UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA

TEMA

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL "VICENTE ANDA AGUIRRE", ZONA 8, DISTRITO 09D04, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA FEBRES - CORDERO, PERIODO LECTIVO 2015 - 2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.

CÓDIGO: LP1 - 17- 257

AUTORA: MERA HERRERA MIRIAN DE LOURDES

CONSULTOR: MSC. DANIEL CRISTOBAL RUIZ LOPEZ

GUAYAQUIL, 2017

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro.MSc	**Dr. Wilson Romero Dávila.MSc**
DECANA	**SUBDECANO**
LCDA. SOFÍA JÁCOME ENCALADA MGTI.	**Ab. Sebastián Cadena Alvarado**
DIRECTORA NACIONAL DEL DEL SISTEMA SEMIPRESENCIAL	**SECRETARIO GENERAL**

Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO, Msc.

DECANA DE LA FACULTAD DE

FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CIUDAD.

De mis consideraciones:
En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Primaria.

Tengo a bien informar lo siguiente:
Que la integrante Mera Herrera Mirian De Lourdes con C:C: 0912193166 diseño el proyecto educativo con el Tema: "INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL GENERAL VICENTE ANDA AGUIRRE, ZONA 8, DISTRITO 09D04, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA FEBRES CORDERO, PERIODO LECTIVO 2015-2016. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO".

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondiente.

Atentamente,

MSC. DANIEL RUIZ
Consultor Académico

Arq.
SILVIA MOY-SANG CASTRO, MSc.
DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Ciudad.

De mis consideraciones:

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: Diseñó y ejecutó del proyecto educativo con el Tema:

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL GENERAL VICENTE ANDA AGUIRRE, ZONA 8 DISTRITO 09D04, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA FEBRES CORDERO, PERIODO LECTIVO 2015-2016. Propuesta: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.

Pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,

_____

MERA HERRERA MIRIAN DE LOURDES
C.I. 091219316

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

PROYECTO

TEMA: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL GENERAL VICENTE ANDA AGUIRRE, ZONA 8 DISTRITO 09D04, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA FEBRES CORDERO, PERIODO LECTIVO 2015-2016. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

APROBADO

_____

Tribunal No 1

_____ _____

Tribunal No 2 Tribunal No 3

_____

MERA HERRERA MIRIAN DE LOURDES

C.I. 0912193166

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA

AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

1. **MSc. Zoila Fernández:** _____
2. **MSc. Wilson Ortega:** _____
3. **MSc. Carlos Veintimilla:** _____
4. **MSc. José Bagua Mendoza:** _____

DEDICATORIA

Este proyecto educativo se lo dedico a Dios el señor de señores, familia, mi esposo, mis hijos que me han motivado para seguir adelante en mis estudios y continuar con mi carrera profesional. Dedico este proyecto a mis consultores académicos que han sabido dirigir para culminar con mi objetivo.

Mera Herrera Mirian de Lourdes

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Estatal de Guayaquil Facultad de Fi
Letras y Ciencias de la Educación por darme la oportunid
prepararme y conseguir mis metas deseadas, a mis maestros de la Universidad que han impartido sus clases para enseñarme nuevos conocimientos, a mi consultor académico que con paciencia y perseverancia me ha guiado para terminar este proyecto educativo. A mi familia que siempre me inculca mucha perseverancia y fortaleza.

Mera Herrera Mirian de Lourdes

Índice General

Contenido

Portada i

Directivos ii

Aprobación del tutor.....iii

Derechos intelectuales.....iv

Aprobado.....v

La calificación……vi**¡Error! Marcador no definido.**

Dedicatoria vii

Agradecimiento viii

Índice general.....ix

Índice de tablas.....xii

Índice de gráficos..... xiii

Resumen xiv

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Introducción 1

Contexto de la investigación 3

Problema de Investigación..... 5

Situación Conflicto 5

Hecho Científico..... 6

Causas..... 6

Formulación del problema 7

Objetivos de la investigación 7

Objetivo General 7

Objetivos Específicos 8

Interrogantes de la investigación 8

Justificación 9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio 11

Bases Teóricas 12

Definición de las Técnicas Lúdicas 12

Las Técnicas Lúdicas en el aprendizaje de Lengua y Literatura…….. 12

Desarrollo de las Técnicas Lúdicas en los escolares 19

Evolución de las Técnicas Lúdicas 13

Las Técnicas Lúdicas en el entorno educativo ..... **¡Error! Marcador no definido.**

La pedagogía y la influencia de las Técnicas Lúdicas. 15

Las Técnicas Lúdicas en el currículo educativo 21

Las Técnicas Lúdicas en el quehacer de la Educación Básica 22

La práctica de las Técnicas Lúdicas en la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” 23

Calidad del desempeño escolar 29

Definición entorno a la calidad del desempeño escolar 29

Desarrollo del desempeño escolar 25

La calidad del desempeño escolar en el entorno educativo 30

La práctica de la calidad del desempeño escolar en la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” 31

Fundamentaciones 36
Fundamentación Epistemológica 36
Fundamentación Filosófica 37
Fundamentación Psicológica. 38
Fundamentación sociológica..... 40
Fundamentación Pedagógica 41
Fundamentación Legal 43

CAPÍTULO III

Metodología, proceso, análisis y discusión de resultados

Diseño Metodológico 48
Enfoque de la Investigación 48
Modalidad Básica de la Investigación 48
Tipo de Investigación 49
Población y Muestra 49
Métodos de investigación 51
Método deductivo cuantitativo..... 52
Método inductivo cualitativo 52
Técnica e instrumento de investigación 52
Técnicas 52
Instrumentos 52
Conclusiones y recomendaciones. 75
Prueba chi-cuadrado..... 76

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA..... 78
Título..... 78

Justificación 78
Objetivos de la propuesta 79
Objetivo General 79
Objetivos Específicos 79
Importancia de la propuesta 80
Factibilidad de la propuesta 81
Aspectos Teóricos 81
Aspecto Legal 83
Descripción de la propuesta 84
Conclusiones
Bibliografía
Anexos

Índice de Cuadros

Cuadro No. 1 Distributivo de la Población 50
Cuadro No. 2 Distributivo de la Muestra 51
Cuadro No. 3 Matriz de Operacionalización de las Variables 53

Índice de Tablas

Tabla No. 1 Uso de las técnicas lúdicas 55
Tabla No. 2 Influencia de las técnicas lúdicas 55
Tabla No. 3 Influencia de las técnicas lúdicas 56
Tabla No. 4 Trabajo participativo 57
Tabla No. 5 Afianzar el aprendizaje 58
Tabla No. 6 Mejorar el desempeño escolar 58
Tabla No. 7 Técnicas lúdicas aplicadas 60
Tabla No. 8 Interés con actividades lúdicas 61
Tabla No. 9 Calidad del rendimiento escolar 62
Tabla No. 10 Guía didáctica 63

Tabla No. 11 Guía de técnicas lúdicas 64
Tabla No. 12 Juegos como herramientas de enseñanza 65
Tabla No. 13 Juegos estimulan el aprendizaje 66
Tabla No. 14 Juegos promueven integración 67
Tabla No. 15 Motivación al estudio a través de los juegos 68
Tabla No. 16 Mejora el desempeño escolar 69
Tabla No. 17 Orientación a los juegos educativos en el hogar 70
Tabla No. 18 Interés en mejorar el rendimiento escolar 71
Tabla No. 19 Mejoramiento del rendimiento académico 72
Tabla No. 20 Aplicar guías didácticas 73
Tabla No. 21 Motivación al aprendizaje 74

Índice de Gráficos

Gráfico No. 1 Uso de las técnicas lúdicas 55
Gráfico No. 2 Influencia de las técnicas lúdicas 56
Gráfico No. 3 Trabajo participativo 57
Gráfico No. 4 Afianzar el aprendizaje 58
Gráfico No. 5 Mejorar el desempeño escolar 59
Gráfico No. 6 Técnicas lúdicas aplicadas 60
Gráfico No. 7 Interés con actividades lúdicas 61
Gráfico No. 8 Calidad del rendimiento escolar 62
Gráfico No. 9 Guía didáctica 63
Gráfico No. 10 Guía de técnicas lúdicas 64
Gráfico No. 11 Juegos como herramientas de enseñanza 65
Gráfico No. 12 Juegos estimulan el aprendizaje 66
Gráfico No. 13 Juegos promueven integración 67
Gráfico No. 14 Motivación al estudio a través de los juegos 68
Gráfico No. 15 Mejora el desempeño escolar 69
Gráfico No. 16 Orientación a los juegos educativos en el hogar 70
Gráfico No. 17 Interés en mejorar el rendimiento escolar 71

Gráfico No. 18 Mejoramiento del rendimiento académico 72
Gráfico No. 19 Aplicar guías di 73
Gráfico No. 20 Motivación al ap 74

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL
PROYECTO EDUCATIVO

AUTORA: MERA HERRERA MIRIAN DE LOURDES
CONSULTOR: MSC. DANIEL RUIZ

RESUMEN

Según la investigación que he realizado en mi proyecto educativo las Técnicas Lúdicas son de gran importancia actualmente para mejorar la calidad del desempeño escolar de los estudiantes. La técnica lúdica puede aportar para desarrollar el potencial de los educandos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o sistemas de enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra. Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en los estudiantes del grado, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo del conocimiento, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes. Transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno. Esta investigación se realizó para que el docente busque estrategias de enseñanza-aprendizaje para mejorar la calidad del desempeño escolar. A través de una observación de campo ejecutada en el lugar de los hechos se pudo indagar la problemática. En esta investigación como docente obtuve experiencia de que todas las instituciones tienen una problemática diferente y el docente debe estar capacitado para resolver los

problemas que se presenten.

Lúdica | **Desempeño Escolar** | **Guía didáctica**

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

PROYECTO EDUCATIVO

ABSTRACT

According to the research I have carried out in my educational project, the Playing Techniques are of great importance at present to improve the quality of students' school performance. The play technique can contribute to develop the potential of learners, adapting existing pedagogy and information, to contribute to the improvement of the educational process. It serves to develop learning processes and can be used at all levels or systems of formal and informal education. This methodology should not be confused with presentation of games or as an interval between one activity and another. It is a complex work strategy, centered on the students of the degree, through which the teacher prepares and organizes previously the activities, propitiates and creates a stimulating and positive environment for the development of knowledge, monitors and detects difficulties and progress , Evaluate and make the appropriate adjustments. They transfer the knowledge to make them meaningful, because the game allows to experiment, to prove, to investigate, to be protagonist, to create and to recreate. The states of mind and own ideas are manifested, which implies the development of emotional intelligence. The teacher ceases to be the center of the learning process. Knowledge is rebuilt from the events of the environment. This research was conducted so that the teacher seeks teaching-learning strategies to improve the quality of school performance. Through a field observation executed in the place of the facts the problem could be investigated. In this research as a teacher I gained experience that all institutions have a different problem and the teacher must be able to solve the problems that arise.

Playful | **School performance** | **Didactic guide**

INTRODUCCIÓN

Este Proyecto Educativo tiene como título Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del desempeño escolar del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal General Vicente Anda Aguirre, zona 8 distrito 09d04, provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Febres cordero, periodo lectivo 2015-2016. Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño.

Las técnicas lúdicas enriquecen el aprendizaje de los estudiantes por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y los educandos en profesionales. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pueden emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el estudiante. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El educando, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competencia y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales. El proyecto educativo se desarrolla en cuatro capítulos:

Capítulo I el problema, aquí se detalla el contexto de la investigación, el problema de investigación reconociendo la situación conflicto y hecho científico, causas, formulación del problema, objetivos de investigación (general y específica), interrogante de investigación y justificación los cuales conllevan a conocer las bases fundamentales del problema que han originado la idea de la propuesta que se necesita para resolver el mismo dentro de este contexto.

Capítulo II marco teórico se presentan antecedentes del estudio, fundamentación epistemológica, bases teóricas que es el desarrollo de las dimensiones e indicadores que contiene cada variable, (fundamentaciones), fundamentación legal, y términos relevantes. Las teorías expuestas se encuentran basadas en los términos que conllevan a la determinación de las variables de la investigación basados en términos teóricos y legales.

Capítulo III metodología, proceso, análisis y discusión de resultados se establece el diseño metodológico, tipos de investigación, población y muestra, cuadro de operacionalización de variables, métodos de investigación, técnicas e instrumentos de investigación, análisis de resultados, interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones las cuales sintetizan los que se necesita realizar para alcanzar el éxito de la investigación.

Capítulo iv la propuesta título, justificación, objetivos, fundamentaciones, factibilidad de su aplicación (financiera, técnica, humana), descripción, validación de la propuesta, impacto social y beneficiarios, bibliografía. La aplicación de la misma ayudará a mejorar la calidad del desempeño escolar basada en la realización de técnicas lúdicas para mejorar el rendimiento de los educandos en la institución educativa.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

La Unidad Educativa Mixta General Vicente Anda Aguirre No 153 fue creada en un barrio marginal donde existía la necesidad de crear una Institución para los niños del lugar ya que no habían escuelas cerca del barrio.

La sociedad que habitaba en el barrio era de escasos recursos económicos y no tenían dinero para matricular a sus hijos en Planteles Particulares. La mayoría de las personas que habitaban en el lugar salían desde muy temprano a trabajar luego de dejar a sus hijos en la escuela. Con la colaboración de un grupo de docentes que llegaron al lugar fundaron una Institución que gracias a la ayuda de los políticos de esa época se convirtió en fiscal el plantel.

Actualmente los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica presentan un bajo desempeño escolar en el Área de Lengua y Literatura ya que no han desarrollado las destrezas con criterios de desempeño.

Unidad Educativa Matutina “Gral. Vicente Anda Aguirre” Nº 153 fue fundada el 17 de Julio de 1973, por gestiones de un grupo de profesores encabezados por la Sra. Profesora Digna Villón de Yulán, Lcdo. Víctor Carvajal Merchán, Ernesto Castañeda, Prof. Nelly Tomalá de Serrano y Prof. Elba Arroyabe como docente de Labores, junto con los padres de familia, fundaron la escuela en las calles 45 ava y Sedalana, en dos casas, una de caña de 2 pisos y otra de construcción mixta dada la

cantidad de población estudiantil que había en ese entonces, pues sumaba un total de 200 niños.

Para el año de 1980, en el mes de Octubre la escuela se trasladó a las calles Oriente y la 48 en donde funciona hasta la presente fecha, y a partir del año 1981, debido al aumento de la población escolar la escuela se ve obligada a dividir su jornada, creándose entonces la jornada vespertina con el Lic. Víctor Carvajal Merchán.

La jornada matutina se mantiene bajo la dirección de la Prof. Digna Villón de Yulán, y gracias a su gestión se da el incremento de la sección de PRE- PRIMARIA a partir del año lectivo de 1996 – 1997 a cargo de la Lic. Elena Armendáriz y para el año lectivo 2007 – 2008, y por gestión de la actual directora Sra. Dra. Ana Sánchez Echeverría, se crea la sección de Educación Inicial para niños de 3 y 4 años con la docente Marjorie Navarrete a la cabeza y con 50 niños matriculados y hasta la actualidad cuenta con 23 profesores entre titulares y por contrato.

La Unidad Educativa vespertina Nº221 Sin Nombre, nace por Acuerdo # 9 el 24 de Abril de 1981, firmado por la Directora de Educación del Guayas, Lic. Olga Aguilar de Garcés, con el Nº 221 bajo la dirección del Lic. Víctor Carvajal Merchán y la Prof. María Cristina Díaz Ruiz, quienes se hacen cargo de los 4 grados con que se creó la escuela hasta la designación de los Profes. Wilson Arturo Chávez Intriago, Jorge Chávez Intriago, Electra Dalila García Adriance y Lic. Iván Vaca Pozo, y ya en Febrero del año siguiente esto es en 1982, mediante Acuerdo # 16 se le designa con el nombre de “Rio Cenepa”.

Por gestiones del Director Lic. Víctor Carvajal Merchán, se crea en el año 2003 la sección de Pre-Escolar mediante Acuerdo # 013 designándosele el Nº 260 y bajo la responsabilidad de la Lic. Sandra Elizabeth Parra Suárez. Ya en el año lectivo 2012-2013, y por gestiones de la Directora Encargada de ese año, Lic. Marlene Vargas Herrera, se

crea la sección de Inicial 1 para niños de 3 años y como docente es nombrada la Lic. Leticia Goya Cruz, quien labora hasta el mes de Agosto, llega como reemplazo la Lic. Vilma Tovar Román y para el siguiente año se abre la sección de Inicial para 4 años a cargo de la docente Marjorie Salazar Andrade, quienes trabajan hasta la actualidad.

En el año lectivo 2013 – 2014 la escuela matutina se fusiona con la escuela vespertina que funciona en el mismo local, quedándose con el nombre de "General Vicente Anda Aguirre ", abarca un total de 635 estudiantes distribuidos en los 8 grados de educación básica incluyendo 5 secciones de Educación Inicial.

Problema de Investigación

Situación Conflicto

Esta problemática se genera por la baja calidad del desempeño escolar en la comunidad educativa los niños(as) del Tercer Grado de la Unidad Educativa Matutina General Vicente Anda Aguirre donde hemos evidenciado que los educandos no desarrollan totalmente las destrezas ya que el docente no utiliza el aprendizaje lúdico de enseñanza. El maestro debe incluir o implementar diariamente técnicas que ayuden a mejorar el desempeño escolar de los estudiantes a través de actividades y estrategias.

Actualmente los docentes son facilitadores o guiadores de los educandos, si el personal de la institución trabaja con estas técnicas lúdicas de aprendizaje el desarrollo cognitivo de los educandos ira evolucionando. Los recursos que implica llevar a cabo son capacitaciones lúdicas dentro de la Institución Educativa para que los docentes estén constantemente preparados.

Es importante que los representantes legales, docentes y autoridades tengan una comunicación directa para trabajar conjuntamente y desarrollar el conocimiento de sus hijos. Cabe recalcar que los representantes legales que no asisten a las reuniones que realiza el docente en el aula o la Institución Educativa el padre de familia no va a estar informado del rendimiento escolar y del comportamiento de su hijo(a) para que pueda informarse sobre la importancia de aplicar las técnicas lúdicas en el aula y de esta forma estimular a los estudiantes. Es muy significativo para el bienestar del niño, obtener un proceso de desarrollo escolar apropiado para su propio bienestar.

Hecho Científico

Baja calidad del desempeño escolar del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa General “Vicente Anda Aguirre”, Zona 8, Distrito 09D04, Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, Parroquia Febres Cordero, periodo lectivo 2015-2016

Causas

Entre las causas que originan la situación conflictiva del problema se encuentran:

Déficit del uso de técnicas lúdicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, son una alternativa metodológica para implementar en las aulas de clase.

Falta de desarrollo de técnicas de estudio los cuales es la herramienta para facilitar el aprendizaje y mejorar sus logros.

Carencia de aplicación de estrategias metodológicas las cuales son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el formador con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información.

Escaso desarrollo de habilidades del pensamiento la cual es la capacidad y disposición para algo. El concepto puede usarse para nombrar al grado de competencia de un sujeto frente a un objetivo.
Recursos didácticos.- Son aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo.

Formulación del problema

¿De qué manera influye las técnicas lúdicas en la calidad del desempeño escolar del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa General "Vicente Anda Aguirre", Zona 8, Distrito 09D04, Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, Parroquia Febres Cordero, periodo lectivo 2015-2016?

Objetivos de la investigación

Objetivo General

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del desempeño escolar del Área de Lengua y Literatura mediante un estudio bibliográfico y de campo para diseñar una guía didáctica lúdica con actividades de técnicas lúdicas.

Objetivos Específicos

- Verificar la influencia de las técnicas lúdicas mediante análisis estadístico, encuesta a docentes, padres de familia, estudiantes y entrevista a directivos.

- Evaluar la calidad del desempeño escolar de los educandos mediante análisis estadístico, encuesta a docentes, padres de familia, estudiantes y entrevista a directivos.

- Seleccionar los aspectos más sobresalientes de la investigación para diseñar una guía didáctica lúdica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño.

Interrogantes de la investigación

1.- ¿Qué son las técnicas lúdicas?

2.- ¿Cómo se aplican las técnicas lúdicas en la educación?

3.- ¿De qué manera los docentes podemos contribuir en mejorar las técnicas lúdicas en la institución educativa?

4.- ¿Se debe implementar las técnicas lúdicas en el entorno educativo?

5.- ¿De qué manera influye la técnica lúdica en la calidad del desempeño escolar de los educandos?

6.- ¿Qué es el desempeño escolar?

7.- ¿Qué importancia tiene la calidad del desempeño escolar?

8.- ¿Cuáles son los problemas que se presentan en el aula si no se mejora la calidad del desempeño escolar?

9.- ¿Cómo aportaría una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterios de desempeño en la calidad del desempeño escolar?

10.- ¿En que contribuye el diseño de la guía didáctica para mejorar las técnicas lúdicas en la calidad del desempeño escolar?

Justificación

Es conveniente porque cuenta con el apoyo de los directivos de la institución, el mismo que permite profundos cambios sociales y educativos. Este proyecto se justifica porque a través de las técnicas lúdicas los estudiantes mejoraran el nivel de conocimientos en el área de Lengua y Literatura. Y en sus tiempos libres mejorar sus valores y comportamientos sociales mediante actividades y juegos.

Es relevante porque mediante el presente trabajo los estudiantes tendrán un desempeño escolar y por ende serán niños con mejor autoestima logrará mejorar los procesos en enseñanza y aprendizaje significativo.

Contribuye a la ciencia del conocimiento en el campo de la educación por los continuos avances y la necesidad de incorporar nuevos contenidos de enseñanza ha permitido que los problemas de aprendizaje imponga una renovación permanente, la creación del tema tiene la finalidad de mejorar la formación integral del educando mediante el desarrollo de sus destrezas, logrará conseguir un aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico, sabiendo que la educación es la formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual y moral. Para convivir en

la sociedad a la que pertenece y así alcanzar la calidad educativa de los educandos y educadores.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre" quienes conseguirán un acercamiento en el campo teórico y práctico logrando en los educandos facilidad en la asimilación de los conocimientos, mediante el manejo de las técnicas lúdicas, ellos podrán desenvolverse en todas las áreas educativas en beneficio de la institución y de su futuro en la sociedad.

Es pertinente ya que la educación es un factor preponderante en todos los aspectos, por lo cual se sustenta en lo estipulado en la Constitución de nuestro país, primordialmente en el Art. 26, la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado.

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

En el Ecuador desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo, además de los pocos recursos que se destinan a la Educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo.

Para el desarrollo de este proyecto, se hizo necesario el reconocimiento de otros trabajos investigativos, que apoyan en gran medida la influencia de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la Educación Básica y con el fin de conocer algunos antecedentes sobre el tema que sustente de mejor manera la investigación se ha encontrado una tesis con el tema: Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela "Elías Galarza del caserío el Cedillo", ubicada en la parroquia Paccha, cantón Cuenca, provincia del Azuay, elaborado por: Elogia Teolinda Astudillo Cedillo, año 2012, en la Universidad Técnica de Ambato (Astudillo Cedillo, 2012)

De acuerdo a la presente tesis expuesta como antecedente, expone que el proceso educativo mediante el juego debe ser potenciada entre varios aspectos, ya que los estudiantes interactúan en una formación histórica cultural creada por su propia actividad y la realidad en la que viven relacionándose así con los demás.

De acuerdo al antecedente, es necesario que los maestros de la escuela deben aplicar los juegos como parte principal, ya que hoy en día los pedagogos recomiendan por lo general que se debe utilizar los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje para elevar el trabajo independiente y resolver situaciones

problemáticas, ya que mediante este permite a los educandos desarrollar su imaginación, solucionar problemas, descubrir diferentes modos y estilos de pensamientos para que los educandos formen su propio conocimiento.

También se encuentra la tesis: La influencia de las técnicas activas en el rendimiento académico de los estudiantes de la escuela Julio Jaramillo de la parroquia Guasaganda periodo lectivo 2011-2012; elaborada por: Passo Ayala Janeth Virginia, en el año 2012, en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

En esta tesis se encuentra que las técnicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje permiten a los estudiantes realizar actividades y reflexionar acerca del tema de estudio, propicia a la indagación de sus ideas intelectuales que desarrollan su pensamiento crítico.

Estas técnicas ayudan a mantener la concentración, mejorar la memoria y motivan al estudiante a ser gestor de su propio aprendizaje, activando las funciones del cerebro y adquiriendo un buen desarrollo de las capacidades del estudiante. Actualmente la práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo.

Entre otra investigación, también se puede mencionar el proyecto titulado: Técnicas lúdicas para el desarrollo de la creatividad. Fue realizado en el período lectivo 2010 - 2011 en la escuela fiscal “Federico González Suárez”.

Bases Teóricas

Definición de las Técnicas Lúdicas

Las técnicas son los recursos organizados por el docente a través de las cuales pretende cumplir su objetivo. Son herramientas que

se utilizan para llegar a alcanzar sus objetivos propuestos en el proceso educativo. Como mediaciones, tienen detrás una gran carga simbólica relativa a la historia personal del docente: su propia formación social, sus valores familiares, su lenguaje y formación académica; también forma al docente su propia experiencia de aprendizaje en el aula.

Hernández, (2013), las define así:

> Las técnicas dentro del proceso educativo componen la práctica docente ya que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, sin dejar de lado otros elementos como las características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo. (P. 34)

De acuerdo a lo citado, las técnicas de aprendizaje se encuentran dentro de la didáctica, cumplen una función especial en el proceso educativo. En este trabajo se las define como el conjunto de actividades que el docente estructura en el proceso de formación de aprendizajes, a través de su participación activa, resolución de problemas, elaboración de conceptos, generalización de ideas que luego se trasforman en conocimientos significativos para el estudiante.

De este modo las técnicas didácticas ocupan un lugar medular en el proceso de enseñanza aprendizaje, son las actividades que el docente planea y realiza para facilitar la construcción del conocimiento.

Evolución de las Técnicas Lúdicas

De acuerdo a lo citado por (Gárriz J., Casals Josep M., et all., 2013) exponen que: “En la historia educativa diferentes autores como: Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly y otros, han considerado el juego infantil como una herramienta útil que anima a los educadores a realizar con estudiantes muchas experiencias de aprendizaje”. (p.48)

De acuerdo a lo expuesto por los autores, el juego debe

concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante puede aprender a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades inmediatas, prepararse para sus actividades posteriores, ampliar su dimensión comunicativa y cognoscitiva. Es por ello, que la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad.

Los métodos lúdicos son considerados como la ruta o camino a través del cual llega a un fin propuesto y se alcanza el resultado prefijado o como el orden que se sigue en las ciencias para hallar, enseñar y defender la verdad, se puede distinguir cierta relación del método y de la técnica, parece ser que la confusión sobre la relación existente entre el uso del método y de la técnica se encuentra, tanto a nivel de método particular como el método especifico, dentro de los que son las etapas del proceso de investigación, puesto que dentro de ellas nos referimos a las técnicas y procedimientos correspondientes.

Estos permiten el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos. Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del aprendiz hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

De acuerdo con lo expresado por la institución Recrea, (2015)

> La entretención con juegos didácticos es muy importante para los docentes replantearse los modos educativos a la hora de enseñar, puesto que la tecnología avanza rápidamente y por ello es

> necesario que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos usando nuevas formas a la hora de educar a los estudiantes de todas las edades. (p. 39)

Según este autor Recrea (2015), una de las principales técnicas que debe poseer el docente a la hora de enseñar es el empleo de métodos acorde a los avances científicos y tecnológicos despertando de esta forma el interés por el estudio en los aprendices, cada uno de los docentes tiene la obligación de actualizarse para impartir conocimientos que sean de beneficio para su alumnado dejando de lado la forma tradicionalista de enseñar.

Schafer, (2012), en su libro Métodos de Aprendizaje, autor que se considera un desatacado compositor y educador canadiense sostiene que "su método se basa en el aprendizaje a través de la creación, es decir, su método atiende a la necesidad de dotar a la enseñanza de un carácter práctico, activo, creador y dinámico". (p. 144)

De acuerdo con el autor, en la mayoría de los casos, los educadores se limitan a impartir sus conocimientos dejando de lado la imaginación de sus estudiantes. No toman en consideración que el maestro es fundamentalmente un alumno, y que en el momento en que deja de serlo la filosofía de la educación tiene problemas; es decir cada docente está primeramente educándose a sí mismo y sí enfoca la actividad de manera interesante, resultará contagiosa para quienes le rodean.

La pedagogía y la influencia de las Técnicas Lúdicas.

La idea de una enseñanza suscitada por el interés del estudiante ha transformado el sentido de lo que entiende por material pedagógico y cada estudiante con independencia de su edad se ha convertido en un reto para la competencia del profesor. El juego gana espacio como

instrumento ideal del aprendizaje en la medida en que propone un estímulo al interés del estudiante que como todos los pequeños animales, les encanta jugar, principalmente solo y desarrolla niveles distintos de su experiencia personal y social.

El juego le ayuda a construir sus nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad y simboliza un instrumento pedagógico que da al profesor la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje. Está en proceso de desaparecer la época en que se separaba el “recreo”, el juego pedagógico de la actividad seria.

El juego se ha convertido en un ente fundamental dentro del proceso de enseñanza es así que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

Bruner, (2010), afirma que:

> Cuando a los niños se les permite observar, manipular, practicar y encontrar sus propias soluciones, solo desarrolla habilidades para la resolución de problemas, sí que también adquieren confianza en su propia capacidad de aprendizaje, así como una tendencia a actuar en la vida como solucionadores de problemas. (Pág. 660).

De acuerdo al autor, cuando los estudiantes tienen la posibilidad de relacionarse directamente con materiales didácticos o técnicas innovadoras por parte del docente la asimilación de conocimientos les resulta más sencilla, es por ello que es necesario hacer hincapié en ello dándole la importancia que se merece.

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y auto crítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la

perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc. En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están: correspondencia con los avances científico técnico, posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, influencia educativa, correspondencia con la edad del estudiante, contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades, disminución del tiempo en las explicaciones del contenido y accesibilidad.

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad, es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones que ya conocidas. Los juegos didácticos facilitan la educación ya que es el mismo niño que explora, y tiene curiosidad sobre qué es lo que está viendo y oyendo. Existen juegos desde: El abecedario, hasta combinaciones químicas, y muchas cosas más.

Hoy día la mayoría de los filósofos, sociólogos, etólogos y antropólogos están de acuerdo en ver el juego como una actividad que contiene en sí mismo el objetivo de descifrar los enigmas y construir un momento de entusiasmo y alegría en la aridez del recorrido humano. Así, jugar significa no extraer de la vida otra finalidad que no sea ella misma. En resumen el juego es el mejor camino de iniciación al placer estético, el descubrimiento de la individualidad y la meditación individual.

El imprescindible lenguaje de esta actividad es recrearse, jugar, el juego infantil está mucho más relacionado con estímulos internos que con contingencia exteriores, el niño no es atraído al juego por fuerza externa

inherente al mismo sino a la fuerza interna, por la llama encendida. Pero existen dos aspectos cruciales en el empleo de los juegos como instrumentos de un aprendizaje significativo. En primer lugar el juego, alejado de una cuidadosa y planeada programación es tan ineficaz como un momento de ejercicios aeróbicos para quien pretende lograr una mayor movilidad física.

En segundo lugar, una gran cantidad de juegos reunidos en un manual, solamente tienen validez efectiva cuando están rigurosamente seleccionados y subordinados al aprendizaje que se tiene como meta. En resumen nunca piense en utilizar los juegos pedagógicos sin una rigurosa y cuidada planificación, marcada por etapas muy claras y que efectivamente acompañen el progreso de los estudiantes y jamás evalúe su calidad de profesor por la cantidad de juegos que emplean, sino por la calidad de los juegos que usted se preocupe de investigar y seleccionar. El juego permite desarrollar y perfeccionar las áreas cognoscitiva, afectivo-social y físico-motora.

Las Técnicas Lúdicas en el desarrollo de aprendizaje cognitivo.

Esta investigación está basada en la aplicación de las técnicas activas para mejorar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes, la dificultad que tienen los educandos para desempeñarse en sus tareas escolares, esto es producido por la falta de aplicación de las técnicas activas lo que limita la capacidad de desarrollo de su conocimiento. Esta investigación aspira crear en el educando la destreza creativa, para mejorar de manera sólida sus conocimientos con criterios constructivos.

Por lo general para la formación integral del estudiante en todas sus etapas de crecimiento se recurren a actividades lúdicas para ensayar y perfeccionar sus habilidades, para socializar, para obtener su sustento y para desenvolverse. El juego es lúdico pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar,

reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Estas actividades les permiten desarrollar sin riesgo sus habilidades, conocimientos, actitudes, colaboraciones en equipo y sus capacidades competitivas a través de la calidad, la productividad, el servicio y la imagen. En lo lúdico es posible ensayar operaciones complicadas sin riesgo, sin mayor peligro que la aparición repentina de un hermano, amigo o colega oculto que derribe al suelo sin matar.

Esto comprueba que las actividades y materiales educativos pueden ser más efectivos y eficaces si se le incorporan elementos lúdicos para hacerlos más motivantes mediante elementos de diversión, competencia y trabajo en equipo.

Técnicas Lúdicas en el desarrollo escolar

De acuerdo con el sitio web (Ludica.org, 2014), el concepto de la *lúdica* es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a

> La necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones en las personas. (p. 4)

De acuerdo con la cita mencionada, la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad**,** evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminarse al quehacer educativo, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Los escolares desarrollan su aprendizaje a través del juego y la emoción, recordando que el juego es la actividad natural, rica y espontánea de los estudiantes a lo largo de su desarrollo, es su más auténtica forma de expresión, ocupa un lugar privilegiado, le permite relacionarse activamente con el mundo.

Cuando se juega, mayormente se lo hace con seriedad, intensidad y compromiso e integrar aspectos motrices, intelectuales, creativos y afectivos. Al Jugar el estudiante aprende a relacionarse con el otro y también a reconocer lo que él tiene de diferente. A través del juego los educandos son protagonistas y no espectadores pasivos, se entrenan en la participación, en la competición, la convivencia y socialización.

Cada experiencia lúdica enfrenta al estudiante a situaciones nuevas, se la presenta como desafío u obstáculo a superar.

Según Chateau, (2012), expone que:

> Un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar". Las estrategias lúdicas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus estudiantes: Juegos, canciones, humor, la libertad es un aprendizaje, es una construcción, es el poder elegir, optar, decidir. Toda libertad supone conocimiento, nadie elige lo que no conoce. (P. 43)

Según lo expuesto en la cita, el autor expone que el juego es esencial para desarrollar el pensamiento, puesto que la lúdica empleada como estrategia propone la realización de acciones que se presentan como desafío ante los estudiantes.

Algunas corrientes teóricas ponen en juicio la utilización del juego como instrumento para la transmisión del conocimiento. Sostienen que se desvirtúa la esencia del juego ya que no se puede poner un objetivo direccionado desde la intención de alguien y hacia un fin y un contenido determinado. El juego debe ser espontáneo, por decisión del estudiante, regido por su propia organización intelectual y relacionada con aspectos emocionales y sociales.

Coincidiendo este pensamiento con Kammi, (2012), quien afirma: “Pensar que el juego puede ser instrumento didáctico, nos lleva a diseñarlo con tal fin”. (p. 2)

De acuerdo con la autora, este tipo de juego no perturba ni perjudica la capacidad de juego de un estudiante y tampoco empobrece el juego espontáneo. Por otro lado, es necesario considerar que en la escuela, el juego como recurso didáctico y el juego como actividad espontánea son absolutamente compatibles, existiendo tiempos y espacios diferentes para cada uno de los educandos.

Proponer el juego como recurso didáctico implica caracterizarlo dentro del desarrollo del proceso de enseñanza y de aprendizaje, se trata de reconocer el juego como modalidad de clase.

Las Técnicas Lúdicas en el currículo educativo

De acuerdo con lo expuesto por el Ministerio de Educación (2010), la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica - 2010 se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo; en especial, se han considerado los fundamentos de la Pedagogía Crítica que ubica al estudiantado como protagonista principal en busca de los nuevos conocimientos, del saber hacer y el desarrollo humano, dentro de variadas estructuras metodológicas del aprendizaje, con el predominio de las vías cognitivistas y constructivistas.

En cuanto al desarrollo de las técnicas lúdicas en la educación, están incluidas dentro del enfoque curricular el cual se encuentran en la dimensión epistemológica de la malla curricular, es decir, el proceso de construcción del conocimiento se orienta al desarrollo de un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo, en la concreción de los objetivos educativos con su sistema de destrezas y conocimientos, a

través del enfrentamiento ante situaciones y problemas reales de la vida y de métodos participativos de aprendizaje, para conducir al estudiantado a alcanzar los logros de desempeño que demanda el perfil de salida de la Educación Básica. Esto implica:

- Observar, analizar, comparar, ordenar, entramar y graficar las ideas esenciales y secundarias interrelacionadas entre sí, buscando aspectos comunes, relaciones lógicas y generalizaciones de las ideas;
- Reflexionar, valorar, criticar y argumentar sobre conceptos, hechos y procesos de estudio;
- Indagar, elaborar, generar, producir soluciones novedosas, nuevas alternativas desde variadas lógicas de pensamiento y formas de actuar. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010)

Las Técnicas Lúdicas en el quehacer de la Educación Básica

Dentro del sistema educativo actual ha venido dando es que siempre se ha educado o, al menos, se ha pretendido educar en actitudes y en valores. Más bien, la indiscutible aportación de las propuestas ligadas a la Reforma ha consistido en identificar las capacidades integrales de los educandos a través de actividades curriculares eficaces como las técnicas lúdicas dentro de todos los contenidos pedagógicos del currículo, explicitándolas dentro de cada uno de los bloques y de las áreas curriculares correspondientes a las diferentes etapas.

Sánchez S. & Mesa, (2010), expone que: “Esta consideración explícita de las actitudes como contenido curricular implica obvia y directamente que tienen que enseñarse, para lo que, en consecuencia, tiene que hacerse la correspondiente selección, así como establecerse y realizarse su evaluación”. (p. 122)

Según lo expuesto por el autor, las técnicas lúdicas antes de ser aplicadas para la enseñanza deben seleccionarse y evaluarse su

efectividad, debido a que la enseñanza basada en técnicas lúdicas en la educación básica debe plantearse teniendo en cuenta el conocimiento por parte de los profesores de lo que ya han adquirido sus estudiantes respecto a las actitudes que se hayan seleccionado como adecuadas para educarlos y emplearlas como estrategias de enseñanza.

Según Sánchez S. & Mesa (2010), expresa que:

> Concretamente en este contenido, la enseñanza debe estar encaminada a la formación de aprendizajes significativos acordes con la innovación académica y a la modificación de aquellas que vayan en contra de métodos obsoletos de enseñanza. Por tanto, resulta necesario dotar al profesorado de instrumentos y técnicas lúdicas que les ayuden a conocer estas capacidades integrales de sus estudiantes, tanto en los momentos iniciales del desarrollo curricular, como su evolución a lo largo de todo el proceso educativo. (p. 124)

Es decir, que de acuerdo con el autor, las técnicas lúdicas que se emplean dentro de las actividades de aula deben estar orientada a fortalecer y adquirir aprendizajes que sean significativos para los educandos, de esta manera se garantiza su efectividad en todos los procesos; tanto al inicio de su escolaridad como a lo largo de su actividad académica se logran el desarrollo de sus capacidades integrales.

Aplicación de las Técnicas Lúdicas.

El presente trabajo trata de la influencia que tienen las técnicas lúdicas en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”, los educandos tienen dificultad en expresar sus sentimientos, emociones, ideas y opiniones frente a las demás personas.

Este problema ha ocasionado que ellos se cohíban en expresar lo que sienten y piensan. El área de Lengua y Literatura es muy importante puesto que tiene un enfoque comunicativo que plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación. Desde este enfoque, se propone enseñar la lengua partiendo de las macro destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir.

La importancia que tiene este proyecto es investigar cuáles son las técnicas lúdicas que se pueden implementar con los estudiantes para ayudarlos de una manera positiva al desarrollo social y emocional. Es fácil comprender que existe una extensa y variada gama de técnicas lúdicas, según sea la cualidad, reglas, ambiente, objetivo y otras circunstancias que constituyan su todo.

La mínima utilización de material didáctico lúdico por parte de los docentes está provocando que los niños y niñas no desarrollen sus potencialidades, no realicen ejercicios para su buen desarrollo físico en intelectual que en el proceso de interaprendizaje está presente con la escasa creatividad en los estudiantes Escaso interés por las nuevas corrientes pedagógicas en las que se plantea el uso del recurso didáctico dela lúdico como elemento transformador de los procesos de aprehensión del conocimiento, esto indudablemente retrasa el proceso educativo que debería más potencializarlo por cuanto en estas edades se debe inculcar la mayor cantidad de aprendizajes.

Las metodologías conductistas están bloqueando al docente para que se abra a nuevas experiencias en los proceso de formación de los párvulos, con temor y casi con miedo algunos docentes se atreven a utilizar las nuevas tendencias en donde se observa el uso de la lúdica esta no motivación y la utilización de metodologías conductistas causa el

desinterés en el aula. El docente está denotando un desconocimiento de técnicas de estudio que le permitan tener mayores herramientas para su desempeño académico y le permita ser un ente proactivo generador de mayor conocimiento a los párvulos es por ello que desmotiva a los estudiantes causando una atmosfera de impavidez y pasividad en la jornada de trabajo de los educandos.

La escasa capacitación del docente en metodologías, y concretamente en el manejo de la lúdica ha llevado a los docentes a cometer verdaderas atrocidades por cuanto no se aplica coherentemente reflejándose directamente en el bajo rendimiento de los párvulos en algunos casos y en otros el no ingreso de los mismos al segundo de educación básica general.

Desarrollo del desempeño escolar

Los indicadores del rendimiento académico logran medirse por la tasa de éxito, tasa de repitencia y tasa de deserción, los cuales indican la función que cumple la escuela. Por tal razón, el rendimiento escolar es el resultante del complejo mundo que envuelve al participante: cualidades individuales: aptitudes, capacidades, personalidad, su medio socio-familiar: familia, amistades, barrio, su realidad escolar: tipo de centro, relaciones con el profesorados y compañeros o compañeras, métodos docentes y por tanto su análisis resulta complicado y con múltiples interacciones. En ese mismo ámbito, aunque dentro de la Institución educativa, se haya analizado el rendimiento escolar como el resultado de numerosos factores que inciden directamente en él, diversos estudios ven en causas socioeconómicas o socioculturales el origen de la desigualdad en los rendimientos de los escolares.

En consecuencia, se sostiene que hay factores ocultos asociados con el rendimiento escolar según lo expresado por López (2012).

> Los factores intelectuales: se incluyen capacidades y aptitudes, la inteligencia, y en igualdad de condiciones se rinde más y mejor un sujeto bien dotado intelectualmente que uno limitado mediano y

> que no ha llegado a conseguir un adecuado nivel de desarrollo intelectual. Otros son los psíquicos; tiene una decisiva incidencia en el rendimiento académico de los jóvenes como son la personalidad, la motivación, el auto concepto, la adaptación. (p. 2)

Si se hace relación esta cita con lo que sucede en la Unidad educativa, se puede indicar que la mayoría de los fracasos de los educandos es porque con mayor frecuencia la comunidad educativa viven con problemas emocionales y afectivos carentes de estabilidad, equilibrio y tensiones internas debidas a múltiples causas y circunstancias personales, dentro de las familias que integran la comunidad educativa. Otro factor determinante es el de tipo socio ambiental: la influencia negativa que ejercen en el rendimiento los condicionantes ambientales que rodean al alumno como lo son: La familia, el barrio, estrato social del que provienen, entre otros.

Es indudable que el llamado fracaso escolar está más generalizado y radicado en aquellas capas sociales más desposeídas económica y culturalmente, de tal forma que entre los centros educativos periféricos, suburbanos y los ubicados en niveles o zonas medias o elevadas se dan diferencias en el porcentaje del fracaso debido a los altos índices de pobreza en las familias que conforman la institución educativa como en la que se realiza el presente estudio.

Lo que lleva a admitir; que la inferioridad de condiciones de partida de unos estudiantes con relación a otros va a ser decisiva en toda la trayectoria curricular del educandos. Y unificado a estos, están los factores biológicos: desnutrición, anemia, enfermedades parasitarias, entre otros. Por último, son frecuentes otros tipos de factores que también tienen mucho que ver con el rendimiento escolar.

En este grupo se hace referencia a un campo de variables que

bien podrían denominarse de tipo pedagógico, donde se incluye los problemas de aprendizaje que son instrumentales para las distintas tareas de los diferentes contenidos escolares por estar en la base de una gran parte de ellos: comprensión, rapidez lectora, riqueza de vocabulario, automatismos de cálculo y metodología.

González y otros citando a Adell (2012:27), expresa que:

> Un modelo educativo que presenta un modelo explicativo del rendimiento o desempeño escolar, agrupando a las variables predictivas de los resultados escolares en tres grandes bloques, ámbitos o dimensiones que se convierten en los desarrolladores de esta área: personales, familiares y escolares". Personales: Sexo y nivel, problemas sensoriales, auto concepto, actitud ante los valores, confianza en el futuro, entre otras. (p. 33)

Según lo expresado en las presentes citas, los desarrolladores del desempeño escolar están compuestos por los entes que rodean al educando sean estos sociales, familiares, escolares; es decir, todo agente que influye de manera directa e indirecta en el desarrollo de los aspectos psico-sociales del estudiante.

Según Gonzalez Alicia & Otros, (2012), para el desarrollo del desempeño escolar la familia es "la organización social más elemental"… "es en el seno de ésta en donde se establecen las primeras relaciones de aprendizaje social, se conforman las pautas de comportamiento y se inicia el desarrollo de la personalidad del hijo". (p. 59)

Las definiciones anteriores muestran que el rendimiento académico se desarrolla a través de un constructo complejo y que viene determinado por un gran número de variables y las correspondientes interacciones de muy diversos referentes: inteligencia, motivación, personalidad, actitudes, contextos, etc.

a-Animación:

Cuyo objetivo apunta al caldeamiento grupal, a crear un clima, romper el hielo, descongelar, etc. Entre ellas se encuentran todas aquellas técnicas tendientes a la presentación de los participantes de un grupo que se ven por primera vez, o en un reencuentro, o en alguna ocasión festiva. Son técnicas muy activas en la que todos los integrantes se ven involucrados; cuentan además con una cuota de humor considerable para cumplir con el objetivo.

Encuentro a través de objetos

Materiales: La mitad de las personas que ingresan al lugar donde se va a llevar a cabo la actividad, dejan un objeto personal en una bolsa (reloj, pulsera, llavero).-tiempo: Requiere aproximadamente 30 minutos, depende del número de personas.

Consigna: Al iniciarse la reunión, o sea en la presentación, la otra mitad de los participantes, toma un

objeto de la bolsa y busca a su "dueño". Entablan una conversación y luego se realiza un plenario donde se presentan todos los integrantes, de a dos (según cómo se encontraron) en forma cruzada. Es decir, cada uno presenta al otro en primera persona: yo soy... Diciendo las características del otro

Dinámica: Es una técnica en la que el coordinador debe prestar mucha atención por el número de

personas que van llegando y quiénes serán los que buscarán el objeto para encontrar al "otro".

Es especial para grupos numerosos, heterogéneos y mixtos. Se desarrolla de manera coloquial, la primera parte y la siguiente, está teñida por el humor, en la mayoría de los casos.

Canciones modernas, frases cotidianas o refranes

-Materiales: Tarjetas rectangulares pequeñas o cartulinas del mismo tamaño. En ellas se escriben fragmentos de una canción, frase o refrán, de manera que en cada tarjeta quede una parte.-Tiempo: Depende del número de participantes, pero en general, lleva 30 minutos mínimos.

Consigna: Colocadas las tarjetas en una bolsa, se solicita a cada participante que extraiga una y busque a su complemento. Entablan una conversación y luego se presentan en plenario.

Dinámica:Es necesario que el coordinador tenga en cuenta la cantidad de participantes, en este caso, ennúmero par, para que cada persona encuentre a su compañera. Para ello es preciso llegar allugar con tiempo suficiente e introducir las tarjetas en la bolsa, a medida que van llegando. Estatécnica puede continuar con animación, usando las mismas tarjetas, pero distribuidas a otrapareja, para que sean dramatizadas las frases o canciones.

CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR

Definición

El rendimiento o desempeño académico escolar es una de las variables fundamental de la actividad docente, que actúa como halo de la calidad de un Sistema Educativo. Aportando a este concepto algunos autores definen el rendimiento académico como el resultado alcanzado por los participantes durante un periodo escolar, tal el caso de Requena (2012), afirma que: “El rendimiento académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, de las horas de estudio, de la competencia y el entrenamiento para la concentración”. (p. 13)

Es decir, que el rendimiento escolar se da como respuesta al esfuerzo que realizan los estudiantes de la Unidad Educativa en estudio, el cual permite observar el desarrollo de sus habilidades y competencias en la manifestación de los conocimientos adquiridos.

Entorno a la calidad del desempeño escolar

El ámbito del desempeño escolar lo describe De Natale (2010), asevera que: “El aprendizaje y rendimiento escolar implican la transformación de un estado determinado en un estado nuevo, que se alcanza con la integración en una unidad diferente con elementos cognoscitivos y de estructuras no ligadas inicialmente entre sí”. (p. 76)

El rendimiento académico, de acuerdo con la cita, une todas las

instancias de los elementos de la inteligencia que posee el estudiante, las estimula para alcanzar el aprendizaje, es entonces que permite medir como indicador el nivel de aprendizaje alcanzado por el mismo, por ello, el sistema educativo actual, 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.

La calidad del desempeño escolar en el entorno educativo

En lo que respecta al desempeño escolar, concierne a sucesos del contexto en el proceso de interaprendizaje lo que tiene que ver con el desempeño académico, con las relaciones maestros y compañeros, con los cambios dentro del ámbito escolar, por tanto la educación no se puede comprender si no se hace una correspondencia con la estructura del sistema de relaciones sociales de la que forma parte el estudiante, en consecuencia la causa del bajo rendimiento escolar es la vida emocional del adolescente, la falta de comunicación con los integrantes de la familia, la inestabilidad de su desarrollo físico y psíquico, que dan como resultado justamente el bajo desempeño, la reprobación de materias, e incluso la deserción escolar.

Al respecto, autores como Secada (2008) citado por Irma Aguirre (2011) sostiene que:

> No podemos considerar el rendimiento solamente como resultado de la capacidad intelectual o de las aptitudes, sino también de las condiciones temperamentales y características del individuo. El rendimiento escolar es el resultado del mundo complejo del alumno, sus aptitudes, su personalidad, compañeros, su estado físico y su entorno considerando las situaciones de la vida con las que se encuentra. (p. 18)

Se considera el rendimiento escolar como la capacidad intelectual del educando, donde demuestra desarrollo psicológico y físico de su

personalidad.

Otras variables que influyen en el rendimiento son los intereses, hábitos de estudio, relación profesor - alumno, autoestima, etc. Además de factores de tipo intrínseco en el problema del rendimiento académico inadecuado, intervienen otros factores de tipo extrínseco, como lo indica Molina (2007), citado por (Aguirre Zaquinaula, 2011). Estos últimos son el medio ambiente donde se desenvuelve el niño y su familia, ésta será la que va a producir consecuencias positivas o negativas en su conducta, pues el desarrollo del niño y/o adolescente, se realiza paralelo a la superación de distintos conflictos que le son impuestos por la vida individual o su vida en sociedad, la relación dentro del ambiente familiar, constituye indudablemente, el aspecto esencial que va a condicionar todo proceso ulterior.

Aplicación de la calidad del desempeño escolar en la Unidad Educativa "Vicente Anda Aguirre"

En la práctica de la calidad del desempeño escolar en la Unidad Educativa "Vicente Anda Aguirre", es escaza puesto que la falta de los recursos educativos y la aplicación de estrategias para optimizar dentro de la institución educativa ha desencadenado en los niños y niñas, falta de entusiasmo y motivación hacia el proceso de aprendizaje, no muestran interés, actitudes positivas, son renuentes en hacer sus tareas, salen de clases, se distraen entre compañeros de aula, interrumpen las clases; se puede decir que todo esto es porque no cuentan con las herramientas ni la capacitación necesaria para el uso de las tics por motivo del cual no desarrollan actitudes positivas que les permitan compartir ideas y juegos, afectando así su proceso de aprendizaje reflejado en el bajo rendimiento escolar delos estudiantes de dicha institución.

Basando este hecho en la expresión de Rivera Cruz Y., (2013)**,** el cual expresa que: **"**El educador de esta nueva generación tiene primero el

deber de educarse a sí mismo en esta multiplicidad de estrategias, para luego, usarlas exitosamente con sus estudiantes."(pág.4).

Por lo tanto, la incorporación de la tecnología requiere acciones inmediatas para mejorar la calidad e implementar proyectos, estas acciones forman parte de la política educativa de los países, en el desarrollo de incorporación pueden ser entendido como un elemento que ayuda a justificar las creencias para la generación de cambios que definen seguir manteniendo las formas de los sistemas educativos tanto gracias al uso de la tecnología e información y comunicación en educación exigen las grandes agrupaciones para la comunidad educativa que deben aportar los resultados.

Causas Internas

Se constata que la forma de trabajo en la Escuela es muy diferente a la utilizada en enseñanzas medias. Por ello, los alumnos acceden con hábitos de estudio poco o nada acordes a las necesidades de su formación.

Insuficientes horas de trabajo personal.

En primer curso se estudian asignaturas básicas que exigen mucho Esfuerzo y no facilitan la motivación hacia el estudio.

Escasa asistencia a clase.

Uso insuficiente e inadecuado de las tutorías por parte de los alumnos, así como de otra serie de posibilidades y recursos a su alcance.

Escasa formación y, por consiguiente, utilización por parte de muchos profesores de técnicas de enseñanza-aprendizaje, más allá de la lección magistral.

Existen evidencias de una falta de uniformidad en relación a los criterios al elaborar programas, enfoque docente, evaluación, exámenes y correcciones en asignaturas frecuentemente.

Causas externas

La motivación al estudio se ha visto claramente afectada por la modificación de la valoración en nuestra sociedad de aspectos como el

éxito social, el trabajo, la disciplina o el conocimiento. Los adolescentes viven en un ambiente general de superprotección y escasa asunción de responsabilidades por su parte. Además, se incentivan conductas centradas en la obtención de resultados a corto plazo.

Factores psicosociales

Esta sección se desarrolla aquí tomando como referencia las ideas de Page (1990). Los factores psicosociales consideran las conexiones que se dan entre la persona y la sociedad, ya que es evidente que ejercen una clara influencia sobre los hombres y las mujeres.

En esta dimensión se incluyen variables que miden ciertos rasgos de personalidad que podrían estar asociados al rendimiento, como la motivación, la ansiedad, la autoestima en contextos académicos y la percepción que el (la) estudiante tiene del "clima académico", considerando el conocimiento y el grado de aprendizaje.

El factor psicológico

Las variables psicológicas como la empatía, el autocontrol, la motivación o la capacidad de sacrificio juegan un papel fundamental en el rendimiento individual en todos los ámbitos de la vida y por supuesto también en el plano académico.

En este sentido, es muy importante no obsesionarse con ideas absurdas, pero bastante habitual en muchos chicos y chicas, como no trabajar los suficiente por miedo al fracaso y que su esfuerzo acabe no valiendo la pena.

Factores pedagógicos

La función del profesor influye en gran medida en el rendimiento que obtienen sus alumnos(as). Su capacidad para comunicarse, las relaciones que establece con el alumno(a) y las actitudes que adopta hacia él, juegan un papel determinante tanto en el

comportamiento como en el aprendizaje del (la) estudiante (Marín, 1969. En: Page, 1990: 91).

Así, los planes, programas, organización, métodos, insumos, sólo se materializan, fundamentalmente, con el accionar del (la) docente o del equipo docente. Cualquier intento de aplicación de un plan está destinado al fracaso, si se programa a espaldas de los (las) docentes, puesto que estos constituyen, después del estudiantado, uno de los elementos más importantes y cruciales de un sistema educativo.

Investigaciones realizadas como las de Brophy, J.E (1980) y Mc Kinney, C.W (1982), muestran que el interés o entusiasmo del (la) profesor(a) tiene un efecto positivo en el rendimiento de los (las) estudiantes, cuando estos son personas jóvenes adultas. (Page, 1990: 95) Otros autores consideran que el rendimiento mejora en las universidades, donde los alumnos(as) consideran que los profesores y las profesoras son accesibles, interesados(as) en la enseñanza y conciben a sus estudiantes integralmente como personas (Centra, 1970. En: Latiesa, 1992: 48).

En este factor se incluyen las diferentes estrategias de enseñanza utilizadas por el grupo docente, los métodos de evaluación y materiales didácticos. Sin embargo, existe controversia entre algunas investigaciones que señalan que hay interacciones entre los métodos didácticos y el rendimiento académico, y otras que no lo consideran. A pesar de lo anterior, se creyó importante incluir este aspecto, porque la metodología didáctica engloba las tareas de definición, construcción y validación de procedimientos, que se siguen con el propósito de cubrir los objetivos de un curso y desarrollar sus contenidos (Page, 1990: 101).

Socio-económico.

Existen factores que condicionan al niño/a a obtener un buen aprendizaje, debemos reconocer que las condiciones socio-económicas es una causa principal que afecta a estos grupos sociales. Los ajustes

económicos provocados por los gobiernos de turno significan el aumento en los niveles de desempleo, reducción de subsidios; provocando reducción en la contribución de los hogares a la Educación de los hijos, recursos materiales insuficientes, salud deteriorada (incapacidad de recepción) violencia, delincuencia, vicios; característica que adopta el niño por el hecho de no satisfacer sus necesidades en el proceso de formación escolar.

De lo expresado antes, se desprende que la relación entre desarrollo socio-económico y aprendizaje, las mismas que deben marchar juntos, hoy en día debería existir un consenso ante los distintos enfoques políticos y económicos. Sobre la importancia del capital humano; es decir, que de una población debidamente educada y saludable se obtendría un crecimiento económico y el bienestar social del país.

La función principal de cualquier sistema de educación es sin lugar a duda la de planificar, diseñar, ejecutar y evaluar ofertas educativas adecuadas, que permitan mejorar la educación en el país y poder satisfacer la demanda social actual y, proyectar el desarrollo socio productivo del país.

Cultural

El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad; (LOEI, 2010)

El desarrollo de la identidad nacional; de un sentido de pertenencia unitario, intercultural y plurinacional; y de las identidades culturales de los pueblos y nacionalidades que habitan el Ecuador; (LOEI, 2010)

FUNDAMENTACIONES

Fundamentación Epistemológica

Siendo una rama de la filosofía ésta fundamentación se limita a estructurar y fundamentar de manera clara y precisa el conocimiento del trabajo realizado, basándose en la verdad, objetividad, realidad y justificación del tema, ocupándose de problemas tales como las circunstancias psicológicas y sociológicas que dan lugar a nuevas conductas adquiridas por los investigados, por ello dicha teoría permite justificar o invalidar, el presente tema investigativo.

Como marco de referencia en el planteamiento epistemológico de cualquier disciplina, sea preciso partir de la conceptualización que la define, sustenta y diferencia del resto de saberes científicos. La Epistemología es el estudio de la producción y validación del conocimiento científico. Se ocupa de problemas tales como las circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas que llevan a su obtención y los criterios por los cuales se lo justifica o invalida. Es conocida como la “rama mayor de las ciencias”.

Las bases epistemológicas de la presente investigación se refiere en que los factores pedagógicos en la educación, es un proceso principal en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en la adquisición de nuevos conocimientos empíricos y científicos y en el fortalecimiento de los pre existentes, en cuanto al desarrollo y dominio de sus emociones de forma inteligente, es fundamental la aplicación de una guía orientadora, que motiven a la idealización del estudiante de que es necesario el control inteligente y el manejo de sus habilidades y destrezas para fomentar no solo un buen desarrollo cognitivo sino también propiciar la maduración de los procesos mentales, como un instrumento que fomentará al desarrollo de las capacidades cognitivas y facilitará el proceso de aprendizaje con la aplicación de técnicas lúdicas en la enseñanza.

Este trabajo se encuentra ubicado en el materialismo dialéctico ya que nada es siempre igual y lo que se pretende desarrollar es el autocontrol y dominio del ser, la imaginación, la creatividad y el pensamiento reflexivo por medio de la aplicación de una guía para desarrollar técnicas lúdicas con los educandos, lo que realmente se quiere es fundamentar la teoría con la práctica, con lo cual se justifican los conocimientos pedagógicos para darle una mejor utilidad.

Fundamentación Filosófica

La idea de una enseñanza suscitada por el interés del estudiante ha transformado el sentido de lo que entiende por material pedagógico y cada estudiante con independencia de su edad se ha convertido en un reto para la competencia del profesor.

El esfuerzo impostergable y consciente por elevar la calidad de vida en la actualidad, así como por propiciar un desarrollo verdaderamente sostenible para la mayoría de la sociedad supone, entre otros elementos, atender y perfeccionar a la educación en tanto componente indispensable y factor catalizador de los fenómenos señalados.

El mejoramiento práctico de los procesos educacionales, incluyendo los de nivel primario con la aplicación de técnicas lúdicas; posee como importante precedente la reflexión crítica y el asentamiento sobre sólidas y multidisciplinarias bases científicas de la labor de los profesores, directivos y del resto de los sujetos implicados en dicho proceso.

En la educación siempre han existido dos teorías filosóficas, la materialista y la idealista, en el ser humano los valores se encuentran ubicados en la parte idealista, por lo que ellos forman la parte espiritual de las personas, en ello se refleja amor, amistad, solidaridad, etc.

La presente investigación se fundamenta filosóficamente en el pragmatismo ya que se trata de asistir pedagógicamente al estudiante con la aplicación de técnicas lúdicas dentro de su vida activa escolar. El pragmatismo es una escuela filosófica nacida en los Estados Unidos a finales del siglo XIX por Charles Sanders Peirce y William James.

Rosales P., (2010), afirma:

> Se caracteriza por la insistencia en las consecuencias como manera de caracterizar la verdad o significado de las cosas. El pragmatismo se opone a la visión de que los conceptos humanos y el intelecto representan el significado real de las cosas, y por lo tanto se contrapone a las escuelas filosóficas del formalismo y el racionalismo. (p. 39)

También el pragmatismo sostiene que sólo en el debate entre organismos dotados de inteligencia y con el ambiente que los rodea es donde las teorías y datos adquieren su significado. El pragmatismo, como corriente filosófica, se divide e interpreta de muchas formas, lo que ha dado lugar a ideas opuestas entre sí que dicen pertenecer a la idea original de lo que es el pragmatismo. Un ejemplo de esto es la noción de practicidad: determinados pragmatismos se oponen a la practicidad y otros interpretan que la practicidad deriva del pragmatismo.

Esta división surge de las nociones elementales del término pragmatismo y su utilización. Básicamente se puede decir que, ya que el pragmatismo se basa en establecer un significado a las cosas a través de las consecuencias, se basa en juicios a posterioridad y evita todo prejuicio. Lo que se considere práctico o no depende del considerar la relación entre utilidad y practicidad.

Fundamentación Psicológica.

Al referirse a la parte Psicológica, profundiza en la psiquis de los estudiantes y haciendo que comprendan sus accionar en el entorno social y en las diferentes atapas de sus vidas. Esta visión se sustenta en el área Pedagógica ya que la educación es un campo en donde se forma a una sociedad transformadora e innovadora de conocimientos y nuevas formas de vida.

Se considera preciso para el trabajo investigativo recurrir a la Psicología de la educación, de lo que se observa de su fundamento con esta ciencia es que es la aplicación del método científico al estudio del

comportamiento de los individuos y grupos sociales en los ambientes educativos que pueden manifestar a través de la lúdica y el juego.

Esta teoría procura que la inteligencia, la afectividad, la voluntad, los talentos, las habilidades y actitudes tengan especial significado, para el desarrollo de la personalidad, la cual se ve determinada muchas veces por los factores psicosociales que influyen en el desarrollo de la misma.

En cuanto al desarrollo de la calidad en el desempeño escolar se puede acotar que el estudio sobre el comportamiento humano ha sido y es interés de diferentes ciencias: la filosofía, la psicología, la sociología y la pedagogía, las que desde sus diferentes objetos de estudios enfocan su campo de acción. Así los debates pueden ser desde los distintos puntos de vista. No obstante, el objetivo común está en la comprensión e interpretación del porqué de las actuaciones de los seres humanos, para lograr orientar el comportamiento humano hacia las tendencias de su desarrollo integral, durante el aprendizaje.

El desarrollo individual es concebido por Piaget como el resultado de procesos de adaptación y reorganización de las estructuras mentales. Pérez S., (2014), manifiesta:

> A través de la interacción del niño predisposición genética con el ambiente (objetos y procesos de casualidad en el espacio y en el tiempo) en este proceso intervienen factores objetivos y subjetivos, la niña y el niño van modificando sus propios esquemas adquiridos anteriormente. (p. 29)

La acción que recae en el estudiante o sobre el ambiente genera esquemas y estructuras cognitivas (cerebrales) desarrollados a partir de la actividad sensomotriz, representativa egocéntrica y operativa; las cuales se pueden desarrollar a través de actividades lúdicas y juegos durante el proceso educativo.

Piaget centra las claves del desarrollo en la interacción. La enseñanza debe organizar la interacción alumno- medio para que puedan aparecer y evolucionar las distintas estructuras cognitivas. Esto se

consigue proporcionando al educando experiencias de aprendizaje a través de las cuales tenga que realizar operaciones cognitivas.

Los estudiantes pasan por sucesivas etapas evolutivas que poseen características diferenciadas; etapa sensorio motriz, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales. La educación debe asegurar el desarrollo natural de dichas etapas en un ambiente estimulante, y el educador debe respetar las características del pensamiento en cada etapa, mostrarse abierto y plantear numerosos interrogantes a través de la interacción verbal.

El educador debe tener en cuenta, en el momento de planificar la actividad, cuatro niveles de actuación sobre los objetos; actuación sobre los objetos para producir un determinado afecto, reflexionar sobre cómo se ha logrado el efecto y explicar las causas. El material debe ser lúdico y atractivo para el proceso de interacción del educando con el material puede estar planificado por el educador/a o simplemente sugerido.

Fundamentación sociológica.

Desde el punto de vista sociológico, el tema del desarrollo de un buen desempeño escolar a través de la aplicación de técnicas lúdicas, se trata conceptualmente a partir de los términos de la forma de relacionarse y comportarse en medio de su entorno, de orientación de valor u orientación valorativa indistintamente con las personas y cosas que le rodean. La sociología enfatiza lo relativo a la significación social que tiene los objetos y fenómenos de la realidad para una determinada clase, grupo o individuo, en la medida en que entra en relación con las necesidades de los mismos.

Como planteara Fabelo (2010) en su acepción más amplia educar significa socializar es decir, transformar al educando en un ser social, en parte constitutiva de una comunidad humana particular, paso imprescindible y único modo posible para hacerlo representante y partícipe del género humano, por tal razón, la educación constituye el

mecanismo fundamental para la conformación de una identidad propia. Por lo que la responsabilidad la consideramos un elemento esencial en este sentido y en su condición de valor dentro del desarrollo integral cognitivo.

Zúñiga S., (2012)**,** afirma:

> Entre sociedad y educación existe un condicionamiento mutuo, si bien es la sociedad la que organiza su sistema de educación y no a la inversa, y de ella provienen casi todos los componentes del proceso educativo. Por eso se suele decir que la educación es el reflejo de lo que pasa en la sociedad. Sin embargo la educación puede tener un influjo relativo sobre el desarrollo de la sociedad a la que se pertenece. (p.37)

Al vivir en sociedad, se hace indispensable un orden, un mecanismo que regule la conducta de las personas, de tal manera que se respeten los derechos y las libertades de todos por igual durante la aplicación del juego y la lúdica en el proceso educativo; con ello surgen las normas. Para establecer relaciones entre todos los miembros de una sociedad es necesario que se desarrollen los aspectos sociales y afectivos para hacer la tarea educativa de calidad incentivando en los educandos la práctica de juegos y actividades lúdicas dentro del proceso educativo que fortalezcan su buen desempeño escolar.

Fundamentación Pedagógica

Los maestros deben tener presente que la mejor manera de enseñar dentro del aula no solo conlleva los conocimientos sino también la voluntad con que se den las clases, demostrando empatía hacia sus estudiantes; siendo comprensivos ante sus problemas que suelen inducirlos a comportamientos que no los involucren en el proceso educativo; involucrase y aconsejar para incluirlos en el proceso educativo.

El enfoque curricular actual, dentro de la corriente pedagógica del constructivismo, asume que los estudiantes construyen su conocimiento, por lo que debemos formarlos integralmente para que desarrollen capacidades, valores y actitudes que les permitan aprender a lo largo de su vida. La convivencia que se abarca con las técnicas lúdicas durante el aprendizaje en la escuela debe ser coherente con este enfoque, y brindar a los estudiantes un espacio para su desarrollo y aprendizaje en interacción.

Piaget, (2007) afirma que: “Ninguna acción educativa es posible sin la presencia del afecto”. (Pág. 11), por esto, la escuela es llamada a constituirse en apoyo para los estudiantes incentivando la interrelación dentro de las aulas servir de guía a los padres madres de familia y la comunidad.

La actividad y la práctica docente se constituye pues en una formación dentro del desarrollo integral y desempeño académico de los educandos que necesitan construir sus conocimientos basados en estos lineamientos o parámetros que lo llevarán a una educación de calidad y la práctica de una vida armoniosa, su conocimiento se construye con el ejemplo que manifiesten los adultos, que deben ser los que forman a los estudiantes no solo en teoría sino en la manifestación práctica de los aprendizajes significativos.

El proceso de readaptación que están viviendo las escuelas de Educación Básica; debido al nuevo contexto social impuesto por la introducción de las actividades lúdicas ha provocado un auge en el debate en torno a las teorías del aprendizaje y los modelos educativos más adecuados al nuevo escenario de la educación actual. Retoma el protagonismo de la escena la discusión generada sobre la conveniencia de adscribirse a una de las dos grandes tradicionales y opuestas teorías del aprendizaje, la que apuesta por el conductismo frente a la que lo hace por el constructivismo.

Paralelamente se somete a discusión la integración de las nuevas herramientas en todos los ámbitos institucionales (organizativo, educativo, económico, administrativo). A este nivel, la introducción de las Técnicas lúdicas en las Instituciones Educativas, se está produciendo en diversos grados, potenciando la transición de los modos de enseñanza tradicionales de la educación presencial hacia un modelo mixto en el que se combinan presencialidad y virtualidad.

Fundamentación Legal

Es un conjunto de disposiciones jurídicas que rigen, regulan, evalúan y controlan el cumplimiento de las diferentes normas que se deben aplicar en el proceso educativo donde se sustenta la educación superior.

El artículo 27 de la Constitución hace referencia al fin de la educación de la siguiente forma:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

En todo instante este artículo se refiere a la educación e importancia en el ser humano, ya que esto hace posible una mejora en todos los aspectos del mismo

Art.349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema

nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

Se resalta la importancia de garantizar una educación integral que desarrolle todas las dimensiones de la persona y habilite tanto para el desempeño social, al brindar una formación ciudadana comprometida con los valores éticos y democráticos de participación, libertad, solidaridad, resolución pacífica de conflictos, respeto a los derechos humanos, responsabilidad, honestidad, valoración y preservación del patrimonio natural y cultural.

El articulo hace énfasis en como el estado tiene el deber de darle al docente y a sus empleados públicos la garantía de una buena remuneración y estabilidad laboral, para que este haga posible un buen desenvolvimiento laboral y emocional que garantice el buen desempeño de sus actividades y así ellos puedan brindar una mejor labor.

Se apoya el fundamento legal, basado en los siguientes artículos del Código De La Niñez Y Adolescencia

Art. 1.- Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

Art. 38. Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a. Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
b. Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

TÉRMINOS RELEVANTES

Actividad Lúdica.- Es cuando el niño realiza una acción y presupone otra, es decir una acción que tiene un carácter simbólico.

Aprendizaje.- Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa. Es un cambio permanente de la conducta de la persona como resultado de la experiencia. Se refiere al cambio en la conducta o al potencial de la conducta de un sujeto en una situación dada, como producto de sus repetidas experiencias en dicha situación.

Constructivismo. Este enfoque indica que el estudiante es una construcción propia sé que va produciendo como resultado de la interacción de sus disposiciones internas y su medio ambiente, y su conocimiento no es copia de la realidad, sino de una construcción que hace la persona misma.

Didáctico: Es una técnica de estudio donde se usa la comunicación funcional. Donde la intención del docente es el de Enseñar a los estudiantes es el acto en virtud del cual el docente pone en manifiesto los objetos del conocimiento usando técnica y normasen el aula de clase.

Educación: Proceso por el cual una función se desarrolla y se perfecciona por el mismo ejercicio.

Educadores: es alguien que se propone educar a otros. Educar es un acto intencional, implica intención de enseñar, orientar, a otros. E implica un reconocimiento y una aceptación por parte de esos de su papel de guiar.

Enseñanza: Acción, arte de enseñar. Instrucción, a través de un proceso metodológico bien estructurado, para ofrecer a quien la recibe, la posibilidad de un aprendizaje según sus necesidades e intereses.

Estrategias de Aprendizaje. Conjunto de actividades mentales empleadas por el estudiante; una situación particular de aprendizaje para facilitar la comprensión del conocimiento.

Epistemología. Doctrina de los fundamentos y métodos del conocimiento científico.

Guía Metodológica.- Las guías metodológicas, cumplen una función particularmente útil para contribuir al mejoramiento de experiencias en marcha o para facilitar la realización de nuevos ejercicios.

Hábitos de estudio. Actos que realizan los estudiantes al momento de llevar a cabo el estudio, los cuáles se han fijado paulatinamente por repetición constante.

Habilidades: Es la capacidad adquirida por cada ser humano de utilizar creadoramente sus conocimientos y hábitos adquiridos tanto en el proceso de actividad teórica como práctica a lo largo de su vida.

Juego.- Actividad del niño, del joven, del adulto o del animal, desarrollada libremente, dejando lugar al azar y a la improvisación.

Material Didáctico.-Conjunto de los objetos y de los aparatos destinados a que la enseñanza sea más provechosa y el rendimiento del aprendizaje también sea mayor.

Metodología: Esta se denomina a la serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido.

Motivación.- Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona.

Pedagogía.- Es el conjunto de saberes que se encarga de la educación como fenómeno específicamente humano y típicamente social.

Rendimiento: Producto de una cosa. Valoración cualitativa o cuantitativa, que identifica el grado de desempeño de una persona en determinada actividad.

Rendimiento Escolar: nivel de logro de los objetivos instruccionales propuestos que el docente percibe como fin del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Técnica: Es un procedimiento o conjunto de estos, (reglas, normas o protocolos), que tienen como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de la ciencia, de la tecnología, del arte o en cualquier otra actividad.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Diseño Metodológico

Un diseño metodológico es la forma particular como cada mediador organiza su propuesta de intervención. Lo metodológico debe estar soportado por la postura epistemológica, conceptual y filosófica del interventor.

Cada diseño metodológico ha de responder con coherencia interna a la concepción de ser humano, a la concepción de educación y a los principios pedagógicos que orientan a cada interventor en su quehacer.

Por lo tanto, la estrategia de intervención depende del tipo de estudio que se elija (el enfoque), ya que éste determina el diseño, el proceso propuesto a la comunidad, la información generada, la forma como se trabajará con la comunidad y el lugar del profesional interventor

Enfoque de la Investigación

El modelo que orientó la investigación fue el crítico propositivo, de carácter cuantitativo, y cualitativo.

Modalidad Básica de la Investigación

Para la realización del presente estudio se utilizó los siguientes tipos de investigación:

Bibliográfica: Sirvió para conocer, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores, para lo cual se utilizó páginas electrónicas, enlaces Web, libros,

revistas, entre otras que permitieron documentar científicamente el referente teórico de la investigación.

De campo: para la recopilación de la información se aplicó la modalidad de campo con el fin obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto, de esta manera se pudo tomar contacto con la realidad del sitio, para lo cual se aplicaron técnicas como: entrevistas, encuestas y observación directa donde se emplearon instrumentos tecnológicos y técnicos como el computador, infocus, flash memory, etc.

Tipo de Investigación.

El presente proyecto por sus características tiene una modalidad de Exploratoria, Descriptiva, Explicativa.

Exploratoria: En razón de que su propósito es delimitar todos aquellos aspectos que se relacionan con el problema de investigación planteado.

Descriptiva: Tomamos situaciones naturales y apegadas a la realidad socio cultural del sector donde está ubicada la investigación de manera que se pueda describir los hechos con naturalidad.

Explicativa, porque detalla todos los factores que indujeron a la elección del tema de la presente tesis para su posible preventiva solución dentro de la comunidad educativa.

Población y Muestra

Población: El término de población se considera a un grupo de personas que viven en un determinado lugar y la disciplina que estudia las poblaciones humanas se conoce con el nombre de Demografía.

La institución Educativa objeto de este estudio por tratarse de un proyecto educativo se ha considerado como población de estudio los

datos estipulados que se encuentran en el siguiente cuadro:

Cuadro No. 1 Distributivo de la Población

No.	Detalle	Personas
1	**Directivo**	**1**
2	**Docentes**	**20**
3	**Estudiantes Tercer Grado**	**51**
4	**Padres de Familia Tercer Grado**	**51**
	Total	**123**

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Muestra: Extraída de la población para aplicar los instrumentos de la investigación que podrá ser obtenida mediante fórmula o al azar, en este caso se requiere comprender los criterios de los informantes claves sobre el problema por cuanto la obtención de la muestra seleccionada es la Para seleccionar el tamaño de la muestra se aplicó la siguiente formula:

Simbología:

Dónde:

n = el tamaño de la muestra.

N = tamaño de la población.

E = Límite aceptable de error muestra de manera general cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0,01) y 5% (0,05), valor que queda a criterio del encuestador.

Para calcular la muestra se aplicará la siguiente fórmula:

$$n=\frac{N}{(e)2(N-1)+1}$$

$$n = \frac{123}{0{,}0025(123-1)+1}$$

$$n = \frac{123}{0{,}305+1}$$

$$n = 94{,}25$$

Luego de obtenida la muestra es 189 y si como en este caso tiene estratos, se aplica la siguiente fórmula para la determinación de la fracción muestra:

F= n

N

F = Fracción muestra

n = Tamaño de la Muestra F= 94,25

N = Población 123

F= 0,7 % Fracción muestra: 0,76

1 x 1 Directivos = 1 = 1

0,76 x 15 Docentes = 15,2 = 15

0,76 x 51 Estudiantes = 38,76 = 39

0,76 x 51 Representantes = 38,76 = 39

Total = 120,23= 89

Para desarrollar el estudio de nuestra investigación en este proyecto se ha usado la siguiente información:

Cuadro No. 2 Distributivo de la Muestra

No.	Detalle	Personas
1	**Directivo**	**1**
2	**Docentes**	**15**
3	**Estudiantes Tercer Grado**	**39**
4	**Padres de Familia Tercer Grado**	**39**
	Total	**89**

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Métodos de investigación

La selección de los métodos para la realización de la presente investigación, están relacionados directamente con cada etapa del proyecto de investigación. Por tal motivo los métodos que han sido aplicados fueron los más necesarios.

Método deductivo cuantitativo

El método ayudó recoger y analizar datos sobre variables relacionadas con la lectura comprensiva y su incidencia dé en el aprendizaje académico. Mediante este método, aspiro demostrar mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que garantiza la veracidad de las conclusiones.

Método inductivo cualitativo

Permitió ir de lo particular a lo general o bien de una parte concreta al todo del que forma parte y no es estadístico. Este método nos induce al descubrimiento de una teoría por medio de las experiencias.

Técnica e instrumento de investigación

Técnicas

En el presente proyecto de investigación utilizamos las técnicas de la Encuesta a Docentes, estudiantes y representantes legales de 3er grado de la Unidad Educativa "General Vicente Aguirre", la misma que nos permitió obtener información a través de cada una de las preguntas.

Instrumentos

Para la aplicación de la encuesta elaboramos un cuestionario estructurado con preguntas adecuadas y precisas para los docentes y los educandos, con el propósito de obtener los datos necesarios y cumplir con los objetivos de esta investigación.

Cuadro No. 3 Matriz de Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE TÉCNICAS LÚDICAS	Generalidades de las Técnicas lúdicas	Evolución Histórica
		La pedagogía y su influencia en las técnicas lúdicas.
		En el desarrollo de aprendizaje cognitivo.
		Las técnicas lúdicas en el desarrollo escolar.
	Entorno educativo	Las técnicas lúdicas y el currículo educativo
		Las técnicas lúdicas en el quehacer de la Educación Básica.
		Aplicación de las Técnicas Lúdicas Desarrollo del desempeño escolar.
	Clase de técnicas lúdicas	a-Animación
		Encuentro a través de objetos Canciones modernas, frases cotidianas o refranes
VARIABLE DEPENDIENTE CALIDAD DEL DESEMPÈÑO ESCOLAR	Generalidades del desempeño escolar	Causas Internas Causas externas
	Desempeño escolar en el entorno educativo	• La calidad del desempeño escolar en el entorno educativo • Económico • Cultural
	Factores de Desarrollo	• Factores psicosociales • Factor fisiológico • Factor pedagógico

Autora: Mirian Mera Herrera

Entrevista al Directivo

1. **¿En la institución educativa se utilizan las técnicas lúdicas como alternativa de enseñanza en todos los niveles de educación básica?**

Ciertos docentes lo utilizan, sobre todo en los primeros años de Educación Básica e Inicial. Esta técnica la aplica el docente de acuerdo a su criterio y acorde a la planificación de clase realizada para alcanzar el plan curricular diseñado para el aula.

2. **¿Cómo influyen las técnicas lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes?**

Ejerce influencia en la motivación a la participación activa del educando en su formación integral, al jugar el estudiante se siente integrado y toma el aprendizaje como un proceso ameno.

3. **¿Los docentes trabajan con materiales innovadores que fomenten el uso de técnicas lúdicas durante el proceso educativo?**

El docente utiliza los recursos didácticos que tiene a su alcance, algunos se proveen de los que constan dentro del plantel, algunos los realizan ellos mismos de acuerdo a su creatividad para fomentar la lúdica en el aula.

4. **¿Se fortalece el desempeño escolar a través de la aplicación de técnicas lúdicas?**

Si se fortalece, sobre todo porque brinda motivación durante el aprendizaje.

5. **¿Es necesario fortalecer el uso de técnicas lúdicas en el trabajo docente?**

Si se necesita mejorar y fortalecer, para que todos alcancen la calidad durante el proceso educativo y no existan grupos de estudiantes con mayor o menor motivación durante el aprendizaje escolar. Los juegos educativos y didácticos deben aplicarse en los estudiantes de todas las edades.

Encuestas realizadas a Docentes

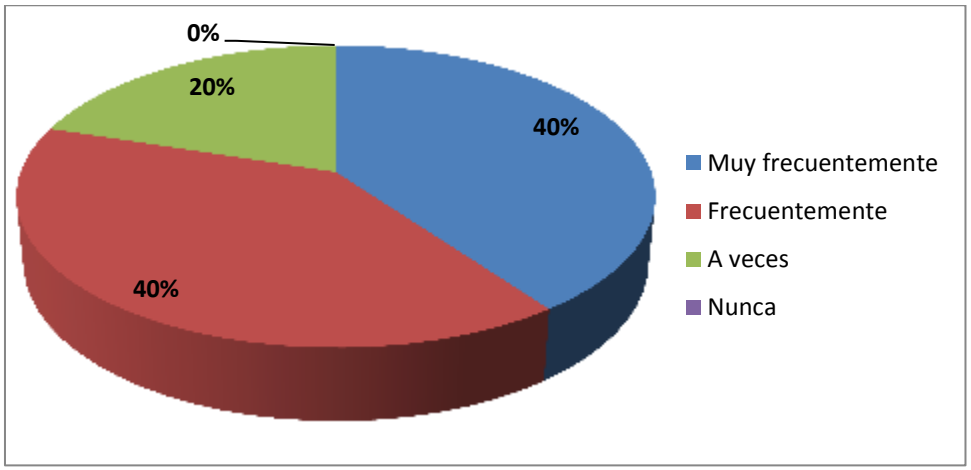
Tabla No. 1 Uso de las técnicas lúdicas

¿Utiliza usted las técnicas lúdicas como alternativa de enseñanza en la planificación de clase?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 1	Muy frecuentemente	4	40%
	Frecuentemente	4	40%
	A veces	2	20%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 1 Uso de las técnicas lúdicas



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: De acuerdo al resultado de las encuestas realizadas a los docentes, se ha comprobado que sí, se utiliza las técnicas lúdicas en la Institución del cual son muy importantes para el educando.

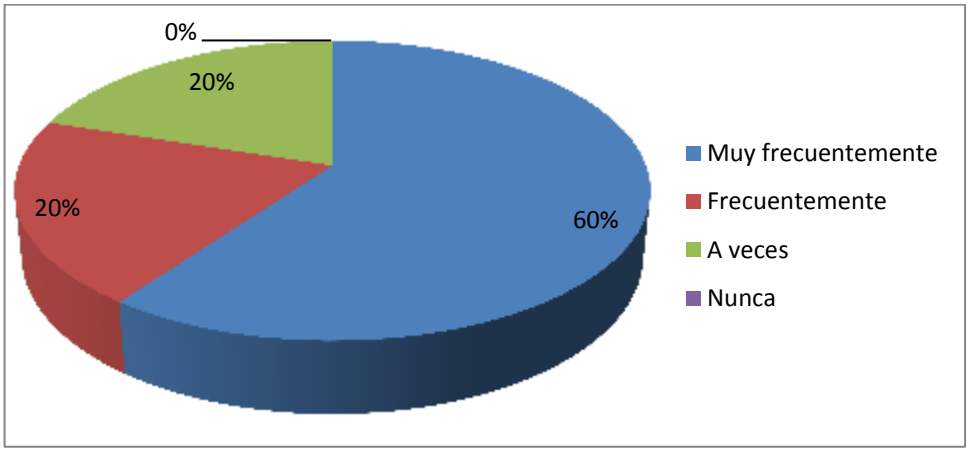
Tabla No. 2 Influencia de las técnicas lúdicas

¿Las técnicas lúdicas que se aplican en el aula influyen en la calidad del aprendizaje de los estudiantes?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 2	Muy frecuentemente	6	60%
	Frecuentemente	2	20%
	A veces	2	20%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 2 Influencia de las técnicas lúdicas



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: Según el resultado de las encuestas aplicadas a los docentes se ha verificado que si influyen las técnicas lúdicas en la calidad de la educación y se aplica este tipo de técnicas en el aula.

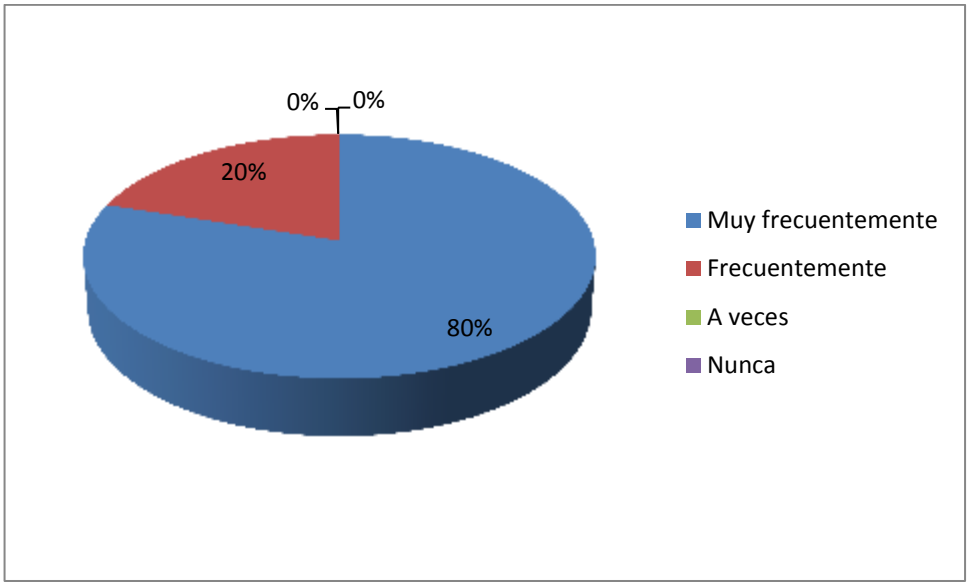
Tabla No. 3 Trabajo participativo

¿Las técnicas lúdicas promueven el trabajo participativo de los estudiantes?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 3	Muy frecuentemente	8	80%
	Frecuentemente	2	20%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 3 Trabajo participativo



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: Como se observa en la representación, el trabajo participativo en las técnicas lúdicas promueven el trabajo de los estudiantes, para realizar sus actividades en el aula de clase.

.

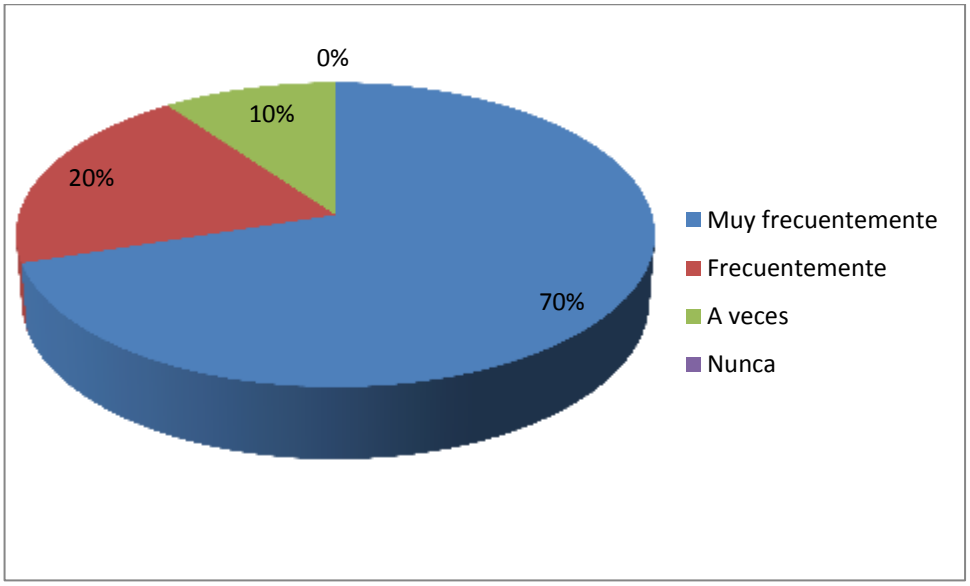
Tabla No. 4 Afianzar el aprendizaje

¿Las técnicas lúdicas que aplican en las actividades de aula permiten afianzar el aprendizaje de los estudiantes?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 4	Muy frecuentemente	7	70%
	Frecuentemente	2	20%
	A veces	1	10%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 4 Afianzar el aprendizaje



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: Las técnicas lúdicas que se aplican en las actividades de aula son muy importantes para los estudiantes pues permiten afianzar el aprendizaje del desarrollo cognitivo.

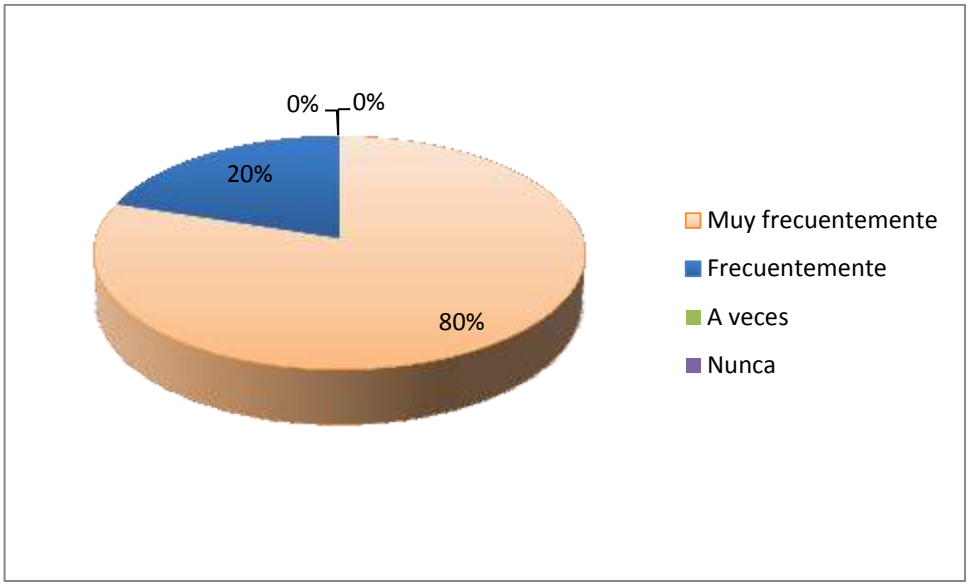
Tabla No. 5 Mejorar el desempeño escolar

¿Considera usted que las estrategias didácticas que está utilizando le ayudan a que sus estudiantes logren los objetivos de las unidades programadas?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 5	Muy frecuentemente	8	80%
	Frecuentemente	2	20%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 5 Mejorar el desempeño escolar



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: Las estrategias didácticas que está utilizando ayudan a que los estudiantes logren los objetivos de las unidades programadas en el aula mediante técnicas lúdicas que se aplican para mejorar el desempeño escolar de los educandos, para adquirir nuevas experiencias en su vida cotidiana.

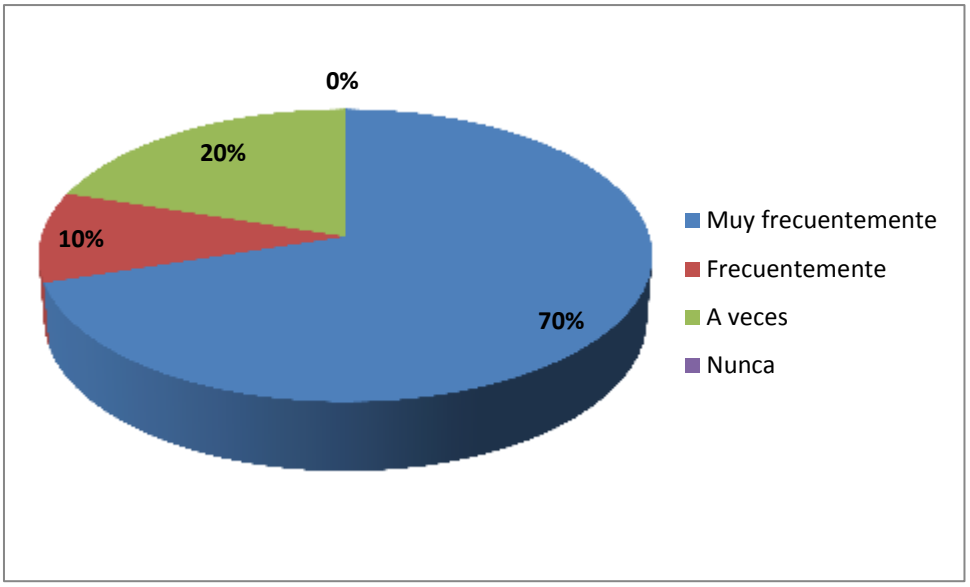
Tabla No. 6 Técnicas lúdicas aplicadas

¿Cree usted que trabajar con un proceso pedagógico planificado, ayuda a distinguir el nivel de desarrollo de las influencias de las técnicas lúdicas los estudiantes?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 6	Muy frecuentemente	7	70%
	Frecuentemente	1	10%
	A veces	2	20%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 6 Técnicas lúdicas aplicadas



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: trabajar con un proceso pedagógico planificado, ayuda a distinguir el nivel de desarrollo de los estudiantes porque se trabaja mediante el desarrollo de las influencias en el aula y mejoran el desempeño escolar de los educandos.

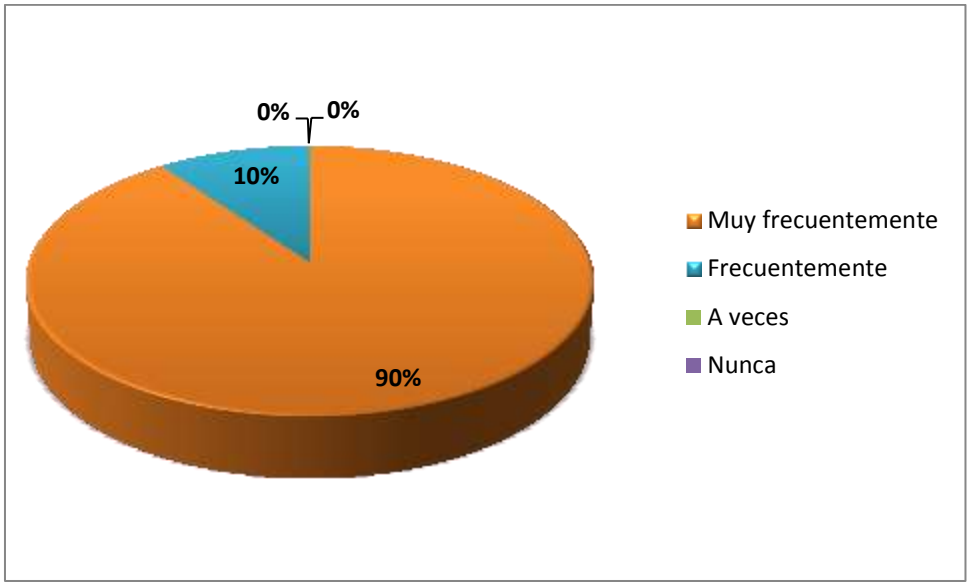
Tabla No. 7 Interés con actividades lúdicas

¿Considera Ud. que usar los recursos y materiales apropiados ayudan a despertar el interés de los estudiantes en la lectura?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 7	Muy frecuentemente	9	90%
	Frecuentemente	1	10%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 7 Interés con actividades lúdicas



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: los recursos y materiales apropiados ayudan a despertar el interés de los estudiantes en la lectura los estudiantes y muestran un mayor interés de mejorar el desempeño escolar con actividades Lúdicas y la planificación en el aula.

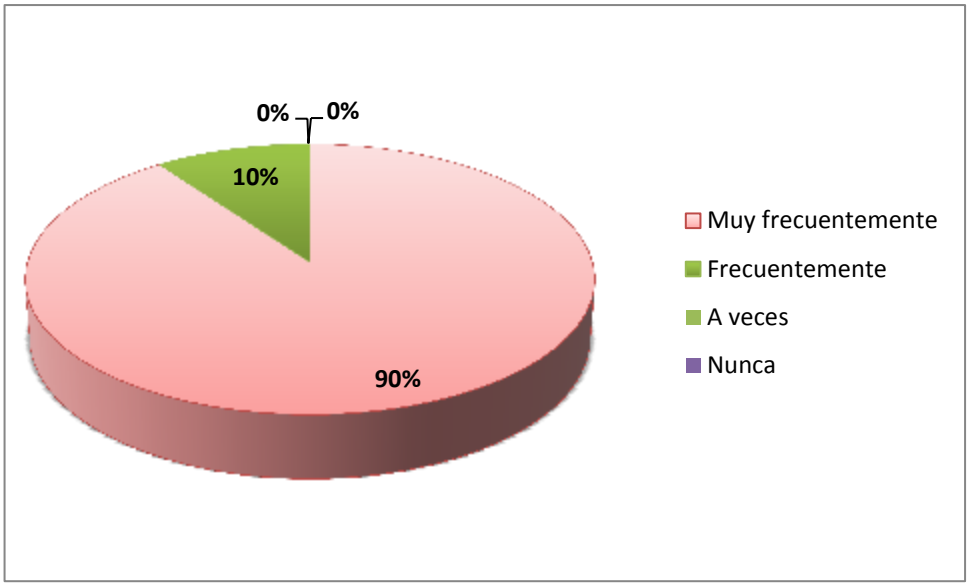
Tabla No. 8 Calidad del rendimiento escolar

¿Cree usted que los docentes necesitan constante capacitación y actualización curricular para impartir una excelente calidad de desempeño escolar?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 8	Muy frecuentemente	9	90%
	Frecuentemente	1	10%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 8 Calidad del rendimiento escolar



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: Los docentes necesitan constante capacitación y actualización curricular para impartir una excelente calidad de desempeño escolar e implementar nuevos recursos en el aula.

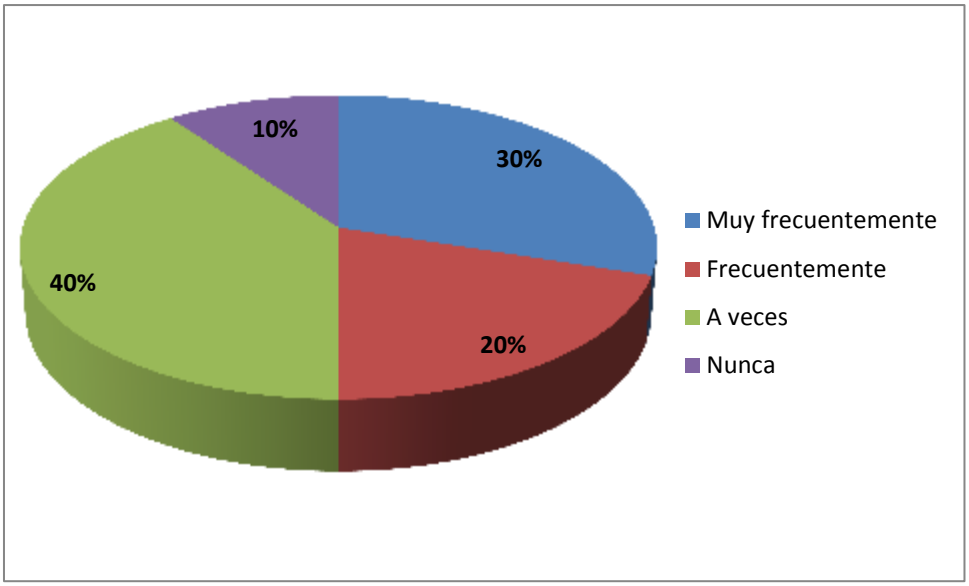
Tabla No. 9 Guía didáctica

¿La utilización de una Guía Didáctica aporta el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 9	Muy frecuentemente	3	30%
	Frecuentemente	2	20%
	A veces	4	40%
	Nunca	1	10%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 9 Guía didáctica



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

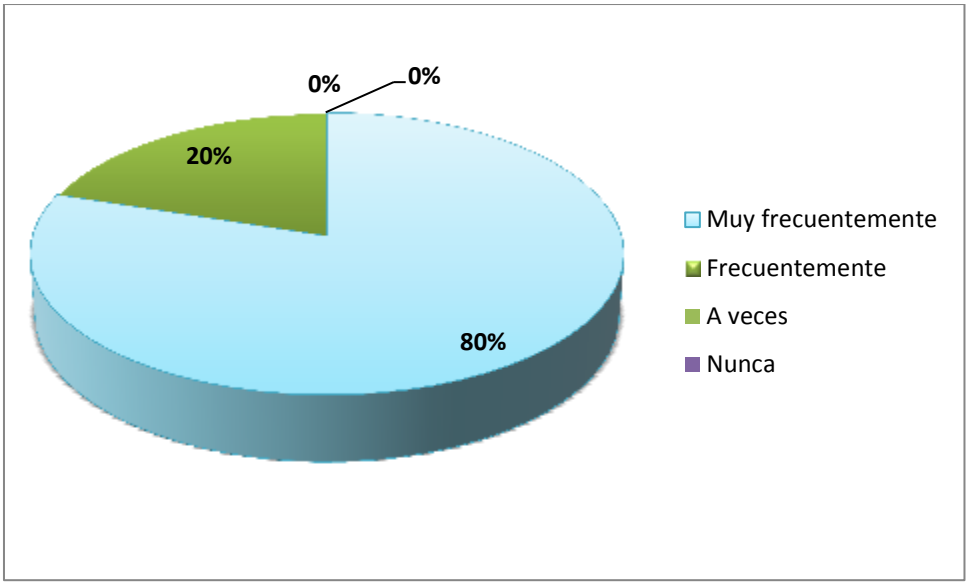
Comentario: la guía aporta el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño para orientar la enseñanza de forma lúdica a los estudiantes y recrea una forma divertida la clase.

Tabla No. 10 Guía de técnicas lúdicas

¿Los estudiantes se motivan por aprender con la aplicación de la guía didáctica de técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 10	Muy frecuentemente	8	80%
	Frecuentemente	2	20%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	10	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 10 Guía de técnicas lúdicas



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: la guía didáctica de técnicas lúdicas logra alcanzar la motivación en los estudiantes durante el aprendizaje y supera el objetivo deseado por el docente.

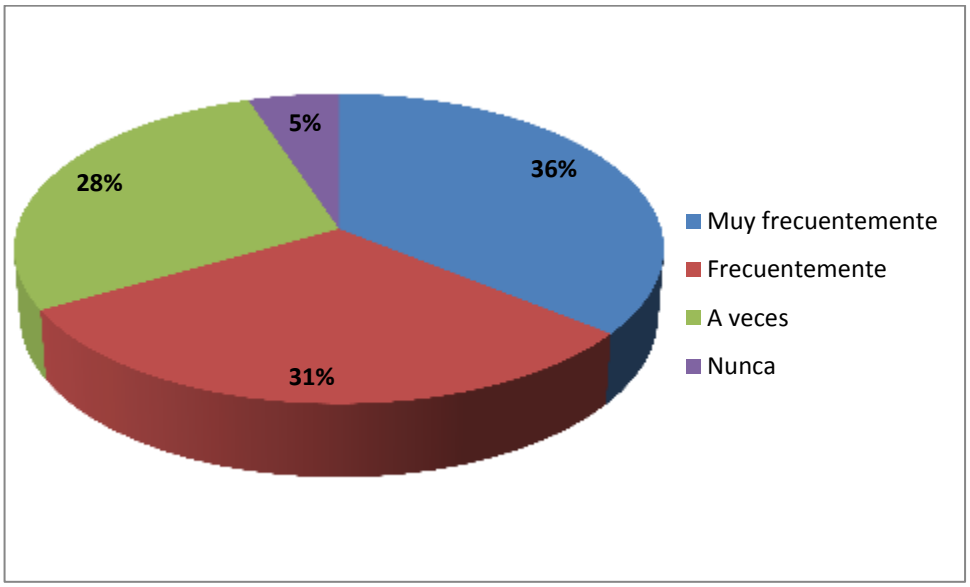
Encuestas realizadas a Representantes Legales

Tabla No. 11 Juegos como herramientas de enseñanza

¿Los docentes utilizan técnicas lúdicas como herramientas de enseñanza para su representado?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 1	Muy frecuentemente	14	36%
	Frecuentemente	12	31%
	A veces	11	28%
	Nunca	2	5%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 11 Juegos como herramientas de enseñanza



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: los docentes utilizan los juegos como herramientas de enseñanza para que el estudiante se motive y realice con satisfacción las

actividades en el aula de trabajo.

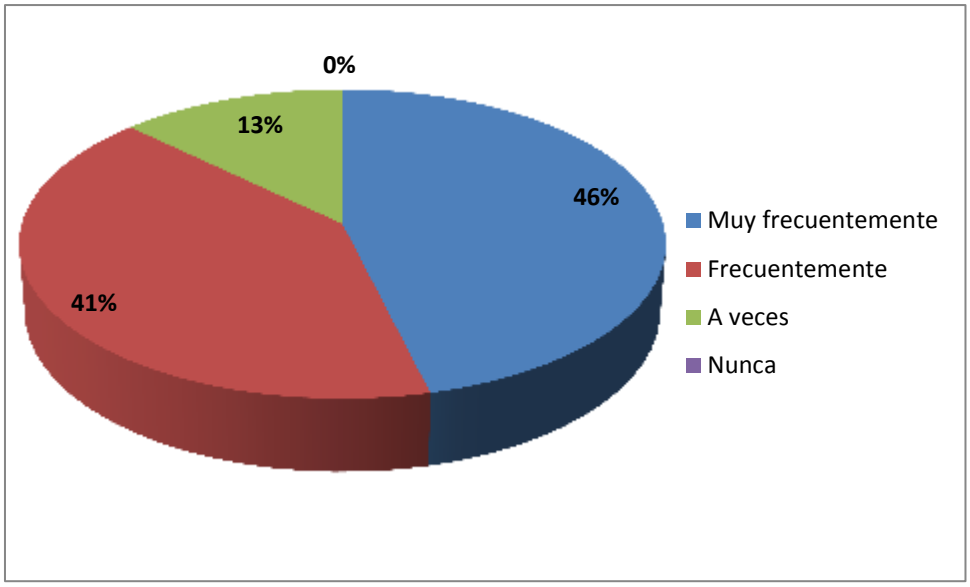
Tabla No. 12 Juegos estimulan el aprendizaje

¿Considera usted que los juegos didácticos en la escuela influyen en un mejor aprendizaje de su representado?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 2	Muy frecuentemente	18	46%
	Frecuentemente	16	41%
	A veces	5	13%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 12 Juegos estimulan el aprendizaje



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

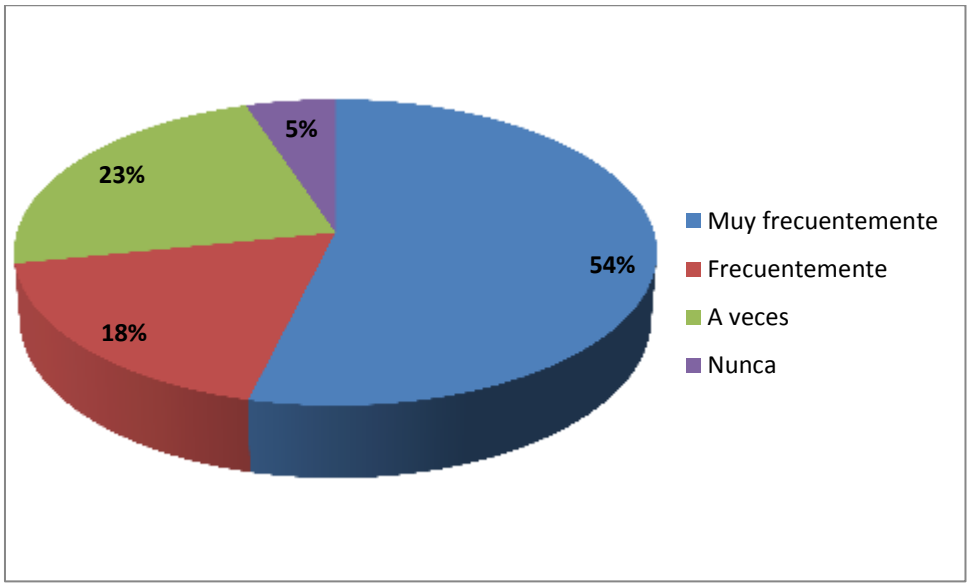
Comentario: los juegos didácticos en la escuela influyen en un mejor aprendizaje utilizando de manera constante en el desarrollo de destreza con criterio de desempeño.

Tabla No. 13 Juegos promueven integración

¿Los juegos en la escuela promueven la integración de su representado en el proceso educativo?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 3	Muy frecuentemente	21	54%
	Frecuentemente	7	18%
	A veces	9	23%
	Nunca	2	5%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 13 Juegos promueven integración



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

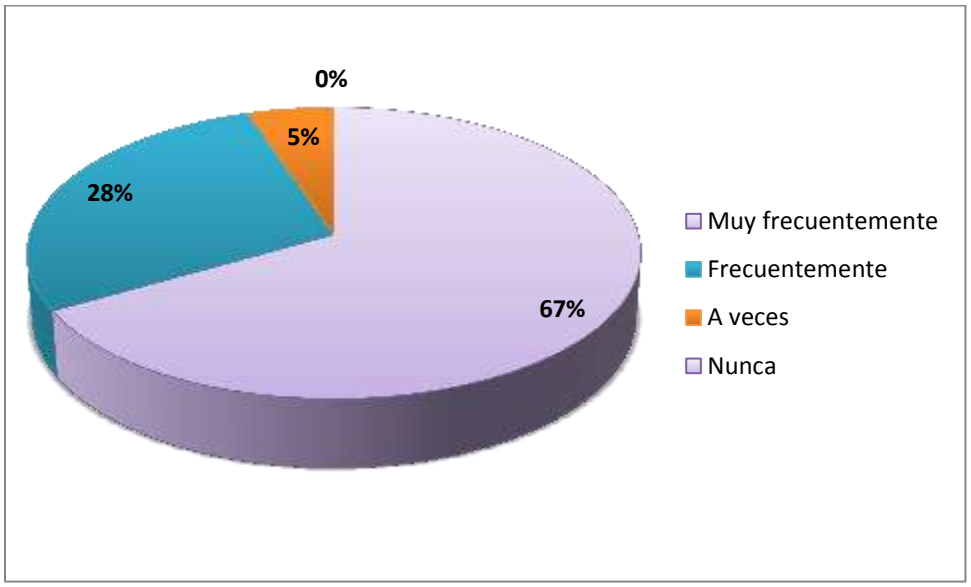
Comentario: Los juegos en la escuela promueven la integración de su representado en el proceso educativo por el cual los estudiantes llegan a tener mayor confianza y practicando de manera constante mejora aprendizaje en la lectura.

Tabla No. 14 Motivación al estudio a través de los juegos

¿Su representado se siente motivado a estudiar a través de los juegos didácticos?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 4	Muy frecuentemente	26	67%
	Frecuentemente	11	28%
	A veces	2	5%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 14 Motivación al estudio a través de los juegos



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

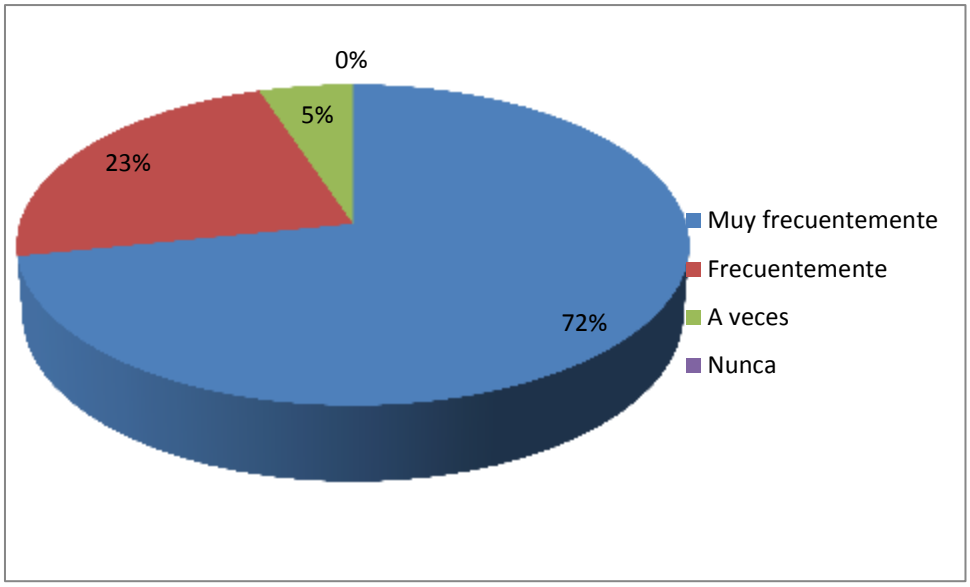
Comentario: los estudiantes se sienten motivados a estudiar a través de los juegos didácticos porque se sienten con mayor confianza en el aula de clase.

Tabla No. 15 Mejora el desempeño escolar

¿Mejora el desempeño escolar de su representado cuando el docente le enseña a través de juegos escolares?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 5	Muy frecuentemente	28	72%
	Frecuentemente	9	23%
	A veces	2	5%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 15 Mejora el desempeño escolar



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

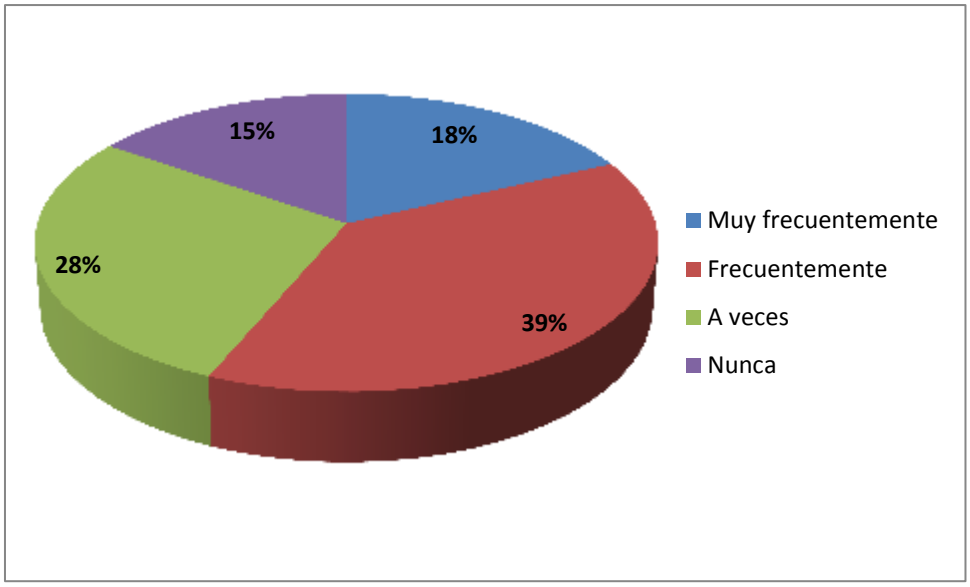
Comentario: Se ha comprobado que los juegos escolares mejoran el desempeño escolar sus habilidades y su desarrollo de las influencias de las técnicas lúdicas los estudiantes y llenan de satisfacción en la enseñanza de la lectura.

Tabla No. 16 Orientación a los juegos educativos en el hogar

¿El docente le orienta a realizar juegos educativos con su representado en el hogar?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 6	Muy frecuentemente	7	18%
	Frecuentemente	15	39%
	A veces	11	28%
	Nunca	6	15%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 16 Orientación a los juegos educativos en el hogar



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: El docente le orienta a realizar juegos educativos con su representado en el hogar, por medio de talleres que recibe cada mes en la escuela.

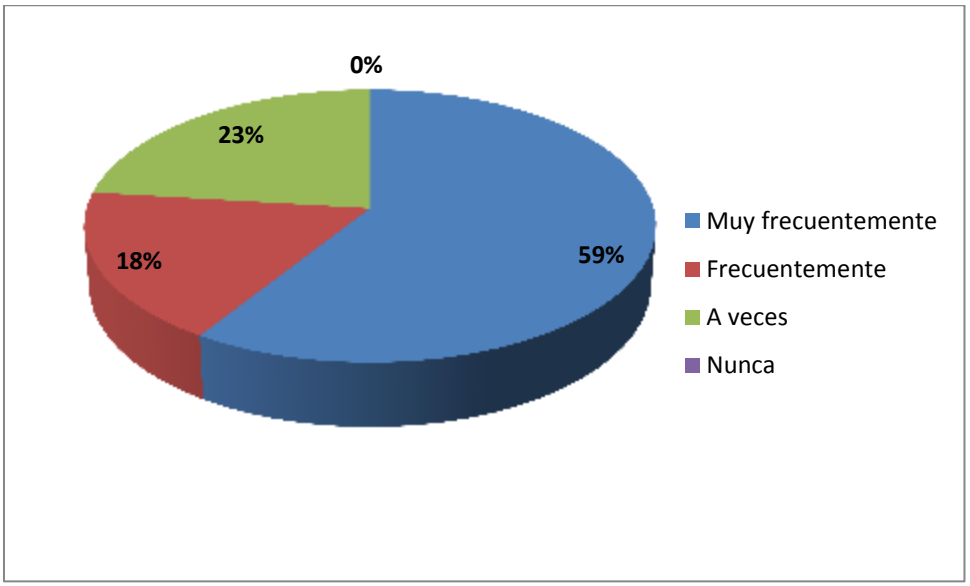
Tabla No. 17 Interés en mejorar el rendimiento escolar

¿Es necesario que haya diálogo con la docente sobre el aprendizaje, desarrollo y formación de su estudiante para mejorar el desempeño escolar?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 7	Muy frecuentemente	23	59%
	Frecuentemente	7	18%
	A veces	9	23%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 17 Interés en mejorar el rendimiento escolar



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

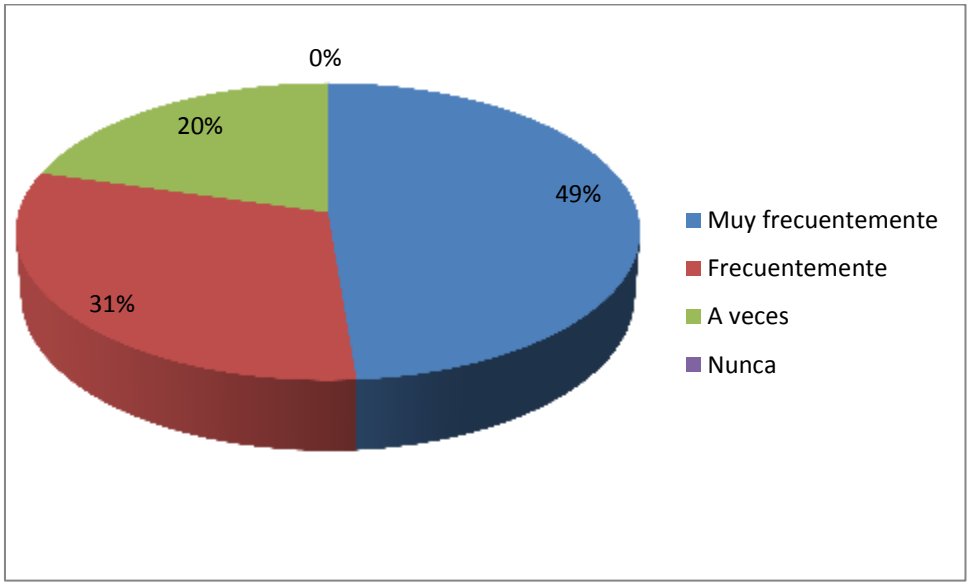
Comentario: Es necesario que haya diálogo entre el docente y el padre de familia sobre el aprendizaje, desarrollo y formación de su estudiante para mejorar el desempeño escolar.

Tabla No. 18 Mejoramiento del rendimiento académico

¿Considera usted que la implementación de las actividades lúdicas ayudaran el mejoramiento en la calidad del rendimiento académico de sus representados?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 8	Muy frecuentemente	19	49%
	Frecuentemente	12	31%
	A veces	8	20%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 18 Mejoramiento del rendimiento académico



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

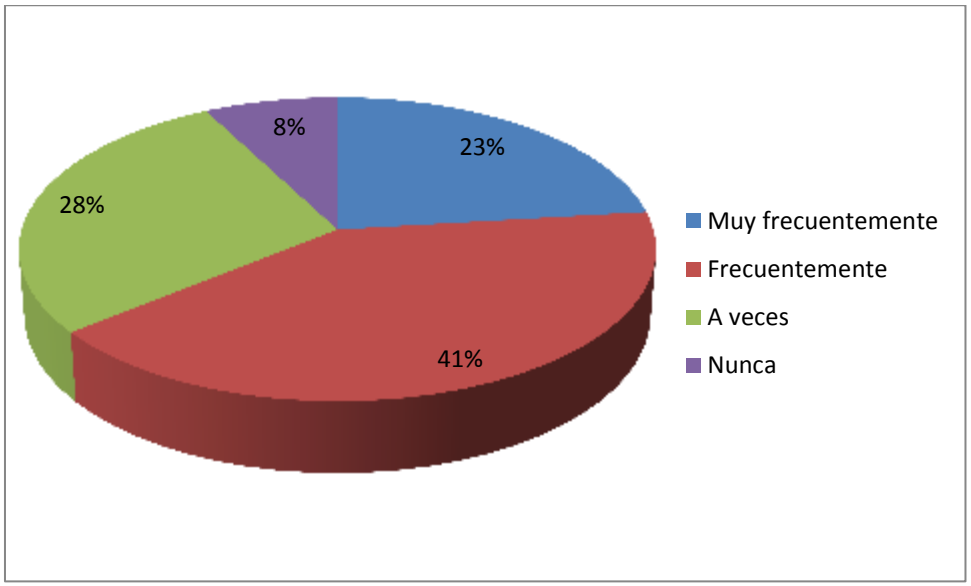
Comentario: La implementación de las actividades lúdicas ayudará el mejoramiento de aprendizaje en los estudiantes de tercer grado logrando cumplir los objetivos planteados en la calidad del rendimiento académico.

Tabla No. 19 Aplicar guías didácticas

¿Considera usted que los docentes deben aplicar la guía didáctica para fortalecer la calidad del desempeño escolar?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 9	Muy frecuentemente	9	23%
	Frecuentemente	16	41%
	A veces	11	28%
	Nunca	3	8%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 19 Aplicar guías didácticas



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"
Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: Los docentes deben aplicar la guía didáctica para fortalecer la calidad del desempeño escolar en los estudiantes de tercer grado la entidad educativa.

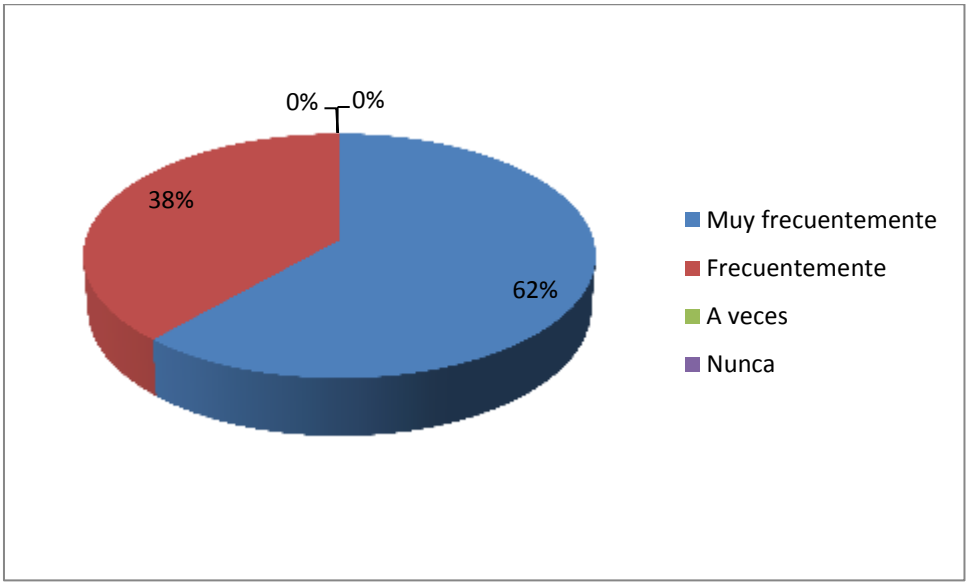
Tabla No. 20 Motivación al aprendizaje

¿Sus representados se motivan por aprender con la aplicación de la guía didáctica de técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	**CATEGORÍAS**	**FRECUENCIAS**	**PORCENTAJES**
Ítem No. 10	Muy frecuentemente	24	46%
	Frecuentemente	15	41%
	A veces	0	13%
	Nunca	0	0%
	TOTALES	39	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Gráfico No. 20 Motivación al aprendizaje



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa "General Vicente Anda Aguirre"

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Comentario: Sus representados se motivan por aprender con la aplicación de la guía didáctica de técnicas lúdicas sus representados se motivan por aprender con la aplicación de la guía didáctica de técnicas lúdicas.

Conclusiones y recomendaciones.

Conclusiones

- En base estudio estadístico y un análisis riguroso, se logró detectar las dificultades que tienen los estudiantes al realizar sus habilidades como es la lectura que imparte la docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para mejorar la lectura de manera eficiente y crear conciencia en el estudiante pues, la mayor parte de la muestra encuestada considera indispensable la incorporación de la guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño.

- Mediante las encuestas a docentes y padres de familia se considera que la lectura favorece la calidad del desempeño escolar debido al enriquecimiento del léxico, y el desarrollo de las destrezas lectoras afirmar indispensable para su desempeño en el aprendizaje.

- Se concluye que se debe crear un ambiente más adecuado para interactuar con los docentes por medio de técnicas lúdicas para favorecer el proceso de desarrollo en el aprendizaje teniendo como objetivo principal despertar el interés de los estudiantes.

- Hay mejor aportación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes aplicando técnicas lúdicas.
- Los estudiantes se motivaran por aprender con la aplicación de la guía didáctica de técnicas lúdicas.

Recomendaciones

- Diseñar y aplicar la guía de estrategias didácticas para docente y así desarrollar, conocer y actualizarse por medio de talleres e integrar a toda la comunidad educativa que carezcan de conocimientos de necesarios para estimular a los estudiantes en el rendimiento escolar.

- Propiciar por parte de la institución trabajos a los padres de familia relacionados con la importancia de estimular desarrollo de las destrezas lectoras para beneficiar y tener conexión directa con la familia en el hogar.

- Se recomienda aplicar las estrategias didácticas del docente en un lugar adecuado en el cual el alumno se sienta estimulado para así desarrollar sus habilidades por medio de técnicas lúdicas.
- Las técnicas lúdicas son una herramienta importante de las que deben disponer los profesores para conseguir sus objetivos, la puesta en marcha y la práctica continua de estas estrategias, permitirán el mejoramiento del desempeño escolar.
- Es vital importancia el papel del docente en los momentos de aplicar la guía didáctica de técnicas lúdicas con enfoque destreza con criterio de desempeño para ayudar a la motivación de los estudiantes, al aportar significativamente en la calidad del desempeño escolar, por ello se debe hacer un monitoreo permanente de los conocimientos adquiridos de los educandos.

PRUEBA CHI-CUADRADO

OBJETIVO: Demostrar estadisticamente si existe relacion entre la variable dependiente independiente.

VARIABLE INDEPENDIENTE: TÉCNICAS LÚDICAS .
VARIABLE DEPENDIENTE: DESEMPEÑO ESCOLAR

Resumen.

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Los docentes utilizan los juegos como herramientas de enseñanza para su representado * Calidad_desempeño_escolar	39	100,0%	0	0,0%	39	100,0%

Los docentes utilizan los juegos como herramientas de enseñanza para su representado * Calidad_desempeño_escolar [recuento, fila %, columna %, total %].

	Calidad_desempeño_escolar				
Los docentes utilizan los juegos como herramientas de enseñanza para su representado	Nunca	A veces	Frecuentemente	Muy frecuentemente	Total
Nunca	1,00 25,00% 100,00% 2,56%	3,00 75,00% 100,00% 7,69%	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	4,00 100,00% 10,26% 10,26%
A veces	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	10,00 100,00% 90,91% 25,64%	,00 ,00% ,00% ,00%	10,00 100,00% 25,64% 25,64%
Frecuentemente	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	1,00 9,09% 9,09% 2,56%	10,00 90,91% 41,67% 25,64%	11,00 100,00% 28,21% 28,21%
Muy frecuentemente	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	,00 ,00% ,00% ,00%	14,00 100,00% 58,33% 35,90%	14,00 100,00% 35,90% 35,90%
Total	1,00 2,56% 100,00% 2,56%	3,00 7,69% 100,00% 7,69%	11,00 28,21% 100,00% 28,21%	24,00 61,54% 100,00% 61,54%	39,00 100,00% 100,00% 100,00%

Nivel de significancia: Alfa= 0,00 o 0,05%

Estadístico de prueba a utilizar: CHI Cuadrado

Valor P o Significancia:

PRUEBAS DEL CHI-CUADRADO

Pruebas Chi-cuadrado.

Estadístico	*Valor*	*df*	*Sig. Asint. (2-colas)*
Chi-cuadrado de Pearson	73,30	9	,000
Razón de Semejanza	62,67	9	,000
Asociación Lineal-by-Lineal	29,72	1	,000
N de casos válidos	39		

Como el valor de P es menor que 0,00 afirma que si existe relación entre las variables y por lo tanto las técnicas lúdicas si inciden en el desempeño escolar.

CAPÍTULO IV
LA PROPUESTA

Título

Guía didáctica de técnicas lúdicas para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeños en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes del 3er. Año de Educación Básica.

Justificación

Las técnicas lúdicas son actividades propias del ser humano, que adquiere diversas formas de acuerdo con cada contexto sociocultural, época y lugar. Aunque no es exclusivo de los niños, es un motor insustituible de su desarrollo.

Hasta hoy el país ha carecido de una respuesta apropiada y afectiva para resolver el deterioro de la calidad de algunas escuelas rurales. Gran parte de los estudiantes ecuatorianos de Educación General Básica tiene carencias en recursos lúdicos para el aprendizaje dentro de las instituciones donde se encuentran. Esta guía es una propuesta para las/los docentes en el manejo de técnicas lúdicas para la enseñanza activa, participativa y democrática de los estudiantes, ayudando a desarrollar sus capacidades para aprender con autonomía, a través de actividades lúdicas individuales y grupales que les anime a jugar, participar, descubrir, crear, amar y aplicar lo aprendido con la finalidad del desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes del tercer año de educación básica.

Este material ayudará al docente a facilitar la planeación y desarrollo de sus clases, les brinda la oportunidad de aprovechar mejor su tiempo para la enseñanza. El cambio más importante que estos instrumentos

demandan, es precisamente el que los estudiantes sean vistos como sujetos de derechos, de acuerdo a su edad y a sus capacidades.

Este proyecto va dirigido a docentes como estudiantes, especialmente a los docentes porque son ellos los encargados de desarrollar técnicas lúdicas en el aula de clase. Se pudo observar que los estudiantes del 3er. Grado de Educación General Básica tienen dificultad a la hora de leer textos, situación que pone en evidencia los graves problemas que enfrentan los docentes en el momento de impartir sus clases, y por ende los más afectados serían los estudiantes, por lo tanto es necesario que se implante la propuesta en la institución que favorezca tanto a docentes como estudiantes al aplicar sus conocimientos en el área de Lengua y Literatura.

La presente propuesta es la solución del problema existente en la Unidad Educativa Fiscal General Vicente Anda Aguirre pero se espera que al ser puesto en práctica por los profesores, de los resultados requeridos en el aprendizaje académico de los estudiantes en el área del conocimiento en que se desenvuelve la propuesta.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo General

Diseñar estrategias de enseñanza mediante la aplicación de técnicas lúdicas para el aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes del tercer grado de Educación Básica.

Objetivos Específicos

- Conocer actividades lúdicas que beneficien al desarrollo personal de los estudiantes.
- Comprender la importancia de incorporar en la práctica docente

actividades lúdicas que ayuden en el aprendizaje.

- Fortalecer la práctica docente con actividades lúdicas que ayuden a desarrollar las destrezas de: hablar, escuchar, leer y escribir, las mismas que favorezcan al uso correcto, coherente, fluido, eficaz y apropiado de la lengua en diferentes situaciones de comunicación.
- Valorar la importancia de esta guía para el desarrollo de las habilidades comunicativas y lingüísticas.

Importancia de la propuesta

El presente trabajo trata de la influencia que tienen las técnicas lúdicas en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del tercer grado de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal General Vicente Anda Aguirre, en donde se ha observado a través de la investigación de campo que los educandos tienen dificultad en expresar sus sentimientos, emociones, ideas y opiniones frente a las demás personas. Este problema ha ocasionado que ellas se cohíban en expresar lo que sienten y piensan.

El área de Lengua y Literatura es muy importante puesto que tiene un enfoque comunicativo que plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación. Desde este enfoque, se propone enseñar la lengua partiendo de las macro destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir.

La importancia que tiene esta propuesta es aplicar las técnicas lúdicas que se pueden implementar con los estudiantes para orientarles de una manera positiva al desarrollo social y emocional. Es fácil comprender que existe una extensa y variada gama de técnicas lúdicas,

según sea la cualidad, reglas, ambiente, objetivo y otras circunstancias que constituyan su todo durante el proceso educativo.

Factibilidad de la propuesta

Humana. Por este lado es factible porque cuenta con el apoyo de la directora de la institución Educativa, la motivación de los docentes, la colaboración de los representantes legales y el entusiasmo de los estudiantes.

Administrativo: La propuesta es factible en el área administrativa puesto que contamos con el apoyo del personal administrativo de la institución, ya que permitió la aplicación de talleres pedagógicos

Económica. Económicamente es factible porque cuenta con el presupuesto autofinanciado por la autora del proyecto.

Legal: Es factible en el ámbito jurídico ya que la constitución ecuatoriana su Art. 343 menciona que: El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

Otros documentos jurídicos como la Ley Orgánica de Educación Intercultural y Código de la Niñez y Adolescencia sostienen la importancia de un aprendizaje vivencial y fructífero aplicable a la vida diaria, logrando así el aprendizaje significativo.

Aspectos Teóricos

En este ámbito de análisis es conveniente la búsqueda de fundamentos teóricos y científicos para reconocer desde que postura se aborda el objeto y el sujeto de estudio en los factores que afectan y atañen al aprendizaje. Esto permite saber de dónde se parte, hacia dónde se pretende llegar y para qué se procuran determinadas metas.

La corriente Filosófica que se fundamenta la propuesta de una Guía Didáctica de técnicas lúdicas para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeños se deriva del constructivismo, el cual es una teoría educativa derivada en el siglo 20 de la obra de los pedagogos y psicólogos Jean Piaget y Lev Vygotsky.

Esta teoría propone que el aprendizaje se adquiere por medio de un proceso individual de la construcción del conocimiento. O sea, que cada persona aprende por sí mismo, construyendo entendimiento y conocimiento por medio de su propia percepción del mundo. Esto indica la importancia que tienen los individuos en la educación en la búsqueda de nuevos conocimientos haciendo referencia de que los conocimientos siempre deben buscar la verdad desde la fuente de donde son originarios para de esa manera mejorar en el rendimiento académico a través de la práctica habitual de la lectura para garantizar un mejor aprendizaje.

Aspecto pedagógico

Entendiendo la conceptualización mediante técnica actividades instrumentos podemos decir que la pedagogía es de suma importancia en la educación y aprendizaje de nuestros educandos logrando que todos se comprometan a seguir y aplicar con el proceso de las actividades de estrategias didácticas, que ayudara a desarrollar y mejorar el rendimiento escolar, ya que la pedagogía recoge elementos vivenciales que comprometen a los docentes y padres de familia en el desarrollo y aprendizaje de sus educandos, tomando en cuenta y posibilidad de ejecución que tendrán en el proceso pedagógico de esta manera se concentraran las capacitadoras en los esfuerzos para solucionar las situaciones negativas acerca de los hábitos de lectura.

Aspecto psicológico

La psicología es muy importante porque es ella misma la que nos permite abordar de manera diferenciada tanto al adulto como el niño en

su esencia, el abordaje hacia el mismo nos permite usar métodos y técnicas, en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeños se deriva al aspecto psicomotriz y psicológico en el mundo del estudiante para así comprender la dinámica de su psiquis que se forma en todos sus procesos de pensamiento, la integración con el medio, con la finalidad de obtener resultados, de esta manera conseguir un diagnostico presuntivo.

Todas estas herramientas incorporadas dentro de guía de estrategias en cada una de sus actividades para desarrollar las destrezas con criterio de desempeños que aportaran en el desarrollo del estudiante, adquiriendo un bienestar saludable y emocional que promueve la evolución de la personalidad del estudiante. Ya que el método educativo es más psicológico que lógico debe adaptarse a la psicología de los infantes siendo así de una manera flexible y adaptable a las circunstancias de la Institución.

Aspecto Sociológico.

Este proyecto se vincula con la sociología a través de la reconstrucción de su propio aprendizaje por lo consiguiente, mientras más similitud tenga la enseñanza con la realidad tanto personal, social o escolar mejor es su rendimiento.

El trato que da el docente al estudiante tiene que ver mucho dentro del aprendizaje el cual el niño se siente confiado de sí mismo, tiene esa calidez del docente hacia él, por lo que se sentirá con entusiasmo de realizar actividades y por ende mejorar su aprendizaje y será aún más fácil tener confianza con la maestra (o).

Aspecto Legal

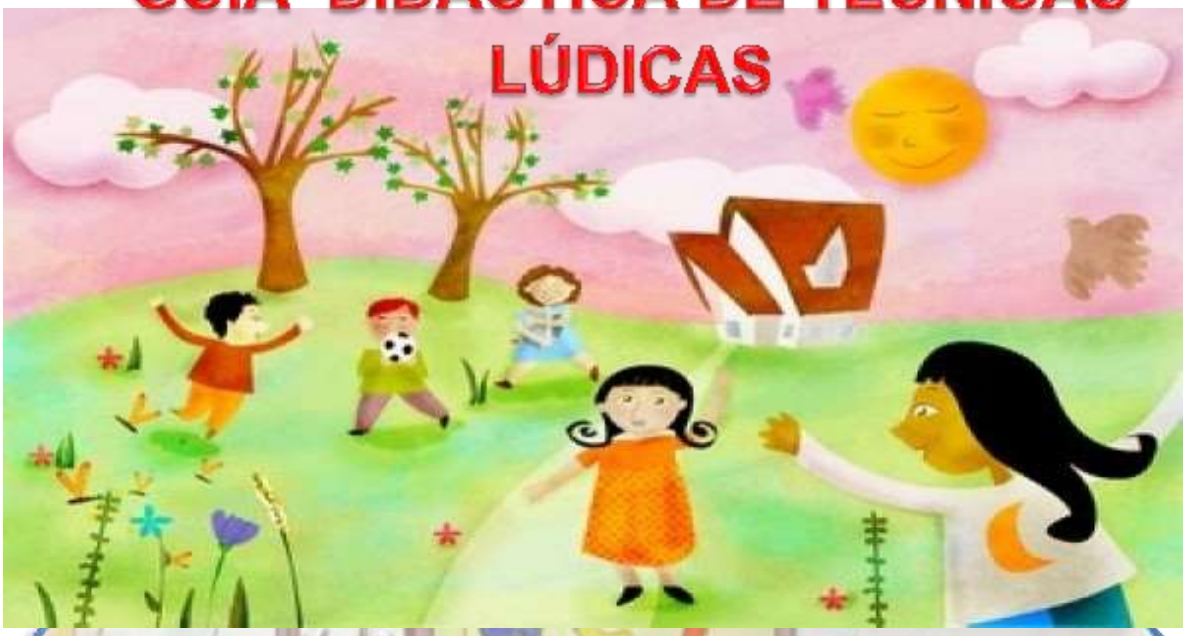
La propuesta del presente proyecto se enmarca dentro del Artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador, el cual expresa que: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la

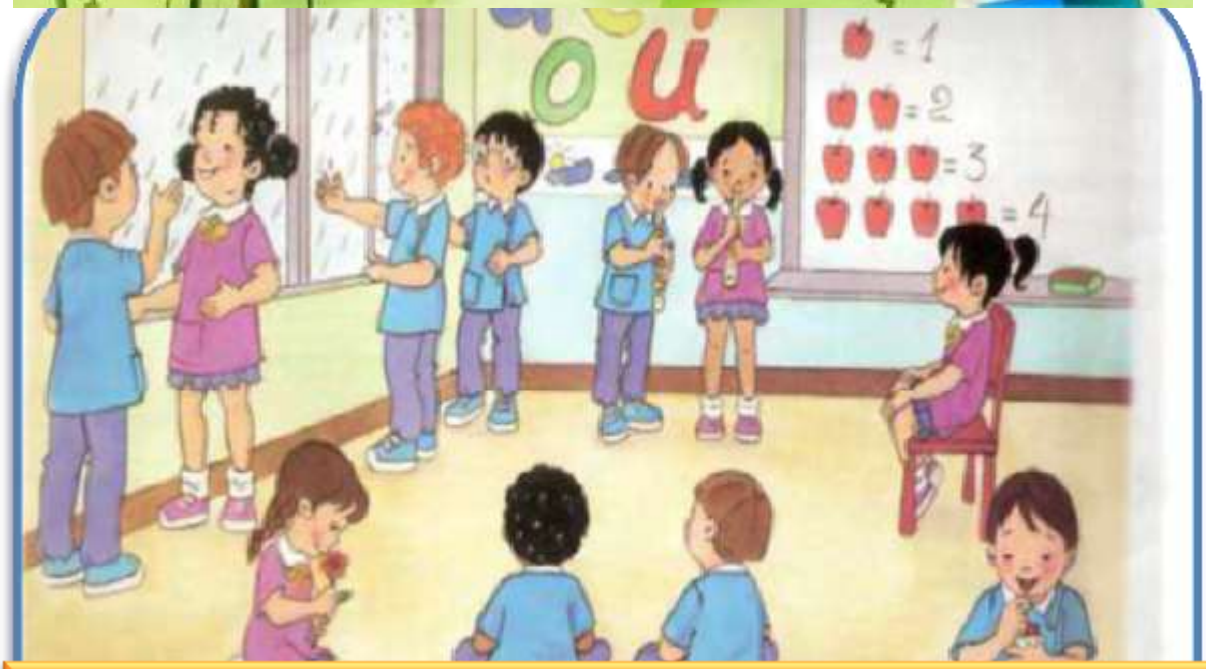
política y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Descripción de la propuesta

Al obtener los resultados de la investigación y definir la propuesta se llevó en efecto desarrollar una guía para docentes sobre técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura que permitan un desarrollo de destrezas con criterio desempeños en el área de conocimiento a cada estudiante del 3er. Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal General Vicente Anda Aguirre.

GUÍA DIDÁCTICA DE TÉCNICAS LÚDICAS





3 ER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

ÁREA: LENGUA Y LITERATURA

GUAYAQUIL, 2017

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa “General Vicente Anda Aguirre”

Elaboración: Mirian Mera Herrera

Índice General

Contenido

Carátula……..84
Introducción de la guía ……..86
Objetivo General……..86
Objetivo específico……..86
Beneficiario……86
Impacto social……..……...87
Desarrollo de la expresión oral ……...88
Requisitos del docente para la enseñanza del juego…….89
Actividad No. 1…….. 93
Planificación No. 1……. 94
Actividad No. 2……. 95
Planificación No. 2…… 96
Actividad No. 3……. 97
Planificación No. 3…… 98
Actividad No. 4……..…… 99
Planificación No. 4…… 102
Actividad No. 5……. 103
Planificación No. 5…… 105
Actividad No. 6……. 106
Planificación No. 6…… 108
Actividad No. 7…… 109
Planificación No. 7…… 110
Actividad No. 8…… …. 111
Planificación No. 8…… 112
Actividad No. 9……. 113
Planificación No. 9…… 114
Actividad No. 10…….. 115
Planificación No. 10…… 116
Recomendaciones…… 117
Bibliografía…….. 118

Introducción de la guía.

La guía es un material de apoyo, fácil de elabora con material accesible que sirve para memorizar las palabras claves en el área de lenguaje facilitando la concentración y memorización de una manera rápida y sencilla, por medio del juego para lograr atraer la atención del niño y despertar la curiosidad de aprender las características de las cosas a través de los contenidos curriculares.

Objetivo General

Diseñar estrategias de enseñanza mediante la aplicación de técnicas lúdicas para el aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura con la implementación de una guía didáctica en los estudiantes del tercer grado de Educación Básica para utilizar dentro del aula.

Objetivos Específicos

- Conocer actividades lúdicas que beneficien al desarrollo personal de los estudiantes para un mejor aprendizaje y desarrollo cognitivo en el educando.
- Comprender la importancia de incorporar las actividades lúdicas con ayuda de la guía didáctica y recursos.
- Establecer la práctica del docente al desarrollar las destrezas de: hablar, escuchar, leer y escribir, las mismas que favorezcan al uso correcto y apropiado de la lengua en diferentes situaciones de comunicación.

Beneficiarios

Las personas que se benefician en mi guía didáctica son los estudiantes, docentes, directivo y padres de familia (comunidad educativa)

Impacto social

Nuestra guía es de alto impacto pedagógico, ya que su propuesta apunta hacia la consecución de logros reales y verificables en el desarrollo del área de lenguaje en estudiantes de tercer grado. Al trabajar con la guía es muy importante la contribución de este material de apoyo en los distintos momentos los docentes recurrirán a su creatividad para modificar las actividades de las planificaciones de la manera que consideren conveniente, y adecuarlas o simplemente utilizarlas como un detonante para crear nuevas actividades.

Presentación

Las técnicas lúdicas para mejorar el nivel de desarrollo de las Competencias Lingüísticas deben constituirse en la forma operativa de trabajar con los niños dentro y fuera de la clase. Por ello la importancia que tiene para el maestro el disponer de un documento que integre una serie de juegos para desarrollar las competencias lingüísticos en la materia de Lengua y Literatura.

¿Qué es lo que se desea lograr?

Desarrollo de capacidades y destrezas en las niñas y niños

Trabajo grupal

Aprendizaje compartido

F**ormación en valores**

Solidaridad, convivencia, respeto a los demás y al medio.

T**rabajo autónomo**

Comprensión y aplicación de órdenes e instrucciones escritas. Ejecución de las actividades solicitadas para construir aprendizajes.

Lectura comprensiva

Comprensión y construcción de textos.

Creatividad y habilidades de pensamiento

Construcción de conceptos y solución de problemas.

Participación y responsabilidad

Ejecución de micro-proyectos, intervención en la organización del aula y la escuela.

Interlocución con la familia, el medio y la comunidad

Consultas, observación, transmisión de lo aprendido y recolección de otros saberes.

Desarrollo de la expresión oral

Diálogo, presentación, intercambio entre compañeros, exposición y argumentación de temas.

Para comenzar la tarea docente, hay que entrar de manera dinámica en la construcción socio cultural de un sistema que reúna en su expresión la intencionalidad de la educación, y que oriente y organice la práctica educativa, confrontando permanentemente la realidad en la que se lo aplica, es decir, que tenga en cuenta las necesidades, intereses y características de los estudiantes y las demandas de la sociedad.

Requisitos del docente para la enseñanza del juego

En los juegos se hace muy necesaria la acción directa del profesor sobre el grupo, en lo posible el profesor se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto éste como el profesor procurarán estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar.
En los juegos suelen ocurrir un verdadero conflicto con los niños, el profesor procurará no tener preferencias.

El juego tiene una particular importancia en la educación del niño ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa del profesor sea más efectiva en los juegos debe procurar:

- Ser paciente, tolerante y alegre.
- Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios estudiantes.
- Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.
- Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.
- Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.

- No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- Estudiar bien el juego que se va a presentar.
- No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.
- En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona.

Contribución del profesor en los juegos.

La contribución del profesor en los juegos de los niños puede hacerse de tres maneras:

- Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego.
- Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.
- Inventando nuevos juegos.

Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor.

Didáctica de la enseñanza de los juegos

Al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que así mismo, surja un poderoso interés de parte de los niños.

- Tenga tacto al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
- Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
- Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
- Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
- Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
- Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
- Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
- Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
- Recuerde todos los detalles del juego.
- No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, tras confusión.
- En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
- No saque del juego a los niños que pierden.
- No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
- Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
- Mantenga el interés en el juego.
- Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
- De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
- Haga demostraciones según va explicando el juego.

- Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
- Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.
- No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.

ACTIVIDAD No. 1

TÍTULO: EL ESPEJO

Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

Objetivo: Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 7 años.

Consignas de partida:

Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.

Desarrollo:

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

Variantes:

Hacerlo a distancia.

Evaluación:

Se evaluarán los siguientes aspectos:

- Capacidad de memorización.
- Los reflejos que posea el individuo.
- El grado de participación del alumnado.
- Valoración de la actividad realizada por el docente y el discente en la puesta.

Variantes:

Para el Tercer grado de Primaria, las modificaciones que podemos realizar son, en cuanto a lo que tienen que decir en voz alta, en vez de pedirles que digan el nombre, pedirles que digan una cualidad de esa persona.

Planificación # 1

<table>
<tr><td colspan="3">Unidad Educativa Mixta
General Vicente Anda Aguirre</td><td colspan="3">PERIODO LECTIVO: 2016-2017</td></tr>
<tr><td colspan="6">PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</td></tr>
<tr><td colspan="6">1. DATOS INFORMATIVOS</td></tr>
<tr><td>DOCENTES:
MIRIAN MERA HERRERA</td><td>UNIDAD 1:
JUEGOS DE PRESENTACIÓN</td><td># DE PERIODOS
1</td><td>FECHA DE INICIO
22-10-2016</td><td colspan="2">FECHA DE FINALIZACIÓN:
22-10-2016</td></tr>
<tr><td colspan="3">OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD:
• Desarrollar la comunicación y expresión oral.
• Motivar al desarrollo de habilidades y destrezas.
• Fortalecer la seguridad dentro del entorno social.
• Fomentar el compañerismo.
• Motivar a los niños al aprendizaje participativo.</td><td colspan="3">EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL
• Fomentar la comunicación en la convivencia
• Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral
EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA
Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.</td></tr>
<tr><td colspan="3">DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO
Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.</td><td colspan="3">INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN
Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.</td></tr>
<tr><td colspan="6">2. PLANIFICACIÓN</td></tr>
<tr><td>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</td><td colspan="2">RECURSOS</td><td>INDICADORES DE LOGRO</td><td colspan="2">TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDADES INICIALES
Introdución
Juego</td><td colspan="2">HUMANOS
Docentes
MATERIALES
Almohadón o almohada pequeña para cada participante.</td><td>Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.</td><td colspan="2">Técnica: Trabajo grupal
Métodos: De acción participativa, juego lúdico</td></tr>
<tr><td colspan="6">3. ADAPTACIONES CURRICULARES</td></tr>
<tr><td colspan="3">ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA</td><td colspan="3">ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA</td></tr>
<tr><td>ELABORADO</td><td colspan="2">REVISADO</td><td colspan="3">APROBADO</td></tr>
<tr><td>DOCENTE:</td><td colspan="2">DOCENTE:</td><td colspan="3">DOCENTE:</td></tr>
<tr><td>Firma:</td><td colspan="2">Firma:</td><td colspan="3">Firma:</td></tr>
<tr><td>Fecha:</td><td colspan="2">Fecha:</td><td colspan="3">Fecha:</td></tr>
</table>

ACTIVIDAD No. 2

TÍTULO: PASEO EN LA JUNGLA

Consiste en decidir la posición y el orden para atravesar una jungla imaginaria.

Objetivos:

- Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles.
- Desarrollar la toma de decisiones.

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 8 años.

Desarrollo:

Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

Evaluación:

¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?

Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla.

Planificación # 2

<table>
<tr><td colspan="4">Unidad Educativa Mixta
General Vicente Anda Aguirre</td><td>PERIODO LECTIVO: 2016-2017</td></tr>
<tr><td colspan="5">PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</td></tr>
<tr><td colspan="5">1. DATOS INFORMATIVOS</td></tr>
<tr><td>DOCENTES:
MIRIAN MERA HERRERA</td><td>UNIDAD 2:
JUEGOS DE COMUNICACIÓN</td><td># DE PERIODOS
1</td><td>FECHA DE INICIO
23-10-2016</td><td>FECHA DE FINALIZACIÓN:
23-10-2016</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD:

✓ Desarrollar la comunicación y expresión oral.
✓ Motivar al desarrollo de habilidades y destrezas.
✓ Fortalecer la seguridad dentro del entorno social.
✓ Fomentar el compañerismo.
✓ Motivar a los niños al aprendizaje participativo.</td><td colspan="3">EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL
• Fomentar la comunicación en la convivencia
• Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral

EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA
Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.</td></tr>
<tr><td colspan="2">DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO
Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.</td><td colspan="3">INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN
Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.</td></tr>
<tr><td colspan="5">2. PLANIFICACIÓN</td></tr>
<tr><td>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</td><td>RECURSOS</td><td colspan="2">INDICADORES DE LOGRO</td><td>TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDADES INICIALES
Introdución
Juego</td><td>HUMANOS
Docentes
MATERIALES
Almohadón para cada participante.</td><td colspan="2">Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.</td><td>Técnica: Trabajo grupal
Métodos: De acción participativa, juego lúdico</td></tr>
<tr><td colspan="5">3. ADAPTACIONES CURRICULARES</td></tr>
<tr><td colspan="2">ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA</td><td colspan="3">ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA</td></tr>
<tr><td>ELABORADO</td><td>REVISADO</td><td colspan="3">APROBADO</td></tr>
<tr><td>DOCENTE:</td><td>DOCENTE:</td><td colspan="3">DOCENTE:</td></tr>
<tr><td>Firma:</td><td>Firma:</td><td colspan="3">Firma:</td></tr>
<tr><td>Fecha:</td><td>Fecha:</td><td colspan="3">Fecha:</td></tr>
</table>

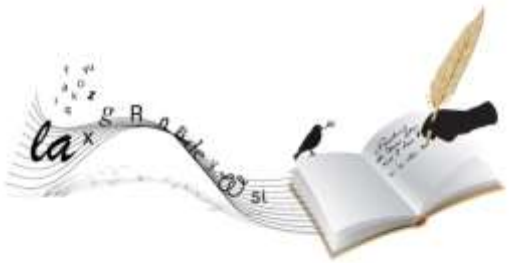
ACTIVIDAD No. 3

CUENTO O HISTORIETA POR RELEVOS

Objetivo: Mejorar la comprensión lectora y la memoria inmediata.

Participantes: aula de clase, ... a partir de 8 años.

Material: Cuentos o historietas varias elegidas por grupo



Consignas de partida: Leer los cuentos o historietas seleccionadas en cada grupo.

Desarrollo:

Los integrantes del grupo se sientan en círculo, y elaboran un cuento por relevos, es decir, cada participante dice una frase del relato, y el siguiente continúa tomando en cuenta lo que se haya dicho hasta que interviene.

Una persona va escribiendo la narración, hasta que la consideren finalizada. Luego, cada grupo lee su producción.

Puede realizarse en forma de historieta, con lápiz negro solamente. Cada integrante dibuja y escribe un cuadro, sucesivamente, hasta completarse la historieta.

Evaluación:

Desarrollar en cada grupo las siguientes interrogantes:

¿Qué reflexiones surgen ante el relato?

¿Cuáles son las problemáticas del protagonista, y cómo las enfrenta?

Unidad Educativa Mixta General Vicente Anda Aguirre			PERIODO LECTIVO: 2016-2017	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES: MIRIAN MERA HERRERA	**UNIDAD 3:** **LEER Y ESCRIBIR**	**# DE PERIODOS** **1**	**FECHA DE INICIO** 25-10-2016	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 25-10-2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD: ✓ Desarrollar las destrezas de lectura y escritura ✓ Motivar a los niños al aprendizaje participativo.		**EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL** • Fomentar el desarrollo de destrezas lectoras y escritura. • Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral **EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA** Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.		**INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN** Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	**RECURSOS**	**INDICADORES DE LOGRO**	**TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**	
ACTIVIDADES INICIALES Introdución Juego	HUMANOS Docentes MATERIALES	Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.	Técnica: Trabajo grupal Métodos: De acción participativa, juego lúdico	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**		
DOCENTE:	**DOCENTE:**	**DOCENTE:**		
Firma:	**Firma:**	**Firma:**		
Fecha:	**Fecha:**	**Fecha:**		

ACTIVIDAD No. 4

TÍTULO: CRUCIGRAMAS

Objetivo: Despertar la atención, enriquecer el vocabulario, y el aprendizaje dela ortografía.

Participantes: aula de clase, ... a partir de 8 años.

Material: Crucigramas varios

Consignas de partida: Dejar que los estudiantes se tomen su tiempo para pensar las respuestas dentro del crucigrama

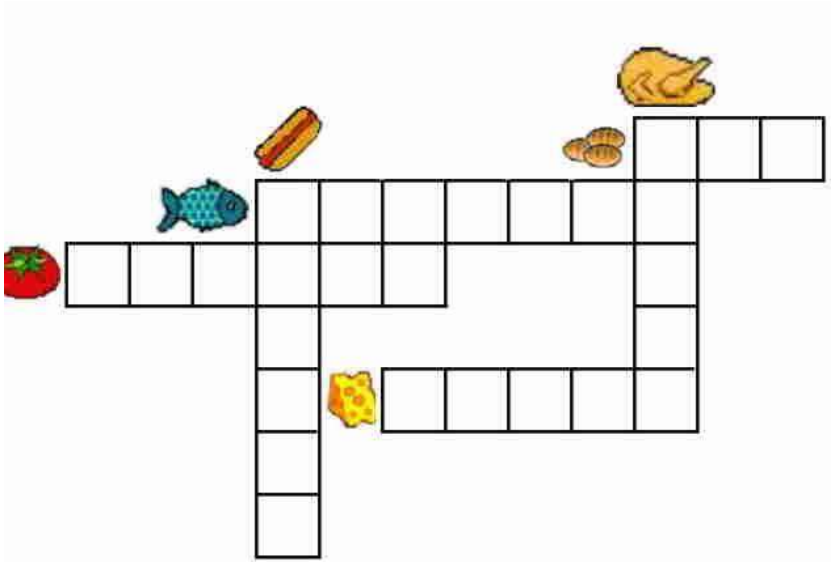
Evaluación:

Realizar los crucigramas

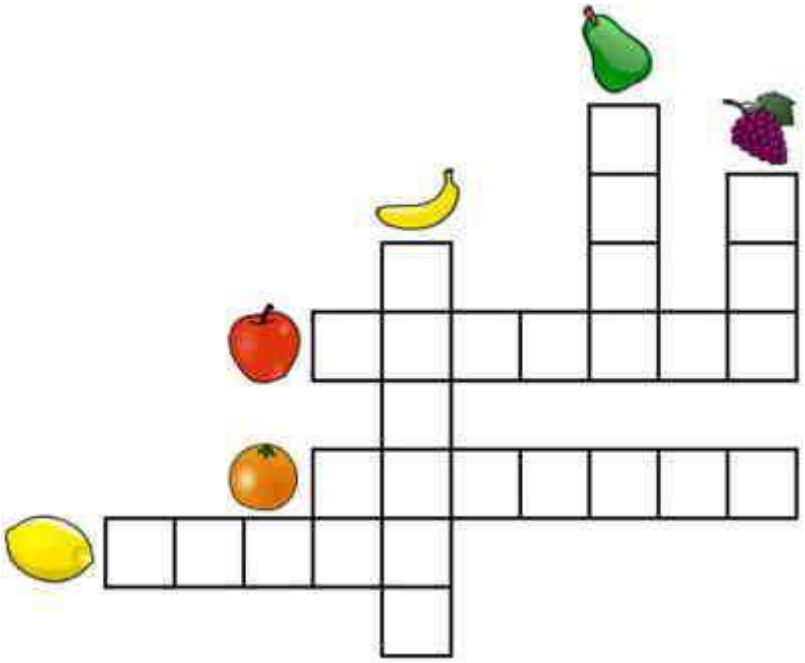
Desarrollo:

Pasatiempo que consiste en llenar los huecos de un dibujo con letras, de manera que, leídas estas en sentido horizontal y vertical, formen determinadas palabras cuyo significado se sugiere.

- Completa el siguiet6e crucigrama de los alimentos nutritivos:



Completa el siguiente crucigrama de frutas:



Completa el siguiente crucigrama con las cosas del aula de clases:

Horizontales

Verticales

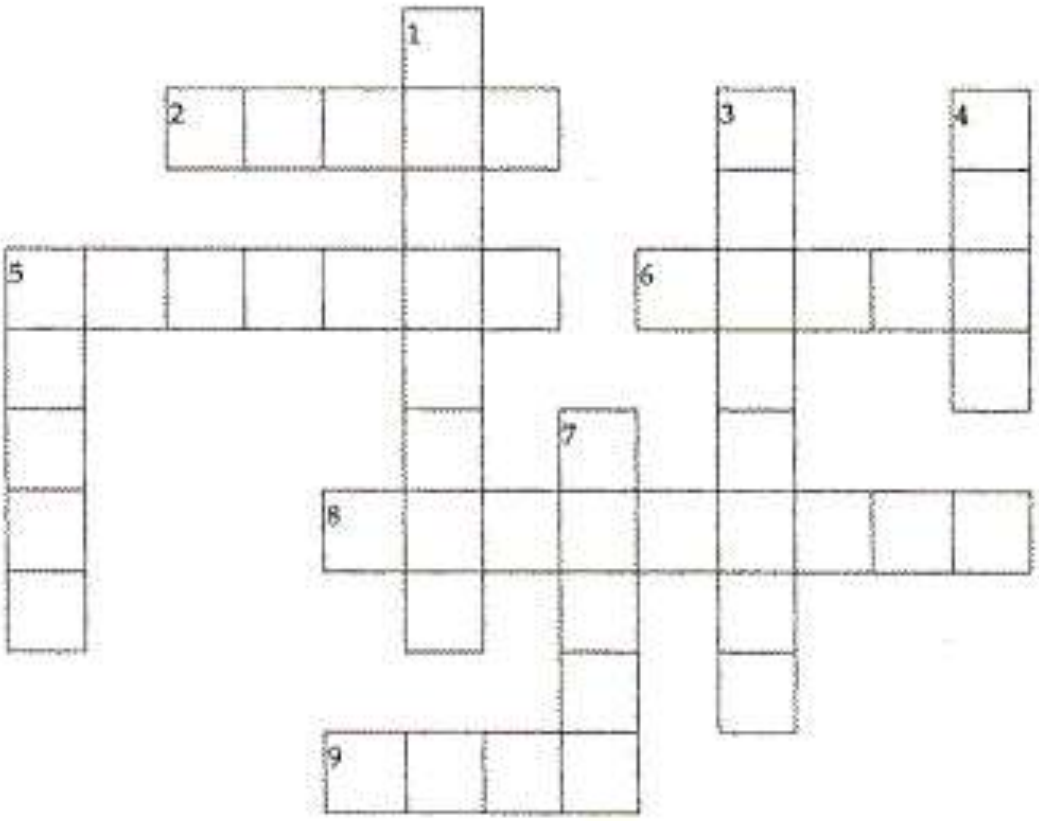
1.

3.

4.

5.

7.



Planificación # 4

<table>
<tr><td colspan="3">Unidad Educativa Mixta
General Vicente Anda Aguirre</td><td>PERIODO LECTIVO:
2016-2017</td></tr>
<tr><td colspan="4">PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. DATOS INFORMATIVOS</td></tr>
<tr><td>DOCENTES:
MIRIAN MERA HERRERA</td><td>UNIDAD 4:
ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO Y ORTOGRAFÍA</td><td># DE PERIODOS

1</td><td>FECHA DE INICIO

26-10-2016</td><td>FECHA DE FINALIZACIÓN:

26-10-2016</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD:

✓ Desarrollar las destrezas de vocabulario y ortografía
✓ Motivar a los niños al aprendizaje participativo.</td><td colspan="3">EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL
• Fomentar el desarrollo de destrezas lingüísticas de vocabulario y ortografía
• Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral a través de la escritura.</td></tr>
<tr><td colspan="3">EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA
Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.</td></tr>
<tr><td colspan="2">DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO
Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.</td><td colspan="3">INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN
Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.</td></tr>
<tr><td colspan="5">PLANIFICACIÓN</td></tr>
<tr><td>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</td><td>RECURSOS</td><td colspan="2">INDICADORES DE LOGRO</td><td>TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDADES
INICIALES
Introdución
Juego</td><td>HUMANOS
Docentes
MATERIALES
Adivinanzas varias</td><td colspan="2">Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.</td><td>Técnica: Trabajo grupal
Métodos: De acción participativa, juego lúdico</td></tr>
<tr><td colspan="5">3. ADAPTACIONES CURRICULARES</td></tr>
<tr><td colspan="2">ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA</td><td colspan="3">ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA</td></tr>
<tr><td>ELABORADO</td><td>REVISADO</td><td colspan="3">APROBADO</td></tr>
<tr><td>DOCENTE:</td><td>DOCENTE:</td><td colspan="3">DOCENTE:</td></tr>
<tr><td>Firma:</td><td>Firma:</td><td colspan="3">Firma:</td></tr>
<tr><td>Fecha:</td><td>Fecha:</td><td colspan="3">Fecha:</td></tr>
</table>

ACTIVIDAD No. 5

TÍTULO: ACRÓSTICOS

Objetivo: Despertar la atención, enriquecer el vocabulario, y fortalecimiento de la expresión oral.

Participantes: aula de clase, ... a partir de 8 años.
Material: Nombres varios
Consignas de partida: Dejar que los estudiantes se tomen su tiempo para pensar las respuestas en cada letra que pertenece el nombre.
Evaluación:
Realizar acrósticos
Desarrollo:

Un **acróstico** es una composición poética o normal en la que las letras iniciales, medias o finales de cada verso u oración leídas en sentido vertical, forman o componen una frase. Por extensión se llama también acróstico a la palabra o locución formada por esas letras.
Ejempl
Madre de Dios te aclaman tierra y cielo:
Amparo de los hombres y alegría;
Rosa de Jericó, flor del Carmelo;
Imán de nuestras almas, da consuelo
Al triste pecador que en ti confía.
Evaluación

Se debe incentivar a los/las niñas/as a elaborar o inventar muchos acrósticos con palabras de personas, animales, palabras de amor o cariño, etc.

1.

3.

4.

5.

7.

Planificación # 5

Unidad Educativa Mixta General Vicente Anda Aguirre			**PERIODO LECTIVO: 2016-2017**	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
3. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES: MIRIAN MERA HERRERA	**UNIDAD 1:** JUEGOS DE PRESENTACIÓN	**# DE PERIODOS** 1	**FECHA DE INICIO** 27-10-2016	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 27-10-2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD: • Desarrollar la comunicación y expresión oral. • Motivar al desarrollo de habilidades y destrezas. • Fortalecer la seguridad dentro del entorno social. • Fomentar el compañerismo. • Motivar a los niños al aprendizaje participativo.		**EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL** • Fomentar la comunicación en la convivencia • Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral **EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA** Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.		**INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN** Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.		
4. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	**RECURSOS**	**INDICADORES DE LOGRO**	**TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**	
ACTIVIDADES INICIALES Introdución Juego	HUMANOS Docentes MATERIALES Almohadón o almohada pequeña para cada participante**.**	Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.	Técnica: Trabajo grupal Métodos: De acción participativa, juego lúdico	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**		
DOCENTE:	**DOCENTE:**	**DOCENTE:**		
Firma:	**Firma:**	**Firma:**		
Fecha:	**Fecha:**	**Fecha:**		

ACTIVIDAD No. 6

TÍTULO: LECTURA EN CLASE

EL CABALLO, EL BUEY, EL PERRO Y EL HOMBRE

Objetivo: Despertar el análisis crítico de la lectura, la expresión oral y corporal.

Participantes: aula de clase, ... a partir de 8 años.

Material: Lectura

Consignas de partida: Dejar que los estudiantes sean libres en expresar sus ideas en las dramatizaciones-

Evaluación:

Realizar una obra de teatro, evaluación del cuadro expuesto.

Desarrollo:

Lectura comprensiva

Cuando Zeus creó al hombre, sólo le concedió unos pocos años de vida. Pero el hombre, poniendo a funcionar su inteligencia, al llegar el invierno edificó una casa y habitó en ella.

Cierto día en que el frío era muy crudo, y la lluvia empezó a caer, no pudiendo el caballo aguantarse más, llegó corriendo a donde el hombre y le pidió que le diera abrigo. Le dijo el hombre que sólo lo haría con una condición: que le cediera una parte de los años que le correspondían. El caballo aceptó. Poco después se presentó el buey que tampoco podía sufrir el mal tiempo. Contestó el hombre lo mismo: que lo admitiría si le daba cierto número de sus años. El buey cedió una parte y quedó admitido.

Por fin, llegó el perro, también muriéndose de frío, y cediendo una parte de su tiempo de vida, obtuvo su refugio. Y he aquí el resultado: cuando los hombres cumplen el tiempo que Zeus les dio, son puros y buenos; cuando llegan a los años pedidos al caballo, son intrépidos y orgullosos; cuando están en los del buey, se dedican a mandar; y cuando llegan a usar el tiempo del perro, al final de su existencia, vuélvanse irascibles y malhumorados.

EVALUACIÓN

LO POSITIVO	LO NEGATIVO	LO INTERESANTE

Descubrir el mensaje de la lectura y descubrir que es lo positivo, lo negativo y lo interesante dentro de ella.

Ejemplo

Positivo: Dios creó al hombre como un ser inteligente.

Lo negativo: El hombre no brinda ayuda sin pedir nada a cambio.

Lo interesante: El hombre cambia al pasar de los años.

Realizar una obra de teatro a partir de la lectura realizada en clases.

PLANIFICACION # 6

Unidad Educativa Mixta General Vicente Anda Aguirre		**PERIODO LECTIVO: 2016-2017**		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES: **MIRIAN MERA HERRERA**	**UNIDAD 6 : JUEGOS DE DRAMATIZACIÓN**	**# DE PERIODOS** **1**	**FECHA DE INICIO** **28-10-2016**	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** **28-10-2016**
OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD: ✓ Desarrollar las destrezas de lectura y escritura, expresión oral y corporal ✓ Motivar a los niños al aprendizaje participativo.		**EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL** • Fomentar el desarrollo de destrezas lectoras y escritura. • Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral **EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA** Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.		**INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN** Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.		

1. PLANIFICACIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	**RECURSOS**	**INDICADORES DE LOGRO**	**TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
ACTIVIDADES INICIALES Introdución Juego	HUMANOS Docentes MATERIALES Almohadón o almohada pequeña para cada participante**.**	Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.	Técnica: Trabajo grupal Métodos: De acción participativa, juego lúdico

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA
ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**
DOCENTE:	**DOCENTE:**	**DOCENTE:**
Firma:	**Firma:**	**Firma:**
Fecha:	**Fecha:**	**Fecha:**

ACTIVIDAD Nº 7

TÍTULO: LECTURA: EL CONGRESO DE LOS RATONES

Objetivos:

- ✓ Mejorar la atención a la lectura
- ✓ Fomentar el desarrollo del pensamiento y análisis crítico

Materiales: Lectura

Descripción de la actividad:

El congreso de los ratones

Había una vez una familia de ratones que vivía en la despensa de una casa, pero temiendo siempre los ataques de un enorme gato, los ratones no querían salir. Ya fuera de día o de noche este terrible enemigo los tenía vigilados.

Un buen día decidieron poner fin al problema, por lo que celebraron una asamblea a petición del jefe de los ratones, que era el más viejo de todos.

El jefe de los ratones dijo a los presentes:

- Os he mandado reunir para que entre todos encontremos una solución. ¡No podemos vivir así!

- ¡Pido la palabra! - Dijo un ratoncillo muy atento.

- Atemos un cascabel al gato, y así sabremos en todo momento por dónde anda.

Tan interesante propuesta fue aceptada por todos los roedores entre grandes aplausos y felicidad. Con el cascabel estarían salvados, porque

su campanilleo avisaría de la llegada del enemigo con el tiempo para ponerse a salvo.

- ¡Silencio! – Gritó el ratón jefe, para luego decir:

- Queda pendiente una cuestión importante:

- ¿Quién de todos le pone el cascabel al gato?

Al oír esto, los ratoncitos se quedaron repentinamente callados, muy callados, porque no podían contestar a aquella pregunta. Y corrieron de nuevo a sus cuevas, hambrientos y tristes.

Moraleja: es más fácil proponer ideas que llevarlas a cabo

Evaluación

Dramatizar la lectura aprendida en el aula de clases

Contestar las siguientes preguntas:

1. ¿Dónde vivían los ratones?
2. ¿Cuál era el problema que tenían con el gato?
3. ¿Qué le querían poner al gato?
4. ¿Quién se decidió ponerle el cascabel al gato?
5. ¿Al fin los ratones resolvieron el problema?

Planificación # 7

Unidad Educativa Mixta General Vicente Anda Aguirre			PERIODO LECTIVO: 2016-2017	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES: MIRIAN MERA HERRERA	**UNIDAD 7 :** **LECTURA COMPRENSIVA**	**# DE PERIODOS** 1	**FECHA DE INICIO** 29-10-2016	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 29-10-2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD: ✓ Desarrollar las destrezas de lectura y escritura, expresión oral y corporal ✓ Motivar a los niños al aprendizaje participativo.		**EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL** • Fomentar el desarrollo de destrezas lectoras y escritura. • Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral **EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA** Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.		**INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN** Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	**RECURSOS**	**INDICADORES DE LOGRO**	**TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**	
ACTIVIDADES INICIALES Introdución Juego	HUMANOS Docentes MATERIALES Lectura de reflexión	Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.	Técnica: Trabajo grupal Métodos: De acción participativa, juego lúdico	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**		
DOCENTE:	**DOCENTE:**	**DOCENTE:**		
Firma:	**Firma:**	**Firma:**		
Fecha:	**Fecha:**	**Fecha:**		

ACTIVIDAD No. 8

TÍTULO: QUIEN CALLA PAGA

Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen.

Objetivo: Aprender los nombres o algún dato identificativo. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 8 años.

Consignas de partida:
Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de iniciar el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.

Desarrollo:
6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

Variantes:

- El nombre con el que le gusta que la llamen.
- Su lugar de procedencia.
- Algunos gustos.
- Algunos deseos.

Planificación # 8

Unidad Educativa Mixta General Vicente Anda Aguirre			PERIODO LECTIVO: 2016-2017	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES: MIRIAN MERA HERRERA	**UNIDAD 6 :** **QUIEN CALLA PAGA JUEGO**	**# DE PERIODOS** 1	**FECHA DE INICIO** 31-10-2016	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 31-10-2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD: ✓ Desarrollar las destrezas de lectura y escritura, expresión oral y corporal ✓ Motivar a los niños al aprendizaje participativo.		**EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL** • Fomentar el desarrollo de destrezas lectoras y escritura. • Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral **EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA** Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.		**INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN** Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.		

1. PLANIFICACIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ACTIVIDADES INICIALES Introdución Juego	HUMANOS Docentes MATERIALES Lectura de reflexión	Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.	Técnica: Trabajo grupal Métodos: De acción participativa, juego lúdico

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA
ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**
DOCENTE:	**DOCENTE:**	**DOCENTE:**
Firma:	**Firma:**	**Firma:**
Fecha:	**Fecha:**	**Fecha:**

ACTIVIDAD No. 9

TÍTULO: MI VALIJA DE VIAJE

Objetivo: Desarrollo del pensamiento crítico y reflexión analítica

Participantes: aula de clase, ... a partir de 8 años.

Material: Ninguno

Consignas de partida: Escribir una especie de ensayo sobre los sucesos que se demandan en el desarrollo de la historia.

Desarrollo:

Considero que mi vida es semejante a un viaje, y decido llevar en mi valija lo que considero necesario para desarrollar mi travesía.

Anoto lo que deseo llevar (ya sean objetos, ropa, casettes, libros, etc., o elementos simbólicos, o cualidades que me harán falta).

Evaluación

Contestar las preguntas:

¿Con qué se relaciona cada una de mis elecciones?

¿Por qué decidí cada elemento incluido?

Planificación # 9

Unidad Educativa Mixta General Vicente Anda Aguirre			PERIODO LECTIVO: 2016-2017	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES: MIRIAN MERA HERRERA	**UNIDAD 6 :** **JUEGO MI VALIJA DE VIAJE**	**# DE PERIODOS** 1	**FECHA DE INICIO** 1-11-2016	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 1-11-2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD: ✓ Desarrollar las destrezas de lectura y escritura, expresión oral y corporal ✓ Motivar a los niños al aprendizaje participativo.		**EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL** • Fomentar el desarrollo de destrezas lectoras y escritura. • Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral **EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA** Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.		**INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN** Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.		

1. PLANIFICACIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ACTIVIDADES INICIALES Introdución Juego	HUMANOS Docentes Estudiantes MATERIALES Ninguno	Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.	Técnica: Trabajo grupal Métodos: De acción participativa, juego lúdico

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA
ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**
DOCENTE:	**DOCENTE:**	**DOCENTE:**
Firma:	**Firma:**	**Firma:**
Fecha:	**Fecha:**	**Fecha:**

ACTIVIDAD No. 10

TÍTULO: PELOTA CALIENTE

Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

Objetivo: Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 8 años.

Material: Una pelota u otro objeto para lanzar.

Consignas de partida:

Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

Desarrollo:

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

- El nombre con el que le gusta que la llamen.
- Su lugar de procedencia.
- Algunos gustos.
- Algunos deseos.

Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

Planificación # 10

Unidad Educativa Mixta General Vicente Anda Aguirre			PERIODO LECTIVO: 2016-2017	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES: MIRIAN MERA HERRERA	**UNIDAD 6 :** **JUEGO PELOTA CALIENTE**	**# DE PERIODOS** 1	**FECHA DE INICIO** 2-11-2016	**FECHA DE FINALIZACIÓN:** 2-11-2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DE LA UNIDAD: ✓ Desarrollar las destrezas de lectura y escritura, expresión oral y corporal ✓ Motivar a los niños al aprendizaje participativo.		**EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL** • Fomentar el desarrollo de destrezas lectoras y escritura. • Fortalecer el desarrollo de destrezas con criterios de desempeños en la comunicación y expresión oral **EJE DE APRENDIZAJE/MACRODESTREZA** Identifica los conceptos básicos y la importancia del desarrollo de la motivación a través de aplicar métodos lúdicos en el aula de clases.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Participar de forma activa en el desarrollo de competencias a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza.		**INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN** Identifica los aspectos didácticos a través de la lúdica que deben aplicarse para el éxito del proceso educativo.		

1. PLANIFICACIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ACTIVIDADES INICIALES Introdución Juego	HUMANOS Docentes Estudiantes MATERIALES Pelota	Analiza la importancia de la aplicación de la técnica lúdica como estrategia de motivación para el aprendizaje escolar.	Técnica: Trabajo grupal Métodos: De acción participativa, juego lúdico

3. ADAPTACIONES CURRICULARES		
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA
ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**
DOCENTE:	**DOCENTE:**	**DOCENTE:**
Firma:	**Firma:**	**Firma:**
Fecha:	**Fecha:**	**Fecha:**

CONCLUSIONES

Es importante que todos quienes se encuentran alrededor del educando deberían considerar al juego dentro del área de Lengua y Literatura como papel importante en el accionar educativo puesto que la poca práctica de actividades lectoras por ejemplo esta conlleva a interferir negativamente en la tarea que el maestro debe llevar a cabo durante su jornada de trabajo diaria.

Que se debe tomar conciencia al seleccionar juegos que impliquen lecturas para que a través de su aprendizaje y análisis permita al educando desenvolverse en el ámbito social, cultural; no solo integrando el reconocimiento y la asimilación del contenido escrito, sino también la comprensión, la retención de la memoria y la comunicación.

Es evidente el desinterés de los niños hacia la lectura y temas que no son de su interés lo que ayudado a la falta de aplicación de una técnica adecuada de parte del docente y su direccionamiento como por ejemplo la lúdica que fomente la lectura y la expresión de la misma a través de la comunicación oral y escrita.

Las técnicas lúdicas que se emplean en el trabajo de aula, permiten integrar y mejora la motivación en el proceso educativo, por lo tanto, estas brindan un aporte positivo durante su aplicación como medio estratégico en el trabajo docente.

Los docentes deben conocer y aplicar técnicas lúdicas que permitan desarrollar las destrezas en el área de Lengua y Literatura para fomentar nuevos aprendizajes en los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica.

BIBLIOGRAFÍA

Young, J.C. Flügel y otros . (2010). *Psicología de las Actitudes.* México: Editorial Paidós SA.

A., A. A. (26 de 03 de 2013). *Importancia y utilidad de las "Guías de simulación clínica" en los procesos de aprendizaje en Medicina y ciencias de la salud. .* Obtenido de Univ Méd Bogotá: http://med.javeriana.edu.co/publi/vniversitas/serial/v52n3/6.pdf

Aguado, M. (2010). *Educación Multicultural. Su Teoría y su Práctica.* Madrid: UNED.

Aguirre Zaquinaula, I. R. (20 de 06 de 2011). *"Cohesión Familiar y s u Relación con el Rendimiento Académico en los Alumnos de Educación Primaria". .* Obtenido de de http://www.monografias.com/trabajospdf/rendimiento-alumnos-primaria/rendimiento-alumnos-primaria.pdf.

Alvarado, F. Cedeño, M. Beitia, L. García, O. . (2010). *Planificación del Docente en el Nivel de Preescolar.* Caracas: Ed. Ministerio de Educación. .

Araujo B. (2010). *Como Desarrollar las Destrezas con Criterios de Desempeño.* Quito: Grupo Santillana.

Araya, F. y Barquero, A. (2012). *Didáctica de la Historia. .* Santiago: Editorial de la Universidad de la Serena, Colypro.

Arguís R. (2012). *Psicologia positiva aplicada a la educacion.* Colombia: Herminia.

Astudillo Cedillo, E. (2012). *Universidad Técnica de Ambato.* Obtenido de Facultad de Ciencias Humanas de la Educación: http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2839/1/tebs_2012_409.pdf

Ausubel D. (2006). *El aprendizaje.* Madrid: Paidós.

Ayala Soriano E. (2012). *Investigacion en Educacion Infantil Y Primaria.* Almaira: Universidad de Almeira.

Bartolomé, A. (2009). *Concepción de la Tecnología Educativa.* España: Biblioteca Virtual de TE. De la UB.

Beltrán, J. (2012). *Procesos, estrategias y técnicas del aprendizaje. .* Mexico: Paidos.

Benitez, Silvestre Flores Gamboa. (2012). *Formacion Profesional en las Ciencias Sociales.* Mexico: MAc Graw Hill.

Botello Peñaloza, H.A.; López Alba A. . (2014). *La influencia de las tic en el desempeño académico.* Colombia: Revista Academia.

Bruner. (2010). *Implicaciones didácticas.* Mexico: Paidos.

Campderrich Falgueras, B. (26 de 03 de 2015). *Desarrollo de software*. Obtenido de Ecured: http://www.ecured.cu/Desarrollo_de_software

Carrión González F. (2009). *Pedagogía Conceptual. .* Loja: Ed. Universidad Técnica Particular de Loja. .

Castañeda, L. y Adell, J.,. (2013). *La anatomía de los PLEs. .* España: Marfil.

Castillo S. (2012). *Influencia de los medios de comunicación en la Educación Actual.* España: Eudinova.

Castillo Santiago M. (2010). *Influencia de los medios de comunicación en la Educación actual.* Barcelona: Paidós.

Chateau, J. (2012). *Psicología de los Juegos Infantiles.* Mexico: Paidos.

Conde S., M. N. (2010). *Investigación y Evaluación Educativa en la Sociedad del Conocimiento.* Salamanca: Universidad de Salamanca.

Consejo Económico y Social. (2011). *Los retos de la educación con equidad en América Latina y el Caribe". Regional Examen Ministerial Anual Reunión preparatoria de 2011 Consejo Económico y Social de las Naciones Unidas.* Buenos Aires: ECOSOC - AMR.

Dolfus O. (2008). *El análisis geográfico. .* Barcelona: Editorial Oikos-tau.

Escaja, A. (2010). *Saber educar hoy: Guia para padres y educadores.*

Fontes G. (2015). *Fundamento de investigacion en psicología.* Madrid: Paidós.

Francisco, D. M. (2010). *Filosofia Dela Educacion .* Guayaquil.

Garcia Avendaño P. (2010). *Introduccion a la investigacion bioantropologica en actividad fisica, deporte y salud.* Colombia: Santillán.

Gonzalez Alicia y Otros. (2012). *"Aprender a Enseñar, Fundamentos de la Didáctica General".* España.: Editorial de la Universidad de C. la Mancha, Colección Humanidades,.

Hernández. (2013). *Estrategias y Técnicas de Enseñanza.* Obtenido de http://cursos.aiu.edu/Estrategias%20de%20Ensenanza%20y%20Aprendizaje/PDF/Tema%203.pdf

Hernández, Fernández y Batispta,. (2010). *Metodología de la Investigación.* México: Mac Graw Hill.

Herrera, Y. (2012). *El uso de las nuevas tecnologías para el desarrollo de habilidades cognitivas en educación.* Chile: Editorial de la Universidad de la Serena.

Ibañez J. (2015). *Tecnicas e Instrumentos de Investigación Criminológica.* Madrid: Dykinson.

Jiménez, C. A. (2010). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. .* Bogotá: Magisterio.

Jones E, & Gerald H. (2010). *Fundamentos de Psicología Social.* México: Limusa.

José Gárriz, Josep María Casals, et all. (2013). *Manual de Juegos, .* España: Limusa.

Kammi, C. (2012). *Juegos colectivos en la primera Infancia .* Madrid: Aprendizaje Visor.

López Sáenz S. (2012). *Metodologia para la investigacion de alto impacto en las ciencias sociales y juridicas.* Madrid: Dykinson.

Ludica.org. (2014). *Que es la ludica*. Obtenido de http://www.ludica.org/

Maldonado Guamán M. (18 de 12 de 2012). *Introducción y componentes bases de las TIC*. Obtenido de Desarrollo y Aprendizaje: http://desallorrodelaprendizaje2012.blogspot.com/2012/12/introduccion-y-componentes-bases-de-las.html

Marín, J,. Tejada F. y Jiménez V.,. (2011). *Formacion de formadores.* Madrid: Paraninfo S.A.

Marqués Graells. (24 de noviembre de 2011). *Evolución de la tecnología educativa*. Obtenido de Evolución de la tecnología educativa: http://www.peremarques.net/tec2.htm

Medina G. (2011). *Gramática de la ternura Google Docs.* Obtenido de Google Docs.: https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4

Mengíbar. (2012). *Estrategias Didácticas para el uso de las TIC, en la docencia.* España: Paidós.

Ministerio de Educación del Ecuador. (15 de 11 de 2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica.* Obtenido de Educar: http://www.educar.ec/noticias/7moanio.pdf

Morán Márquez F. (2010). *Metodologia de la investigación.* Guayaquil: Minerva.

Nieto. (2010). *Razones del profesorado para seguir con entusiasmo.* Barcelona. : Ed. Octaedro. .

OCDE. (2010). *Escuelas y calidad de la enseñanza. Informe internacional. .* Madrid, P. 22: Paidós.

OLABUÉNAGA, J. R. (2012). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION CUALITATIVA.* UNIVERSIDAD DE DEUSTO.

OREALC/UNESCO Santiago. (2013). *Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz.* Obtenido de : lecciones desde la práctica educativa innovadora en América Latina. Colección Innovemos: http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001891/189108s.pdf

Ortega Ordoñez, S. (2012). *Diseño y aplicación de guías didacticas como estrategia metodologica, para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje .* Obtenido de Universidad de Colombia: http://www.bdigital.unal.edu.co/12760/1/7815009.2013.pdf

Ortega, P. (2009). *La enseñanza de actitudes y valores. Estrategias para el cambio de actitudes 1. Dimensiones prácticas de los modelos de Fishbein, Ajzen y Bandura.* Valencia: Ed. Nau Llibres.

Passo Ayala, J. V. (julio de 2012). *Universidad Técnica de Cotopaxi.* Obtenido de Unidad Académica De Ciencias Administrativas y humanísticas: http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1551/1/T-UTC-2118.pdf

Pérez R. (2012). *Metodos y diseños de investigación en educación.* Madrid: Paidós.

Pérez, G. (2014). *"Pedagogía Social Educación Social – Construcción Científica e Interpretación Práctica".* España: Editorial Narcea.

Piaget J. (23 de 03 de 2012). *La Psicología del Niño.* Obtenido de La Psicología del Niño.: http://www.buenastareas.com/materias/libro-piaget-psicologia-del-ni%C3%B1o/80

Ponce V. (2009). *Principios de Investigación. .* España. : Ed. Valladolid. .

Portilla, J. (2011). *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales-tic.* Bogotá : Universidad del Norte.

Prieto. (2011). *Educación en Valores.* México: Paidós.

Prieto Bascón M. (2011). Innovacion y experiencia educativa. *Revista digital*, 38.

Recrea. (2015). *Consultora de Libros*. Obtenido de http://www.recrea-ed.cl/juegos/didacticos.htm

Rivera Cruz Y. (2013). *Tecnología Educativa Emergente.* España : Calameo.

Rodríguez Cortés V, del Pino Sánchez E. . (10 de 03 de 2013). *Proceso docente educativo: una visión para el profesor de la asignatura de Morfofisiología Humana (I). .* Obtenido de Educ Med Super : http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412009000300010&lng=es

Rodríguez, A. y Seoane, J.,. (2009). *Creencias, actitudes y valores.* Madrid: Alhambra-Universidad. .

Rodriguez, M. (2014). *El desarrollo de la investigacion Doctoral:L os momentos de la investigacion cualitativa.* Quito: Grupo Santillana.

Rosenberg N. (2010). *En el interior de la caja Negro: Tecnología y Economía.* Reino Unido: Cambridge.

Ruiz J. (2012). *Investigacion comercial .* Mexico: Santillana.

RUIZ, H. M. (2012). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.* MEXICO.

Salinas A. (2009). *Infancia y aprendizaje de la sociabilidad. .* España: Ed. Baltes.

Salomón, G. (2009). Las diversas influencias de la tecnología en el desarrollo de la mente. *Revista Infancia y Aprendizaj*, 58.

Sánchez S. & Mesa,. (2010). *Actitudes frente a la tolerancia y cooperacion.* Obtenido de Las actitudes como contenido educativo: http://www.ugr.es/~eirene/publicaciones/item9/eirene9cap6.pdf

Sandoval Romero Y., Arenas Fernández A.,López Meneses E., Cabero Almeara J.,. (2014). *Las tecnologías de la información y comunicación en contextos educativos: nuevos escenarios.* Cali: Universidad Santiago.

Schafer, M. (2012). *Métodos de aprendizaje.* Buenos Aires: Ricordi.

Scribd. (18 de 03 de 2014). *Antecedentes historicos del bajo rendimiento escolar*. Obtenido de https://es.scribd.com/doc/96513878/Antecedentes-Historicos-de-Bajo-Rendimiento-Escolar

Sigalés & Meneses. (2015). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente, guía de planificación.* Obtenido de Unesco: https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp@idarticulo=4&rev=78.htm

Skinner, B. (2009). *Tecnología de la Enseñanza.* Barcelona: Labor.

Thomas M. (2010). *Actitud Positiva:Consigue Tus Objetivos.* Madrid: Fundación Confemetal.

Tierno, B. (2012). *Optimismo Vital: Manual Completo de Psicologia Positiva.* Colombia: Ediciones Planeta.

Tornero J.,Caro L.,Pérez N.,. (2013). *La integración de las Tic y los libros digitales en la educación.* España: Planeta.

UNESCO. (2010). *Estado de la educación en América Latina y el Caribe entre 1980 y 1994.* Santiago de Chile: OREALC.

UNESCO. (2011). *OIE Herramientas de Formación para el Desarrollo Curricular.* Obtenido de La conceptualización de la UNESCO sobre calidad: un marco para el: http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/COPs/Pages_documents/Resource_Packs/TTCD/sitemap/resources/1_1_3_P_SPA.pdf

Vaughan Hogg M. (2010). *Psicologia Social.* Madrid: Médica Panamericana S.A.

Velástegui Martínez, L. (2014). *Foro de Economía Ecuador.* Obtenido de Qué factores explican el desempeño educativo entre el Ecuador y los paises de la comunidad andina: http://foroeconomiaecuador.com/fee/download/Velastegui.pdf

Vignola, J. Pardo, F. Pérez G. (2015). *Influencia de las TIC en la educación.* Obtenido de Influencia de las TIC en la educación: http://users.dsic.upv.es/~pperis/tic.pdf

Yépez E. (2010). *Metodología de la investigación de proyectos factibles. En: Trabajos de Grado en Maestría y tesis Doctoral. .* México.: Ed. Trillas. .

Ziman. (2010). *Innovación tecnológica y competitividad.* Barcelona: Temis.

ANEXOS

Arq.
SILVIA MOY-SANG CASTRO, MSc.
DECANA DE LA FACULTAD DE
FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CIUDAD.

De mis consideraciones:
En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Primaria.

Tengo a bien informar lo siguiente:
Que la integrante Mera Herrera Mirian De Lourdes con C:C: 0912193166 diseño el proyecto educativo con el Tema: "INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL GENERAL VICENTE ANDA AGUIRRE, ZONA 8, DISTRITO 09D04, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA FEBRES CORDERO, PERIODO LECTIVO 2015-2016. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO".

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la APROBACIÓN del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondiente.

Atentamente,
MSC. DANIEL RUIZ

Aprobación del consultor

Guayaquil, 21 de Agosto del 2015

Dra.
Ana Sánchez de Echeverría
Directora de la Escuela Fiscal Mixta General Vicente Anda Aguirre.
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conocedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación Mención: Educación Primaria solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en la Unidad Educativa que dirige: "GENERAL VICENTE ANDA AGUIRRE" a la estudiante MIRIAN DE LOURDES MERA HERRERA.CC. 0912193166
TEMA: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL "GENERAL VICENTE ANDA AGUIRRE", ZONA 8, DISTRITO 09D04, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA FEBRES CORDERO, PERIODO LECTIVO 2015-2016.
PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.
Anticipamos nuestro cordial agradecimiento.

Atentamente,

Dr. Roosevelt Barros Morales MSc.
GESTOR DE TITULACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

C.C: Archivo

Recibido el 23 de septiembre de 2015
a las 15h35

Escuela Fiscal Mixta Nº 153
"Gral. Vicente Anda Aguirre"
Guayaquil - Ecuador

Aceptación de la Institución Educativa

Guayaquil, julio del 20015

MSc. Ana Sánchez Echeverria
RECTORA DE LA ESCUELA
"Gral. Vicente Anda Aguirre"
Ciudad:

De mis consideraciones:

Yo: **MIRIAN DE LOURDES MERA HERRARA** me dirijo a usted muy encarecida para solicitarle, que me ayude a realizar mi **PROYECTO EDUCATIVO** en su distinguida institución que usted tiene a cargo. Mi tema se trata **INFLUENCIA DE LAS TECNICAS LUDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL AREA DE LENGUA Y LITERATURA DEL TERCER GRADO**, específicamente en su institución "**GRAL. VICENTE ANDA AGUIRRE**".

De antemano le quedo muy agradecida por su colaboración brindada para poder culminar mis estudios y tener un mejor futuro, en la sociedad.

Que Dios la bendiga abundantemente a usted, y su prestigiosa institución.

ATENTAMENTE:

MIRIAN MERA HERRERA
C.I: 0912193166
TEL: 0979948296
CORREO:lourdesmera@hotmail.com

MSc. Ana Sánchez Echeverria
DIRECTORA

Escuela Fiscal Mixta Nº 153
"Gral. Vicente Anda Aguirre"
Guayaquil - Ecuador

APROBACION DEL URKUN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO

Guayaquil, 18 de mayo del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código EP-T-GY-0273 con el tema: influye las técnicas lúdicas en la calidad del desempeño escolar del Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa General ?Vicente Anda Aguirre?, Zona 8, Distrito 09D04, Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, Parroquia Febres Cordero, periodo lectivo 2015-2016 es dé 99% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.
Particular que informo para los fines pertinentes.

Firma Gestor de Aula Virtual

Evidencia Fotográfica

Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Mixta “Vicente Anda Aguirre”

Evidencia Fotográfica

Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta “Vicente Anda Aguirre”

Evidencia Fotográfica

Trabajando con el Educando sobre el Proyecto Educativo

Evidencia Fotográfica

Trabajando con el Educando sobre el Proyecto Educativo

Evidencia Fotográfica

LOS NIÑOS RECIBIENDO CLASES

Evidencia Fotográfica

LOS NIÑOS EJECUTANDO LO APRENDIDO

UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ENCUESTA PARA REPRESENTANTES LEGALES

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ENCUESTAS DE DOCENTES

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL "GENERAL VICENTE ANDA AGUIRRE", ZONA 8, DISTRITO 09D04, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA FEBRES CORDERO, PERIODO LECTIVO 2015 – 2016. DISEÑO DE UNA GUIA DIDACTICA CON ENFOQUE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. TOTALMENTE EN DESACUERDO
2. EN DESACUERDO
3. INDIFERENTE
4. DE ACUERDO
5. TOTALMENTE DE ACUERDO

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS				
		1	2	3	4	5
01	¿Considera usted que se debe aplicar técnicas lúdicas en clases?					
02	¿Considera que las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje de los estudiantes?					
03	¿Las técnicas lúdicas promueven un trabajo interactivo?					
04	¿Las técnicas lúdicas permiten afianzar el aprendizaje?					
05	¿Considera que el desempeño escolar depende de las técnicas lúdicas que usted utiliza?					
06	¿El desempeño escolar se alcanza con facilidad aplicando técnicas lúdicas?					
07	¿Un buen desempeño escolar se logra desarrollando técnicas interactivo?					
08	¿Hay mayor participación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes aplicando técnicas lúdicas?					
09	¿La guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño aportará en la calidad del desempeño escolar?					
10	¿El uso de la guía didáctica permitirá a docentes y estudiantes trabajar motivados en los procesos de aprendizaje?					

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS			
TÍTULO Y SUBTÍTULO: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL GENERAL VICENTE ANDA AGUIRRE, ZONA 8, DISTRITO 09D04, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN GUAYAQUIL, PARROQUIA FEBRES CORDERO, PERIODO LECTIVO 2015-2016. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO".			
AUTORAS: **MERA HERRERA MIRIAN DE LOURDES**		TUTORa: **MSC. DANIEL RUIZ**	
		REVISORES:	
INSTITUCIÓN UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		FACULTAD: FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION	
CARRERA: EDUCACION PRIMARIA			
FECHA DE PUBLICACIÓN: AÑO 2017		No. DE PÁGS: 162 PAGS	
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA			
ÁREAS TEMÁTICAS: (el área al que se refiere el trabajo.) UNIDAD EDUCATIVA FISCAL: **"VICENTE ANDA AGUIRRE",**			
PALABRAS CLAVE: **Lúdica Metodología Desempeño Escolar**			
RESUMEN Según la investigación que he realizado en mi proyecto educativo las Técnicas Lúdicas son de gran importancia actualmente para mejorar la calidad del desempeño escolar de los estudiantes. La técnica lúdica puede aportar para desarrollar el potencial de los educandos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o sistemas de enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra. Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en los estudiantes del grado, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo del conocimiento, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes. Transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno. Esta investigación se realizó para que el docente busque estrategias de enseñanza-aprendizaje para mejorar la calidad del desempeño escolar. A través de una observación de campo ejecutada en el lugar de los hechos se pudo indagar la problemática. En esta investigación como docente obtuve experiencia de que todas las instituciones tienen una problemática diferente y el docente debe estar capacitado para resolver los problemas que se presenten.			
No. DE REGISTRO (en base de datos):		No. DE CLASIFICACIÓN	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			
ADJUNTO PDF:	☐ SI		☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0959402312		E-mail: lourdesmera@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:		Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía	
		Teléfono: (2294091) Telefax:2393065	
		E-mail: fca@uta.edu.ec	