos deben ser en lo posible muy variados. Algunos ejercicios deben adoptar el carácter de juego para que sean agradables, lo cual no quiere decir que han de ser fáciles, al contrario, ciertos juegos que ofrecen dificultades motivan el interés de los niños, quienes se afanan en superarlas, por que con las cosas demasiado fáciles el niño se aburre, siempre debe tomarse en cuenta que las dificultades deben ser graduadas conforme la edad.

"Para los pequeños, los juegos educativos más indicados son los que ponen en acción los músculos, los sentidos y la imaginación, para los mayorcitos se pueden planear juegos que tiendan a desarrollar la memoria, la atención, la inteligencia, y los sentimientos estéticos, mediante marchas rítmicas y dramatizaciones." (12).

Inferimos entonces que los niños pequeños son inestable, porque necesitan de juegos más dinámicos y que no sean por mucho tiempo, así los juegos que realizan son bruscos, ej. correr, saltar, etc.

En cuanto a los niños mayores los juegos son más organizados y giran al rededor

(12) Sensat Rosa. La Educación del niño de 0 a 6 años. pgs. 87.91.

de un tema, que desean experimentar, que ya han conocido y quieren vivenciarlo para ampliar sus conocimientos y así mismo su aprendizaje mejora ya que se puede estimular a los niños a emprender actividades lúdicas individuales y grupales que los inviten a comprender, juzgar y establecer comparaciones y relaciones entre objetos y situaciones.

Los juegos ofrecen oportunidades bastante interesantes para la educación escolar e intelectual de los niños, por lo que es muy importante acoplar el juego al programa educativo del nivel escolar entendiéndose que existen muchos tipos de juego que pueden ayudar a los pequeños a desarrollar su inteligencia, dependiendo el nivel educativo en que se encuentre, dependiendo de su edad de juego, porque según Sensat Rosa, "existen tres edades para el juego: 1) edad cronológica, 2) edad mental, y 3) edad de juego."

La edad de juego debe ser determinada tomando en cuenta la edad de aquel grupo infantil con el cual el niño prefiere jugar, otro punto importante es observar si el niño se dedica a los juegos correspondientes a su sexo." (13).

Todo lo anterior nos va a dar mucha información sobre la manera de abordar al niño, sus inquietudes, nos va a descubrir sus habilidades y destrezas, podemos formarnos una idea sobre las fallas y darle todo nuestro apoyo, dándole una imagen apropiada de los adultos, es por eso que es de vital necesidad entonces el aprendizaje de los niños a través del juego, porque es un cambio relativamente permanente en el comportamiento que refleja un aumento gradual en sus conocimientos, la inteligencia, y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica, por lo tanto es importante motivarlo para que exprese lo que siente y lo que tiene dentro de su mente y poder atender la deficiencia de su bajo rendimiento escolar cuando lo presente.

(13) Ibid. pags. 87-91

"Algunos psicólogos deducen que el aprendizaje por medio del juego ha tenido lugar a través de los cambios en la ejecución, y además que existen diferentes tipos de aprendizajes. El más simple es la habituación, en el cual un organismo deja de responder porque se ha acostumbrado a algo. Sigue el aprendizaje llamado aprendizaje asociativo, en el cual un organismo establece una asociación entre dos sucesos. Son tipos de aprendizaje asociativo el condicionamiento clásico y el condicionamiento operante, otro tipo es el cognitivo, centrado en los procesos del pensamiento que están inmersos en el lenguaje".
(14).

Entonces podemos pensar que la existencia de aprendizaje por medio del juego es pues como un cambio en el comportamiento.

Muchas de las cosas que los seres humanos hacen, dentro y fuera de la sociedad, dependen del aprendizaje que se ha obtenido en la edad escolar primaria. O sea que la enseñanza por medio del juego añade un nuevo elemento estructural, una serie de realidades en el momentáneo campo perceptivo. Los juegos con una regla ya tradicional, transmitidas de generación en generación y que son instituciones sociales propiamente dichas las que casi siempre imponen las reglas.

(14) Papalia Diane E. *Psicología*, pp. 164-199

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de un aprendizaje más dinámico a través del juego en niños del nivel primario, limita el desarrollo integral, debido a que en esta etapa de la vida el niño encuentra un mundo de juego y además es cuando se inicia en su aprendizaje educativo.

Por medio del juego el niño aprende a comunicarse con los demás. Sin embargo la falta de ello puede relacionarlo con problemas de agresividad, de adaptación y con problemas de aprendizaje, si el niño no tiene motivación, no se adaptará al ambiente escolar, necesita comunicarse con las personas que lo rodean, siendo esto positivo para su desarrollo psicobiosocial, deberá adquirir movimientos corporales que le ayudarán en su desarrollo psicomotriz, todo esto se puede lograr si utilizamos el juego como medio para su aprendizaje.

El juego es una actividad del hombre y de los animales, es muy útil para el ejercicio y el descanso de otras actividades y se descarga de tensiones, de ahí la importancia de la utilización del juego para el aprendizaje de nivel primario, considerando que a través de éste los niños desarrollan sus habilidades y destrezas, dándole así un nuevo sentido a su aprendizaje, un significado distinto a cada situación que va atravesando y descubriendo.

Lo ubicamos dentro del área psicológica considerando que en la población estudiantil con problemas de aprendizaje en su mayoría son asociados a problemas emocionales, debido a que no tienen una infancia adecuada, por la falta de recursos económicos muchos de los niños tienen que incorporarse al trabajo a muy temprana edad en donde se forman con responsabilidades de adultos y no tienen un momento para dedicarle al juego, y si a esto le agregamos problemas de desintegración familiar, mal trato infantil, hijos de padres alcohólicos, y muchos otros problemas más, tendremos apatía hacia el aprendizaje dentro de la escuela.

La actividad lúdica ayuda en el área pedagógica, porque podrá percibir más fácilmente las modificaciones hacia su conducta, obteniendo así un aprendizaje que lo va a encaminar, para que pueda desenvolverse dentro del área social pudiendo ser aceptado por ésta y el niño tendrá más facilidad para relacionarse con sus semejantes. Dentro de la población escolar se encuentran muchos niños que han sido señalados con presentar problemas de aprendizaje, pero en ningún momento se les ha dado la oportunidad de demostrar las causas que lo ocasionan y al verlos de cerca y tener mejor comunicación con ellos se puede observar que el niño puede mejorar su rendimiento si el maestro le presta mayor atención y trata de brindarle oportunidad para hacerlo, pudiendo cambiar la metodología aunque no esté contemplada dentro del programa educativo; tomando en cuenta que a veces hay niños que al presentarse a la escuela han sido maltratados por sus padres o familiares, o el día anterior han presenciado problemas familiares u otros que no le permiten concentrar su atención a las indicaciones del maestro y si éste le recibe demostrándole afecto e interés, cambia la disciplina de la clase magistral por la actividad lúdica, el niño se va a sentir mejor, va a cambiar la visión que tiene de la escuela, aburrida, tediosa y si le agregamos mal trato por parte del maestro por no haber dado la lección, por una visión de agrado, interés y un ambiente acogedor, se podrá reducir el ausentismo escolar, despertando el interés en el niño, y lograr disminuir el problema de bajo rendimiento.

Por lo anterior descrito podemos presentarnos las siguientes interrogantes:

¿Mejora el rendimiento escolar cambiando la metodología actual por la actividad lúdica? ¿Habrá mayor asistencia escolar en años posteriores si se mejora el trato a los niños dentro de las escuelas ?

Para dar respuesta a éstas interrogantes se realizó un estudio en la Escuela Estado de Israel, cuarta calle final zona 5 de Mixco, con niñas de 2o. grado de nivel primario, comprendidas entre las edades de 8 y 9 años .

La muestra fué seleccionada por la maestra de grago y fueron las alumnas que a su criterio presentaban bajo rendimiento escolar. El grupo control estuvo a cargo de la maestra y el grupo experimental estuvo a cargo de la persona responsable de la investigación, dando el mismo contenido del programa escolar a ambos grupos, se evaluó el grupo completo al inicio y al final del trabajo experimental con una prueba objetiva escrita para establecer una diferencia entre ambos grupos y obtener así los resultados estadísticos.

Se trabajó con las alumnas durante el horario de clases, en un periodo de 8 semanas a partir del 13 de junio al 4 de agosto de 1,995, en las instalaciones del Puesto de Salud Santa Marta.

El problema está enfocado básicamente en la teoría conductista, auxiliada también de otras teorías que fuesen necesarias, contando con material de apoyo, el cual se ha seleccionado y será utilizado de acuerdo a lo requerido por la investigación. Además se utilizaron los textos de Ciencias naturales de Victor Valecillo y de Matemáticas de Editorial Norma, ambos de 2o. grado de primaria, que son utilizados como guía para el programa educativo de la escuela.

De esta forma se manifestarán los beneficios que nos puede roporcionarla utilización del juego como un auxiliar dentro del programa educativo para lograrun mejor aprendizaje cuando se detecte bajo rendimiento escolar en el nivel primario para beneficio del niño guatemalteco en particular y de todos los niños en general.

PREMISAS:

1. Existe falta de motivación en las alumnas de 2o. grado de educación primaria de la Escuela Estado de Israel.
2. Las clases con método tradicional son consideradas aburridas por las alumnas de la Escuela Estado de Israel.
3. La metodología lúdica mejora la asistencia a clases en las niñas de 2o. grado del nivel primario de la Escuela Estado de Israel.

POSTULADOS:

1. El rendimiento escolar mejora si se utiliza el juego como método de enseñanza-aprendizaje.
2. Las niñas del nivel primario de la Escuela Estado de Israel, mejoran su rendimiento escolar motivándolas a través de la actividad lúdica.
3. El aprendizaje escolar puede tener mejor asimilación si se imparte por medio de juegos.

1.3 HIPOTESIS

HIPOTESIS NULA

NO EXISTE DIFERENCIA SIGNIFICATIVA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS QUE SE LES IMPARTE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE CON EL SISTEMA TRADICIONAL Y LOS QUE PARTICIPAN EN LA ACTIVIDAD LUDICA.

HIPOTESIS ALTERNA

EXISTE DIFERENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ALUMNOS QUE RECIBEN ENSEÑANZA- APRENDIZAJE CON EL METODO TRADICIONAL Y LOS QUE PARTICIPAN EN LA ACTIVIDAD LUDICA.

VARIABLE DEPENDIENTE:

Bajo rendimiento escolar en la población estudiantil de 2o. grado del nivel primario, sexo femenino de la Escuela Estado de Israel, zona 5 de Mixc

INDICADORES:

Notas bajas.

Inasistencia a clases.

Retraso en la entrega de tareas.

Entrega de tareas en forma deficiente.

VARIABLE INDEPENDIENTE:

La metodología de enseñanza-aprendizaje y el conjunto de técnicas y actividades utilizadas por el maestro para impartir sus cursos deben ser modificadas.

INDICADORES:

Actividades variadas.

Participación del alumno.

Interés del alumno por las actividades.

Motivación de las maestras hacia su labor docente.

Atención de las alumnas hacia las actividades escolares.

DISEÑO O ESTRATEGIA DE LA INVESTIGACION

El estudio experimental se realizó en el Puesto de Salud Santa Marta, ubicado en la cuarta calle final zona 5 de Mixco, Colonia Santa Marta, todos los días Miércoles, Jueves y Viernes de 8.00 a 12:00 horas, durante 8 semanas iniciando a partir del 14 de junio al 4 de agosto del corriente año.

Para dicho estudio se utilizó la técnica de muestreo no aleatoria, intencional o de juicio, en donde la población presenta problemas de bajo rendimiento escolar en la Escuela Estado de Israel. Se tomó un grupo de niñas del segundo grado de primaria de la sección "A", el cual se dividió en dos grupos: grupo control que estuvo a cargo de la maestra de grado y el grupo experimental a cargo del responsable de esta investigación; se brindó el mismo contenido del programa escolar a ambos grupos, con diferente metodología.

En primera instancia, se evaluó al grupo completo de 44 niñas con una prueba escrita, que realizó la maestra de grado con los contenidos que ella había dado, las niñas debieron responder en forma individual sin límite de tiempo, con un valor de 100 puntos para toda la prueba.

Seguidamente se dividió al grupo, 22 niñas recibieron clases con método tradicional con la maestra de grado y 22 niñas con la persona responsable de esta investigación, que fueron seleccionadas de la siguiente manera, la maestra las elige por su bajo rendimiento escolar durante los meses anteriores al trabajo, y de acuerdo al resultado de la prueba pasada, luego se trabajó con el grupo experimental por medio de la actividad lúdica para tratar de mejorar el aprendizaje de las niñas dentro de la escuela. Para esto se hizo uso de material didáctico, incluyendo: cartulinas, marcadores, hojas, tijeras, pegamento, lana, cuadernos, crayones, lápices, títeres, juguetes de diferentes formas, color y tamaño, etc.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

También se utilizaron Recursos Naturales tales como plantas, para las diversas dinámicas de grupo de trabajo.

Todas las actividades fueron vivenciadas por medio del juego, cubriendo las materias de Matemáticas y Estudio de la Naturaleza.

Al finalizar con la planificación del periodo trabajado, se evaluó nuevamente al grupo completo (44 niñas) con otra prueba escrita, (ver anexos) que contiene items sobre lo enseñado durante el tiempo que duró la experimentación para todo el grupo, tratando de establecer la diferencia entre ambos grupos y de esa forma obtener resultados estadísticos para comprobar nuestra hipótesis.

CAPITULO II

2. TECNICAS E INSTRUMENTOS.

2.1 TECNICAS;

- TECNICA DE MUESTREO:

Se utilizó la técnica de muestreo no aleatoria, intencional o de juicio, en la cual la maestra hizo una prueba objetiva y de los resultados obtenidos, junto a la observación realizada por ella durante los meses escolares anteriores, eligió a 22 alumnas que presentaban bajo rendimiento escolar.

La muestra fué de 44 alumnas y se tomó de un grupo de niñas que pertenecen al segundo grado de primaria de la sección A de la Escuela Nacional Estado de Israel, el cuál se dividió en dos grupos, (grupo control y grupo experimental, 22 alumnas en cada grupo), a ambos grupos fué impartido el mismo contenido pero con diferente metodología y luego se evaluó y se realizó una comparación de resultados.

- TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS:

Se aplicó una prueba objetiva ,elaborada por la maestra de grado al inicio, por temática, (matemáticas y ciencias naturales). Las niñas la respondieron en forma individual sin limite de tiempo con valor de 100 puntos.

Se aplicó la prueba para ubicar a las niñas que se les había observado con problemas de aprendizaje, (grupo experimental), luego se les dió el contenido por medio de juegos por un periodo de 8 semanas, y al terminar éste periodo se les aplicó nuevamente otra prueba objetiva para hacer un análisis comparativo.

- TECNICAS DE ANALISIS ESTADISTICO DE LOS DATOS:

Se realizó a través del procesamiento de los datos obtenidos: ordenación, calificación, clasificación y tabulación; esto se llevó a cabo con ayuda de un asesor especializado en el área estadístico.

2.2 INSTRUMENTO:

Se elaboraron 2 cuestionarios conteniendo preguntas que abarcan las dos temáticas, (matemáticas y ciencias naturales) sin límite de tiempo, en forma individual con valor de 100 puntos. (ver anexo).

RECURSOS.**- INSTITUCIONALES:**

Escuela Urbana de niñas Estado de Israel, jornada Matutina, ubicada en 4a. calle final zona 5 de Mixco, colonia Santa Marta, autorizó la aplicación del proyecto facilitando la intervención de 44 alumnas de 2o. grado primaria.

Puesto de Salud Santa Marta, ubicado en 4a. calle final, zona 5 de Mixco, colonia Santa Marta, proporcionó sus instalaciones para la realización de la investigación, durante 8 semanas del 13-6-95 al 4-8-95.

- HUMANOS:

Investigador del proyecto.

Directora de la Escuela Estado de Israel.

Maestra de segundo grado de primaria.

Cuarenta y cuatro alumnas de segundo grado de primaria.

Director Puesto de Salud Santa Marta.

Bibliotecarios (Escuela de Ciencias Psicológicas, Biblioteca Central U.S.A.C.), y otros.

Profesionales en la rama del proyecto.

- MATERIALES:

Edificio Puesto de Salud Santa Marta.

Colchonetas.

Plantas.

Juguetes.

Material didáctico.

Fotocopias.

Grabadora.

Cassettes.

CAPITULO III

PRESENTACION Y ANALISIS ESTADISTICO DE LOS DATOS

En esta sección en forma pormenorizada se están presentando los datos obtenidos en el trabajo de campo realizado en la Escuela Nacional de Niñas Estados de Israel, con 44 alumnas de 2o. grado, a continuación se detalla lo siguiente.

Desde el momento en que la información fué recabada existen resultados de exámenes, antes de la actividad lúdica y después de la misma, para presentar dicho resultado fué necesario utilizar el método estadístico de χ^2 , por otra parte la información al ser susceptible de categorizarse en rangos, u obtenerse una mediana nos proporciona la factibilidad de la utilización de este método. Debe agregarse además que no se trata de información nominal (alumnas vrs. alumnas), ni de categorización por grados (rendimiento bajo, mediano, alto).

Basándose en la hipótesis original, la cual combina dos variables independientes (grupo con actividad lúdica vrs. grupo con método tradicional o bien grupo experimental vrs. grupo control respectivamente), fue factible utilizar la prueba de χ^2 , teniendo que realizar el proceso que se presenta posteriormente, con el propósito de que se le dé un mejor entendimiento a los resultados obtenidos en la investigación.

Podemos darnos cuenta al llevar a cabo toda la elaboración del proceso estadístico que hay diferencia de resultados en cuanto a la metodología utilizada en la enseñanza - aprendizaje, lo que nos llevó a concluir que cuando sea utilizada la actividad lúdica va a mejorar el rendimiento escolar más o menos en un 80% a 90% según el plan de trabajo establecido y las condiciones de los alumnos y maestros, y los objetivos trazados.

La convivencia con las alumnas que se realizó ésta investigación nos demostró que se pueden alcanzar metas dentro de el rendimiento escolar, porque jugando el alumno se siente aceptado, motivado en un 95% a 100% que cuando se le trata en una forma indiferente, no participativa, que no le va a ayudar en su aprendizaje, si nos damos cuenta a través de la información que se presenta en las siguientes páginas los datos que son el resultado de exámen que obtuvo cada niña antes y después de la actividad lúdica y los de las niñas antes y después con método tradicional de las temáticas Estudio de la Naturaleza y Matemáticas los cuales fueron promediados, en éstos promedios observamos que el grupo control bajó sus notas en la columna después, en ella se demuestra que las alumnas bajan su rendimiento, no así, en la columna de antes del experimento, en el grupo experimental tenemos lo contrario el rendimiento de las alumnas subió en la columna después y bajó en la columna de antes de la actividad lúdica, esto nos está indicando que el juego ayuda a mejorar el rendimiento escolar de los alumnos en general.

Luego presentamos la siguiente hoja en donde se presentan las notas de más a menos, en donde nos ubicamos para encontrar la mediana que es necesaria para continuar el procedimiento de χ^2 , la fórmula de la mediana es $N + 1 / 2$, que nos da como resultado 22.5, buscamos la ubicación de este número y nos encontramos dentro de las notas 88 y 89 y hacemos lo siguiente; $88 + 89 / 2$ tenemos 88.5 ahora tenemos en el grupo control sobre la mediana 7 alumnas y bajo ésta 15 alumnas, en el grupo experimental tenemos sobre la mediana 14 alumnas y bajo la misma 8 alumnas, haciendo un total de 44 que es el número de la población, deduciéndolo de esto que el grupo experimental tuvo éxito en 79% y solo se bajó en 21%, en tanto el grupo control tuvo éxito en el 26% y tuvo una baja de 74% por lo que se observa una diferencia marcada en cuanto a los beneficios obtenidos con la utilización del juego como método de enseñanza-aprendizaje y el método tradicional.

Posteriormente a esto procedemos con el cuadro 2 x 2 para continuar el proceso de χ^2 , que les adjuntamos en las páginas siguientes poniendo la fórmula y todo el procedimiento que nos lleva a encontrar el valor para X^2 , y tenemos que su valor es de 4.464 mayor que el valor dado en la tabla IV de R.A. Fisher y F. Yates, que es 3.841, ubicada con un grado de libertad y valor alfa de 0.05.

Haciéndose la observación siguiente; El número encontrado para X^2 , debe ser menor que el dado en la tabla de Fisher y Yates, para que sea aceptada la Hipótesis Nula, lo que no sucedió en este caso pues la $X^2 = 4.464$ encontrada es mayor que $X^2 = 3.841$, por lo que se da por rechazada la Hipótesis Nula (H_0), que dice "No existe diferencia significativa en el resultado del proceso enseñanza - aprendizaje por medio de la actividad lúdica y el método tradicional", aceptando la Hipótesis Alterna (H_1) que nos dice lo contrario.

Toda la información obtenida y procesada fué realizada através de los cuadros, las fórmulas y gráficas empleadas, con las que se pudo llegar a la conclusión antes expuesta y que se presentan a continuación en las siguientes páginas.

RESULTADOS DE EXAMEN				
Grupo control		Grupo Experimental		
Antes	Después		Antes	Después
95	94		73	97
93	95		87	98
94	89		80	96
94	89		85	98
91	93		87	62
96	89		71	95
92	90		5	93
97	87		88	92
95	88		69	94
92	88		90	93
99	85		95	90
93	79		97	89
97	82		89	91
91	84		94	90
89	85		89	88
93	77		84	75
97	75		84	87
93	79		61	88
90	74		92	85
93	56		75	81
93	70		82	74
92	73		92	97
2059	1819		1789	1953

Luego se realiza la tabla 2X2 para determinar la Chi².

Mediana	Grupo Experimental	Grupo Control	
Sobre M	14	7	21
bajo M	8	15	23
	22	22	N= 44

$$X^2 = N(ad - bc)^2 / klmn =$$

$$X^2 = 44 (12 \times 15 - 7 \times 8)^2 / 21 \times 23 \times 22 \times 22 =$$

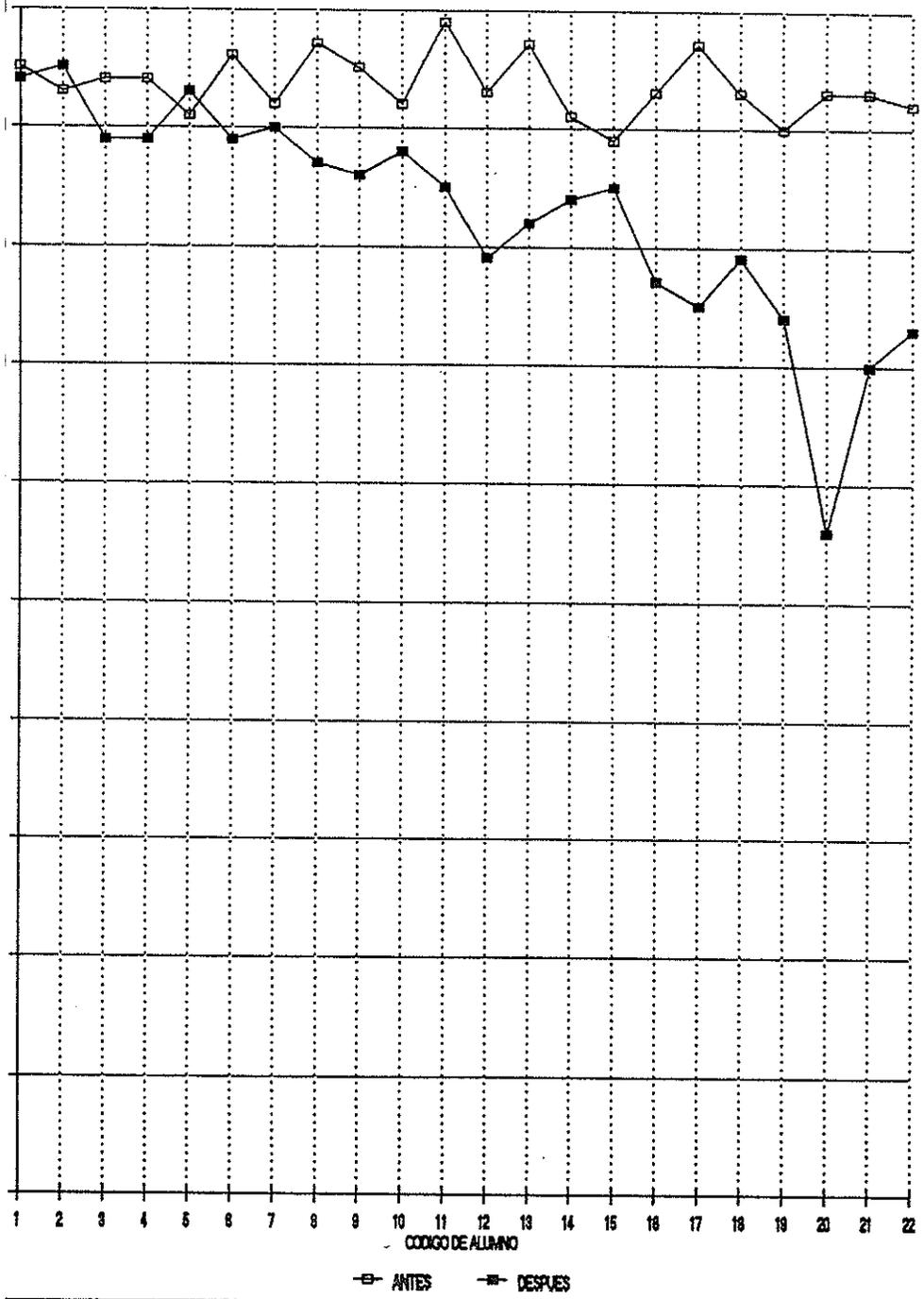
$$X^2 = 44 (210 - 56)^2 / 233772 =$$

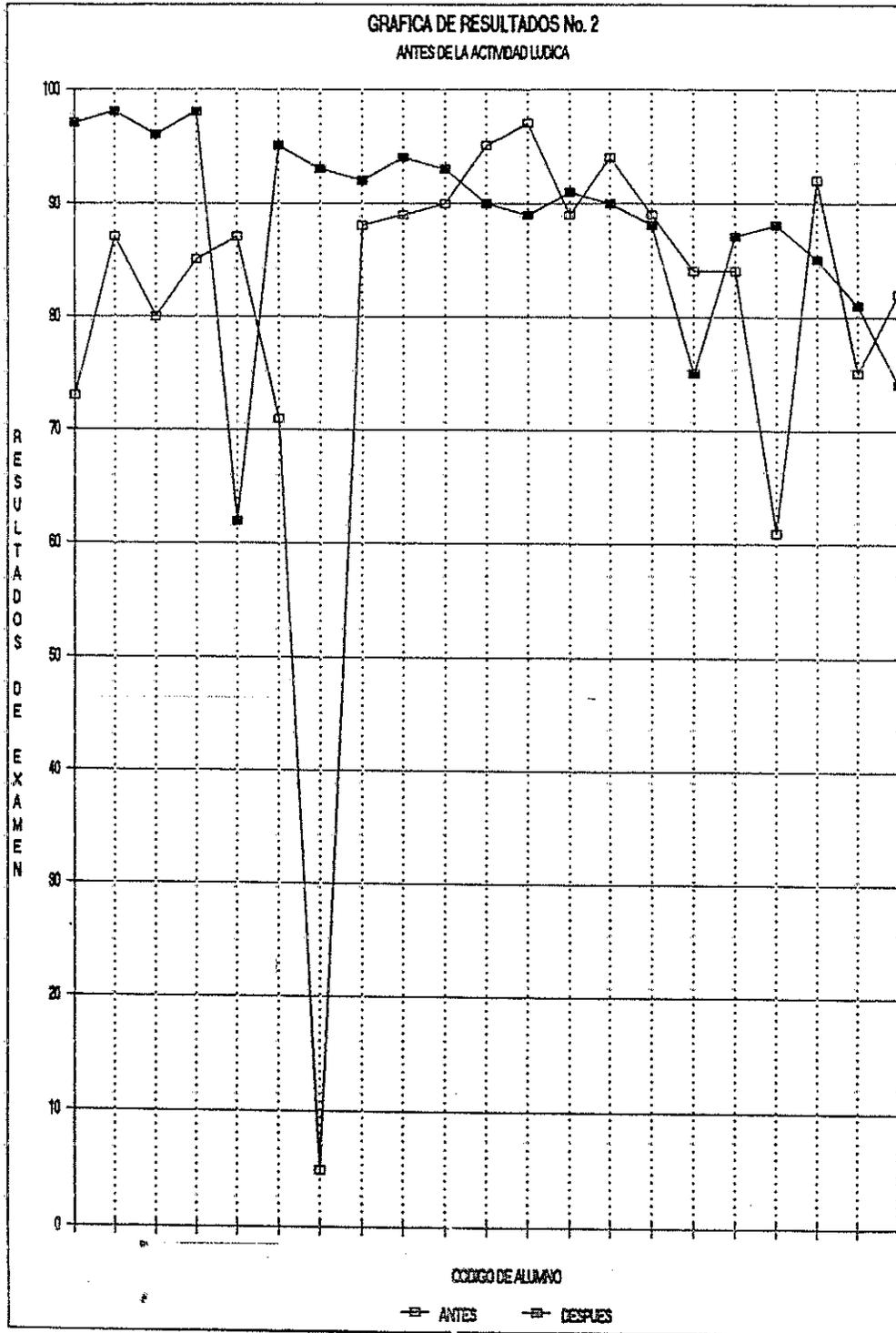
$$X^2 = 44 \times 23716 / 233772 =$$

$$X^2 = 1043504 / 233772 =$$

$$X^2 = 4.4637 > 3.841$$

GRÁFICA DE RESULTADOS No. 1
 ANTES Y DESPUES CON METODO TRADICIONAL





CAPITULO IV

4.1 CONCLUSIONES

1. El juego es indispensable para el niño, el cual no es utilizado adecuadamente en el nivel de educación primaria.
2. En las escuelas no hay programas específicos en el que tomen el juego como un aspecto importante para un mejor aprendizaje en el niño de edad escolar.
3. Por la experiencia vivida durante el trabajo con las niñas se evidenció que por medio de la actividad lúdica el niño aprende, expresa sus emociones, desarrolla su personalidad, en si se puede observar que se siente feliz.
4. Algunas maestras de las escuelas oficiales, son indiferentes con los alumnos no les prestan atención, únicamente imparten sus clases sin poner el más mínimo cuidado a los problemas emocionales que ellos presenten.
5. Las maestras de centros educativos públicos de educación primaria no utilizan el juego como un auxiliar para mejorar el rendimiento escolar del niño, sino que únicamente se dedican a sus clases magistrales.
6. Las (os) alumnas (os) de segundo grado del nivel primario se sienten bastante motivados respecto a su aprendizaje, si se utiliza el juego como método de enseñanza - aprendizaje.

7. Durante el periodo trabajado en la escuela se observó que a algunas de las maestras, les falta tacto en relación al trato personal con sus alumnas.

8. Por último se rechaza la hipótesis nula de la investigación enunciada, porque se pudo observar que sí existe diferencia en el rendimiento escolar de las niños a los que se les imparte enseñanza aprendizaje con el sistema tradicional y los que participan en la actividad lúdica, es decir, que el método tiene mucha importancia en cuanto a resultados tanto didácticos como emocionales, porque ayudan a motivar a los niños hacia la continuidad de su educación escolar.

4.2 RECOMENDACIONES

1. Que las maestras de educación primaria utilicen el juego como método de enseñanza - aprendizaje para mejorar el rendimiento escolar de sus alumnos.
2. Que sea incorporado el juego en el programa educativo de nivel primario, como elemento imprescindible en la enseñanza - aprendizaje.
3. Proporcionar talleres motivacionales a las maestras de educación primaria, para que se sientan atraídas hacia su grupo de alumnas (os) y así poder conocer sus problemas , necesidades, etc. y tratar de prestarles ayuda.
4. Que las maestras de dediquen al juego una parte del tiempo que tienen destinado al horario de clases magistrales, para poder mantener la atención de sus alumnas por más tiempo.
5. Hacer conciencia en el personal docente de las escuelas, la importancia que tiene el juego dentro del aprendizaje del niño en edad escolar.
6. Que el juego sea utilizado dentro de las aulas escolares por los maestros para que todos los niños participen, tomando en cuenta que por uno u otro problema existirá alguno de ellos que se inhíba dentro de la misma.

7. Que se capacite a los estudiantes de magisterio, para que aprendan, practiquen, conozcan y utilicen el juego como medio para mejorar el aprendizaje del niño en edad escolar.
8. Que los maestros dediquen más atención a los problemas que presenta el alumno dentro del aula y fuera del aula y que pueden influir en su bajo rendimiento escolar.
9. Que se eviten las tareas para el hogar en aquellas clases que no requieren de práctica, que son más memorísticas, no así en las que requieren de mucha práctica como ej. matemáticas, porque los estudiantes de escuelas públicas del nivel primario, en algunas oportunidades tienen otras obligaciones impuestas por sus mismas necesidades socioeconómicas, que les impide prestar atención a las tareas y a veces poder realizarlas, y pueden por esto ser calificados con bajo rendimiento escolar.
10. Que ésta investigación sea realizada nuevamente por algún estudiante que pueda interesarse en la misma, para poder aportar ideas y programas que puedan ayudar a mejorar el aprendizaje de los niños de escuelas públicas de nivel primario.

BIBLIOGRAFIA

1. Ajuriaguerra J. de. Manual de Psiquiatría Infantil, Cuarta edición, Barcelona, España, Editorial Masson 1,983.
2. Axline, Virginia. Terapia del Juego. México, Diana, 1,979.
3. Bigge Morris L. Teoría de Aprendizaje para Maestros, Traducido por, Agustín Contin. México, D.F. Editorial Trillas, 1975.
4. Calzada Benza, José. Estadística General con Énfasis en Muestreo. Lima, Perú, Ediciones Jurídica S.A., 1,966.
5. Di Georgi Piero. El Niño y sus Instituciones. Traducido por, Paulino García Moya. México, D.F. Ediciones Roca S.A.
6. Dorsch, Friedrich. Diccionario de psicología. Barcelona, España, Editorial Herder, 1,981.
7. Fingermann, Gregorio. Psicología Pedagógica e Infantil. Buenos Aires, Argentina. Editorial El Ateneo.
8. Lemus, Luis Arturo. Pedagogía Temas Fundamentales. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapeluz, Moreno 372.

9. Levin, Jack. Fundamentos de Estadística en la Investigación Social. Segunda edición, México D.F., Editorial Harla . 1,979.
10. Nerici Giuseppe Imideo. Hacia una Didáctica General Dinámica. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapeluz.
11. Papalia Diane E. Psicología. Miembro de la Camara de la Industria, México, D.F. Editorial, Reg. No. 1,890.
12. Papalia Diane E. Psicología. Traductor, Anne Marie Holm. México, D.F. Editorial Mc Graw Hill, 1,989.
13. Papalia Diane E. Psicología del Desarrollo. Tercera edición, Traductor, Jesus Villamizar, México, D.F. Editorial Mc Graw Hill, 1989.
14. Piaget, Jean. Seis Estudios de Psicología. Traducido por, Nuria Petit. Barcelona, España. Editorial Ariel, S.A.
15. Revista del Maestro. Número 22, marzo y abril de 1,952. Editorial del Ministerio de Educación Pública.
16. Santillana. Educación Pre- Escolar. Enciclopedia. pags. 144-148.
17. Sensat, Rosa. La Educación del Niño de 0 a 6 años. Madrid, España, editorial Pablo del Rio S.A. 1980.
18. Sopena, Ramón. Diccionario Enciclopédico Ilustrado. España, Sopena, 1,981.

ANEXOS

EVALUACION DE ESTUDIO DE LA NATURALEZA

LUGAR Y FECHA:-----
NOMBRE:-----ESCUELA
"ESTADO DE ISRAEL" JORNADA: MATUTINA
GRADO:-----

SERIE.

INSTRUCCIONES: Responde las siguientes preguntas.

- 1) Las plantas nacen, crecen, se reproducen y mueren, por eso se les llama:-----

- 2) Los órganos de las plantas son:-----

- 3) Para que le sirve la raíz a la planta:-----

- 4) Para que le sirve el tallo a la planta:-----

- 5) Para que la germinación sea posible debe hacer 4 cosas, cuáles son:-----

- 6) Cuáles son las plantas útiles:-----

- 7) Mencione 3 plantas alimenticias:-----

- 8) Mencione 2 plantas industriales:-----

- 9) La tierra es más grande que la luna pero más pequeña que el:-----
- 10) Mencione las dos estaciones que se marcan en Guatemala:-----

- 11) La tierra está formada por una capa de aire que se llama:-----
- 12) Las oficinas en donde se dedican a investigar las predicciones del tiempo se llaman:-----

EVALUACION DE MATEMATICAS

LUGAR Y FECHA:-----

NOMBRE:-----

ESCUELA "ESCUELA ESTADO DE ISRAEL" JORNADA MATUTINA.

GRADO:-----

I SERIE.

INSTRUCCIONES: contesta las siguientes preguntas.

1) Que es la resta?-----
-----2) Que es la multiplicación?-----

3) Como se llama el resultado de la multiplicación?-----

4) Cómo se llama la cifra que va arriba en la resta?-----

II SERIE:

INSTRUCCIONES: resuelve las siguientes operaciones.

1) $94 -$ 27	2) $46 -$ 38	3) $75 -$ 47	4) $63 -$ 56	-
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	---

5) 45 x2	6) 24 x3	7) 18 x5	8) 33 x4
-------------	-------------	-------------	-------------

III SERIE.

INSTRUCCIONES: resuelve los siguientes problemas.

1) Juanito tiene 20 canicas y regala 10 a su hermanito. Cuántas canicas le quedan?

) María corta 18 naranjas y le regala 9 a Jorge. Cuántas naranjas le quedan?

) En un corral hay 8 vacas . Cuántas vacas hay en 2 corrales?

) En una caja hay 4 botellas. Cuántas botellas habrán en 5 cajas?

) Una niña tiene 5 centavos. Cuántos centavos tendrán 6 niñas?

INDICE GENERAL

Presentación

CAPITULO I:

1	Introducción	Pag. 1
2	Marco Teórico	Pag. 3
3	Planteamiento del Problema	Pag. 19
4	Objetivos	Pag. 22
5	Hipótesis	Pag. 24

CAPITULO II:

1	Técnicas	Pag. 28
2	Instrumentos	Pag. 29

CAPITULO III:

	Presentación y Análisis de Resultados	Pag. 31
	Gráficas	Pag. 37

CAPITULO IV:

1	Conclusiones	Pag. 39
2	Recomendaciones	Pag. 41

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

