



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ GUAYAQUIL**

PROYECTO EDUCATIVO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA
CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE CINCO
A SEIS AÑOS. DISEÑO DE UNA GUÍA
METODOLÓGICA CON
ENFOQUE DE
ROLES**

CÓDIGO: EI

AUTORA: DURÁN ALMEIDA STEFANIA JACQUELINE

CONSULTORA: LIC. ESTRELLA PATRICIA, MSC.

GUAYAQUIL, NOVIEMBRE 2015



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ GUAYAQUIL**

DIRECTIVOS

**MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA**

**MSc. José Zambrano García
SUBDECANO**

**MSc. Blanca Bermeo Alvarez
DIRECTORA DE CARRERA**

**Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL**

MSc

SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.

**DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA,
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad. -

Para los fines legales pertinentes comunicamos a usted que los derechos intelectuales del Proyecto Educativo con el Tema: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE CINCO A SEIS AÑOS. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA CON ENFOQUE DE ROLES

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

Atentamente,

DURAN ALMEIDA STEFANIA

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ GUAYAQUIL**

PROYECTO

**INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE
CINCO A SEIS AÑOS. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA CON
ENFOQUE DE ROLES.**

TRIBUNAL

.....

.....

.....

.....
Nombres y apellidos
C.I.

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de investigación a Dios en primer lugar por brindarme la vida y la sabiduría necesaria para concluir un ciclo más en mi vida, a mis padres quienes supieron guiarme con sus sabios consejos para hacer de mí una persona de bien.

Stefania Durán Almeida

AGRADECIMIENTO

Agradezco sin duda alguna a Dios, que me ha brindado la salud y sabiduría adecuadas. Agradeciendo a mis padres por su apoyo incondicional para culminar este peldaño importante en mi vida, a mi esposo por su constante presencia en esta etapa de mi vida, a mi tutora la MSc. Patricia Estrella por su oportuna orientación en la realización de este proyecto y a mis amigos y compañeros que me animaron en cada paso que di para lograr esta meta.

Stefania Durán Almeida

ÍNDICE GENERAL

Directivos	ii
Derechos intelectuales	iii
Miembros del tribunal	iv
Calificación	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general	viii
Índice de tablas	xiii
Índice de gráficos	xiv
Resumen	xvi
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación	3
Situación del conflicto	7
Formulación del problema	9
Objetivos de la investigación	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	10
Interrogantes de investigación	10

Justificación	11
---------------	----

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de los estudios	16
Bases teóricas	18
Definiciones de las actividades lúdicas	21
Desarrollado De Las Actividades Lúdicas	21
Tipos De Actividades Lúdicas	23
Intelectual cognitivo:	23
Afectivo motivacional:	23
Origen de las actividades lúdicas	24
Principios Básicos Que Rigen La Estructuración Y Aplicación De Los Juegos Didácticos	25
La participación	25
Dinamismo	26
El entretenimiento	26
El desempeño de roles	26
La competencia	26
Ámbitos de las actividades lúdicas	27
Ámbitos psicomotor	27
Ámbitos cognitivo	27
Lenguaje Símbolos y objetos	27
Ámbitos afectivos	28

Ámbitos sociales	28
Las actividades lúdicas en el entorno educativo	28
Realidad Internacional	29
Proponentes de la nueva Pedagogía de la Educación mediante actividades lúdicas	30
Casos de actividades lúdicas	31
Realidad nacional	32
Reforma curricular 2010	32
Desarrollo de las actividades lúdicas en la educación básica	32
La práctica de las actividades lúdicas en la Escuela Mixta Emma Esperanza Ortiz	34
Desarrollo afectivo-social	34
Desarrollo intelectual	35
Definición en entorno al pensamiento crítico	36
Desarrollo del pensamiento crítico	36
Origen del pensamiento crítico	37
El pensamiento crítico en el entorno educativo	38
Realidad internacional	40
Proponentes de la nueva pedagogía de la educación básica el pensamiento crítico	40
Caso del pensamiento crítico	41
Unesco	41
Realidad Nacional y local	41
Reforma curricular 2010	42
Etapas del pensamiento crítico	43

Actividades del pensamiento crítico en la educación básica	45
La práctica del pensamiento crítico en la Escuela Fiscal Mixta Emma Esperanza Ortiz Bermeo	46
Ley orgánica de educación intercultural	47
Código de la Niñez y Adolescencia	48
Términos relevantes	48

CAPITULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y RESULTADOS

Tipo de investigación	53
Población y muestra	54
Población	54
Muestra	55
Método de la a investigación	58
Método inductivo- deductivo	58
Método analítico-sintético	58
Técnica e instrumentos de investigación	59
Técnica	59
Instrumento	59
Encuestas relacionada directivo y docentes	60
Encuestas a los representantes legales	70
Correlacion entre variables	86
Conclusion y recomendaciones	87

CAPÍTULO IV**PROPUESTA**

Guía metodológica con enfoque de roles	88
Justificación	88
Objetivos	90
Factibilidad de la aplicación	91
Descripción de la propuesta	93
Guía metodológica con enfoque de roles para el desarrollo del pensamiento crítico	95

Referencias bibliográficas

Bibliografía general

ANEXOS

Anexo I

Carta de aprobación de tutor

Carta de aceptación de Institución educativa

Anexo II

Captura de pantalla de Urkund

Certificado firmado por responsables

Anexo III

Evidencias fotográficas

Anexo IV

Instrumentos de investigación

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N ^ª 1: Causas y consecuencias	9
Tabla N ^ª 2: Población	55
Tabla N ^ª 3: Muestra	56
Tabla N ^ª 4: Identificación y Operacionalización de Variables	56
Tabla N ^ª 5: Tipo de actividades lúdicas	60
Tabla N ^ª 6: Hábitos lúdicos	61
Tabla N ^ª 7: Técnica en las actividades lúdicas	62
Tabla N ^ª 8: Capacitado	63
Tabla N ^ª 9: Incorporar el pensamiento crítico	64
Tabla N ^ª 10: Habilidades básicas	65
Tabla N ^ª 11: Desarrollar el pensamiento crítico	66
Tabla N ^ª 12: Manera positiva	67
Tabla N ^ª 13: Guía metodológica	68
Tabla N ^ª 14: Método para una guía metodológica	69
Tabla N ^ª 16: Utilizar las actividades lúdicas	70
Tabla N ^ª 15: Capacitado en las actividades lúdicas	71
Tabla N ^ª 17: Motivación en las actividades lúdicas	72
Tabla N ^ª 18: Materiales didácticos	73
Tabla N ^ª 19: Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico	74
Tabla N ^ª 20: Aplican el pensamiento crítico	75
Tabla N ^ª 21: Diálogo	76
Tabla N ^ª 22: Introducción	77

Tabla Nª 23: Aplicación	78
Tabla Nª 24: Introducción	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Tipo de actividades	60
Gráfico N° 2: Hábitos lúdicos	61
Gráfico N° 3: Técnica en las actividades lúdicas	62
Gráfico N° 4: Capacitado	63
Gráfico N° 5: Incorporar el pensamiento crítico	64
Gráfico N° 6: Habilidades básicas	65
Gráfico N° 7: Desarrollar el pensamiento crítico	66
Gráfico N° 8: Manera positiva	67
Gráfico N° 9: Guía metodológica	68
Gráfico N° 10: Método para una guía metodológica	69
Gráfico N° 11: Capacitado en las actividades lúdicas	70
Gráfico N° 12: Utilizar las actividades lúdica	71
Gráfico N° 13: Motivación en las actividades lúdicas	72
Gráfico N° 14: Materiales didácticos	73
Gráfico N° 15: Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico	74
Gráfico N° 16: Aplican el pensamiento crítico	75
Gráfico N° 17: Diálogo	76
Gráfico N° 18: Introducción	77

Gráfico N° 19: Aplicación	78
Gráfico N° 20: Introducción	79

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL
MENCIÓN EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE
CINCO A SEIS AÑOS. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA CON
ENFOQUE DE ROLES.**

**Autora: Durán Almeida Stefania Jacqueline
Consultora: Lic. Patricia Estrella, MSc.**

RESÚMEN

Este trabajo de investigación tiene como finalidad solucionar la influencia de las actividades lúdicas en calidad del desarrollo del pensamiento crítico en los niños de cinco a seis años de edad, presenciado en la Escuela Fiscal Mixta “Emma Esperanza Ortiz Bermeo”, pues se presenció a través de una constante observación, investigación y utilización de instrumentos para dicha investigación, que los estudiantes carecen de un desarrollo óptimo del pensamiento crítico, el cual ocasiona problemas tanto sociales como emocionales, ya que no sabrá cómo reaccionar ante diferentes situaciones que se presenten a lo largo de su vida y en diferentes áreas. Los resultados de la encuesta realizada a los directivos, docentes y representantes legales demostraron las falencias en la utilización de las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de educación básica, contando también con el aporte de un experto, en este caso un psicólogo, que complemento de manera eficaz a dicho trabajo. Este proyecto educativo cuenta con la utilización de los métodos de investigación; inductivo-deductivo, científico y analítico-sintético, las fundamentaciones utilizadas son la pedagógica, filosófica y psicológica. Dentro de este proyecto también se elaboraron las conclusiones y recomendaciones que se debe aplicar para mejorar y desarrollar el pensamiento crítico. Dentro de la guía metodológica con enfoque de roles, presentada al final del proyecto, se encontrará con actividades que fortalecerán el desarrollo del pensamiento crítico con la implementación de actividades lúdicas. Contiene juegos didácticos donde el estudiante tendrá que pensar y analizar, obteniendo así un óptimo desarrollo tanto físico como intelectual.

Descriptores:

**ACTIVIDADES
LÚDICAS**

**PENSAMIENTO
CRÍTICO**

**GUÍA
METOLÓGICA**

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL
MENCIÓN EDUCADORES DE PÁRVULOS**

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE CINCO A SEIS AÑOS. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA CON ENFOQUE DE ROLES.

**Autora: Durán Almeida Stefania Jacqueline
Consultora: Lic. Patricia Estrella, MSc.**

SUMMARY

This research aims to address the influence of recreational activities as the development of critical thinking in children five to six years old, witnessed in the Fiscal School "Emma Esperanza Ortiz Bermeo" because he witnessed through constant observation, research and use of tools for such research, students lack an optimal development of critical thinking, which causes both social and emotional problems because they do not know how to react to different situations that arise throughout of his life and in different areas. The results of the survey of principals, teachers and legal representatives demonstrated the shortcomings in the use of recreational development of critical thinking among students in basic education activities, also with the contribution of an expert, in this case a psychologist, that complement effective way such work. This educational project has the use of research methods; inductive-deductive, scientific and analytical-synthetic, the rationales used are pedagogical, philosophical and psychological. Within this project the conclusions and recommendations should be applied to improve and develop critical thinking were also developed. Within the methodological guide with roles approach, presented at the end of the project, you will find activities that will enhance the development of critical thinking with the implementation of recreational activities. It contains educational games where the student will have to think and analyze, thus obtaining optimum physical and intellectual development. Descriptors:

**PLAYFUL
ACTIVITIES**

**CRITICAL
THINKING**

**METHODOLOGICAL
GUIDE**

INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como finalidad que el docente y los representantes legales tengan el conocimiento de cómo desarrollar el pensamiento crítico de los educandos, con la propuesta de una guía metodológica con enfoque de roles, mediante el cual el niño tenga un ambiente armónico, tranquilo que le ayude a desarrollar su inteligencia y creatividad, perfeccionando su área cognitiva.

Por medio de las actividades lúdicas ayudará al mejoramiento del aprendizaje en el estudiante, desarrollando sus habilidades esenciales para el crecimiento óptimo de sus conocimientos a través de juego. Este método será de guía para el docente, puesto que despertara el interés del estudiante fomentando el aprendizaje significativo y la adquisición óptima del conocimiento.

CAPITULO I: El problema. Contiene el contexto de la investigación, hecho científico, situación conflicto, causas y consecuencias, formulación del problema los objetos que se quieren cumplir en este proyecto educativo, interrogantes de la investigación y la justificación.

CAPÍTULO II: Marco teórico. Comprende los antecedentes de estudio. Las bases teóricas que detallan los fundamentos filosóficos, psicológicos y pedagógicos. Después se elaboran los temas y subtemas del cuadro de operacionalización de variables. La fundamentación legal que fortalece la información d este proyecto educativo. Los términos relevantes son las palabras más significativas que se han utilizado.

CAPÍTULO III: Metodología, proceso, análisis y resultados. Especifica el diseño metodológico aplicando los tipos de investigación, la población, la

muestra que se utilizó en la institución educativa, se presenta la tabla de operacionalización de variables, los métodos, técnicas e instrumentos. A continuación tenemos el análisis e interpretación de resultados con su tabla y gráfico respectivo, la correlación de las variables y las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV: Propuesta. Comprende la justificación, los objetivos y la factibilidad de su aplicación, la descripción de la guía metodológica con enfoque de roles incluyen las planificaciones y las actividades detalladas una a una para la mejor comprensión del docente.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

A través de los años en diversos países la educación ha sido tradicional y memorística, puesto que el eje principal de la educación era el maestro, sólo su opinión era válida dentro del salón de clases, sin darle oportunidad al estudiante de expresarse y emitir opiniones de algún tema específico, es por esto que en la actualidad se está combatiendo este método de enseñanza que impide el desarrollo crítico y autónomo del educando para tomar sus propias decisiones.

El ministerio de educación promueve e impulsa la transformación educativa, ya que uno de sus objetivos centrales es el incremento de interés por el proceso educativo, que lleva a emprender diversas acciones estratégicas, derivadas de las directrices de la constitución de la república y del plan decenal de educación. Uno de los énfasis que impulsan al mejoramiento de la calidad educativa, y procede a un modo de actuar lógico, crítico y creativo. Esta dimensión nos ayuda en el proceso del conocimiento ya que orienta hacia una evolución de mejora continua del pensamiento y modo de actuar deductivo, articulista e inventiva, con destrezas y conocimientos no sólo adquiridas en la unidad educativa sino también a través de escenarios y contrariedades reales de la vida. Ésto impulsará al estudiante que sea más participativo en el aprendizaje dentro y fuera del aula de clase, llegando a alcanzar los logros de desempeño que demanda el perfil de salida de educación básica.

La educación ha experimentado varios cambios en estos últimos años, lo cual era netamente memorística, sin embargo se está dando de manera representativa y vertiginosa el pensamiento crítico en las mallas curriculares, esto ayudará a que los estudiantes desarrollen agudeza perceptiva , control emotivo , cuestionamiento analítico, todo esto se logrará mediante actividades lúdicas, ya que es una herramienta estratégica en la enseñanza, permitiéndonos el afianzamiento de aprendizajes significativos y despertando el interés en los estudiantes.

El desafío de ahora de los educadores es formar y desarrollar personas críticas, autónomas, pensantes y productivas, ya que son los generadores de propuestas de innovación, mediante la preparación de clases con actividades lúdicas de manera creativa y significativa, permitiendo que el estudiante esté en capacidad de dar una opinión , sacar conclusiones de un texto, presentar sus trabajos mediante organizadores gráficos, desenvolvimiento escénico, podrá también debatir, hacer síntesis , omitir juicios, discrepar, defender y justificar sus valores intelectuales y personales , con la finalidad de aportar con un criterio y ser responsable de sí mismo, identificándose como una persona capaz de producir y generar conocimientos y pensamientos a la sociedad , cabe recalcar que los docentes juegan un papel primordial porque son los guías permanentes del proceso de desarrollo del estudiante, acompañando y brindando las herramientas necesarias para que los alumnos tenga la capacidad del desarrollo del pensamiento crítico.

Al realizar la visita de la escuela fiscal mixta matutina “Emma Esperanza Ortiz Bermeo”, ubicada en Sauces VI: Centro Comunal de la ciudad de Guayaquil, se observó que en la actualidad son varios los factores que influyen en que una clase sea o no exitosa, y esto no sólo depende de los docentes sino también de la intervención de los representantes legales, que ayudará a combatir la desmotivación escolar, que conlleva a tener la mente

pasiva, esto quiere decir que cada día dedican menos tiempo a pensar por ellos mismos y buscan la manera de que piensen por ellos. Consiguiendo que todo esto sea un retroceso para el desarrollo del pensamiento, muchas personas consideran que esto es algo común, pero en realidad obstaculiza al proceso de enseñanza aprendizaje. Muchos de nuestros pensamientos por si sólo son arbitrarios, distorsionados, parcializados, desinformados o prejudiciales, por lo cual hay que desarrollarlo de manera positiva en los estudiantes, para mejorar su calidad de vida puesto que esto dependerá de su manera de pensar.

Muchos de los obstáculos que impiden el desarrollo adecuado del pensamiento crítico son los problemas sociales y la falta de integración entre sus compañeros, puesto que un ambiente tenso, lleno de peleas y contiendas turban la paz del estudiante generando problemas de concentración, incluso al momento de tratar con sus compañeros, esto genera un comportamiento agresivo, violento, retraído, melancólico, que le impide interactuar de manera óptima. Es por esto que es de vital importancia fomentar el compañerismo, el respeto, la igualdad y los diversos valores ya existentes, para crear un entorno adecuado para que el desarrollo del pensamiento crítico aflore y tenga resultados significativos.

Para conseguir el desarrollo óptimo de las habilidades del pensamiento del niño, el docente debe estar capacitado para conseguir esto, entrelazado con una planificación anticipada de las actividades que se va a realizar, pero en muchas ocasiones dichas planificaciones constan de poca utilización de estrategias metodológicas las cuales ayudan a desarrollar de manera significativa el pensamiento de niño. En un futuro el niño deberá tomar decisiones que afectarán de manera positiva o negativa en su vida es por esto que es necesario desarrollar el pensamiento crítico a muy temprana

edad para cuando sea una persona que tome decisiones acertadas en el momento adecuado.

La carencia de técnicas lúdicas en las actividades, afecta el desarrollo del pensamiento creativo, puesto que el niño es un ser constantemente activo, explorando cada lugar y cosa que encuentre en su entorno. Se debe encontrar un equilibrio entre el pensar y jugar, porque el niño juega de manera espontánea, pero el docente debe encargarse de que el niño piense mientras juega, que decida mientras se divierte, que analice mientras comparte con sus compañeros, así tendrá un desarrollo eficaz de las habilidades del pensamiento.

El ser humano es una criatura pensante, analítica y crítica y la falta de desarrollo de habilidades del pensamiento causa problemas en desarrollo del pensamiento crítico, impidiendo la interacción eficaz con las personas de su entorno, puesto que las personas estamos en la constante de buscar la solución a diversos problemas, ya que en cualquier etapa de la vida del hombre se presentan contrariedades ya sean de pequeña o gran magnitud que necesitan ser resueltas. El desarrollo de estas habilidades facilitará la manera de vivir del hombre ayudándole a resolver de manera individual, crítica y corporativa situaciones que presenten a diario es sustancial desarrollarlo desde la etapa temprana de la niñez.

Este problema es delimitado porque tiene una población que se tomó de la escuela fiscal matutina “Emma Esperanza Ortiz Bermeo” situada área comunal sauces VI al norte de la ciudad de Guayaquil

Como evaluación del problema este proyecto es claro porque ha sido redactado en forma precisa y comprensiva para la población a la cual va

dirigida, para que su aplicación sea adecuada y obtenga los resultados que se quieren obtener.

Es Original este proyecto porque tiene un enfoque basado en el desarrollo óptimo del pensamiento del niño, de una manera activa y significativa, siendo de gran importancia en el campo escolar.

Es Concreto porque está redactado de una manera precisa, que se puede entender de manera exacta y directa porque va dirigido a las necesidades que presentan los estudiantes en la actualidad.

Es pertinente porque se encuentra relacionado con el ámbito educativo, teniendo como fundamento las leyes como la LOES, la LOEI, el Plan Nacional del Buen Vivir y el Plan Decenal que le dan el aspecto serio a la investigación.

Situación del conflicto

La baja calidad en el desarrollo del pensamiento crítico en la Escuela Fiscal Mixta “Emma Esperanza Ortiz Bermeo”, parroquia Tarqui, zona 8, distrito 5, provincia del Guayas, ciudad Guayaquil, durante el año lectivo 2015-2016. Se determinó que los niños y niñas de 5 a 6 años de edad debido a la falta de recursos y juegos didácticos, también carecen de espacios físicos apropiados, para un procedente progreso académico y del pensamiento crítico. Ésto impide que los niños y niñas desarrollen sus habilidades de manera fluida, pues el entorno y capacitación docente no ayudan a que adquiera el desenvolvimiento adecuado y así de manera independiente saque sus propias conclusiones y soluciones, probando que los criterios y estándares relevantes tengan una finalidad.

Dentro de los sistemas alternos del pensamiento se busca reconocer y evaluar los implicaciones y consecuencias que se den en su entorno social,

intelectual y cognitivo, ya que el escolar está en permanente proceso de información, de tal manera que se de un aprendizaje significativo, en el cual se agrupan los conocimientos previos con los nuevos y así se formen razonamientos fuertes y opiniones responsables frente a los demás.

La falta de recursos didácticos en las actividades lúdicas hace que exista poco desarrollo en el pensamiento crítico, puesto que no se estimula el área cognitiva, sin despertar el pensamiento crítico para que se pueda transmitir mediante las actividades lúdicas.

La importancia que tiene las actividades lúdicas en su aprendizaje significativo de los niños es fundamental ya que el mal manejo y el no tener información de cómo desarrollarlas provocarían un bajo desempeño a nivel intelectual y emocional de los niños. Se puede decir el pensamiento crítico mediante el juego el niño tiene la facilidad de aprender sin presiones, ni tradicional sinó de manera técnica, que estimulen el área cognitiva utilizado recursos didácticos que ayuden a desenvolverse de manera conjunta con los representantes legales y docentes.

Hecho científico

El hecho científico se encontró dentro de la Escuela esperanza Ortiz Bermeo un estudio estadístico de que el 75% de los que no se desarrolla el pensamiento crítico de manera adecuada, en el aula se encuentra en problema por falta de desarrollo cognitivo de los estudiante y por ende no logran una buena comprensión, hipótesis, análisis, síntesis en el proceso educativo. También la falta de integración en juegos entre estudiantes afecta el entorno social y su desempeño escolar.

TABLA N°1 Causas y consecuencias

CAUSAS	CONSECUENCIAS
Falta de integración entre los compañeros.	Bajo desenvolvimiento de los estudiantes en el entorno social y escolar.
Poca utilización de estrategias metodológicas.	Baja calidad de la educación
Carencia de técnicas lúdicas.	Estudiantes desmotivados
Falta de desarrollo de habilidades del pensamiento.	Dificultad para comunicarse y expresarse por sí mismo.

Fuente: Información bibliográfica

Elaborado: Stefania Duran

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de 5 a 6 años de edad, de la escuela Fiscal Mixta Emma “Esperanza Ortiz Bermeo”, Parroquia Tarqui, Zona 8, Distrito 5, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil periodo lectivo 2015- 2016?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Examinar la influencia en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico en las actividades lúdicas de los estudiantes de 5 a 6 años de edad mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo para la elaboración de una guía metodológica con enfoques de roles.

Objetivos Específicos

- Identificar la influencia de las actividades lúdicas en el pensamiento crítico de los estudiantes mediante un estudio bibliográfico y analítico.
- Establecer las principales causas de la baja calidad del desarrollo del pensamiento crítico mediante un estudio bibliográfico y analítico.
- Seleccionar los factores más significativos de la investigación para el desarrollo de una guía metodológica con enfoques de roles y potenciar la calidad del desarrollo del pensamiento crítico.

INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

¿Qué dificultades se presentan en la escuela con los niños que no desarrollan sus actividades lúdicas?

¿Cómo se puede utilizar la motivación en los niños de 5 a 6 años a través de actividades lúdicas?

¿De qué manera favorecen las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de 5 a 6 años?

¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas en las instituciones educativas?

¿De qué manera influye el pensamiento crítico dentro y fuera del salón de clase?

¿Qué oportunidades ofrece el desarrollo del pensamiento crítico?

¿En qué edad es importante desarrollar el pensamiento crítico en los niños?

¿Cómo se puede fortalecer el pensamiento crítico de los estudiantes?

¿Se puede utilizar una guía metodológica con enfoque de rol dentro y fuera del aula?

¿Qué problema se evitaría si se desarrolla una guía metodológica con enfoque de roles?

JUSTIFICACIÓN

La escuela fiscal mixta Emma Esperanza Ortiz Bermeo de la Cdla. Sauces VI. Centro comunal sector norte de la ciudad de Guayaquil, se observó baja calidad del desarrollo del pensamiento crítico en las actividades lúdicas de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, esta problemática reconocida , causa dificultad en el desarrollo de las habilidades del pensamiento razonamiento, interpretaciones, conclusiones e implicaciones acerca de un tema o problema a tratar en el ámbito educativo o personal, todo ésto nos impulsa a desarrollar una guía metodológica con enfoque de roles, para lograr que los estudiantes mejoren y desarrollen su proceso de pensamiento crítico y cognitivo.

Este proyecto es conveniente porque al desarrollar una guía metodológica con enfoque de roles, se podrá potenciar el pensamiento crítico, ya que mediante este designio se brindará un ambiente de aprendizaje lúdico y estimulante para el desarrollo de la calidad de la enseñanza y se pone en práctica la estimulación para desarrollar el área cognitiva, para que los estudiantes puedan palpar su progreso en el aula de clases, al notar su razonamiento y desenvolvimiento en dar soluciones a problemas complejos, en el entorno que lo rodea.

Tiene relevancia social, porque ayudará a los docentes y demás profesionales que les interese el tema a tener un ambiente adecuado y a su vez capacitarse mediante la guía metodológica que contiene nuevas herramientas de aprendizaje para el proceso y mejoramiento del desarrollo del pensamiento crítico, el cual benefician no sólo a los docentes, sino también a los representantes legales y estudiantes, consiguiendo así un desempeño más funcional, crítico y creativo. Todo esto influye en el modo de actuar frente a la sociedad y relaciones interpersonales entre los niños, niñas y adultos.

Implicaciones prácticas, por medio de la guía metodológica con enfoque de roles para el proceso del desarrollo del pensamiento crítico, cognitivo e interpersonal, se llevará a cabo mediante actividades lúdicas expuestas en la misma, para que el docentes y demás profesionales que les interese la investigación puedan transmitir este conocimiento con actividades lúdicas y dinámicas en la cual favorece a los niños de 5 a 6 años de edad.

Valor teórico todas las búsquedas de información serán desarrolladas y consecutivamente dadas a conocer a los docentes autoridades y coordinadores de la institución educativa porque serán de gran ayuda a organizarla para la cual van a ser de beneficio dentro y fuera del aula de clases

Durante esta investigación se logró descubrir que esta información nos facilitará a manejar de manera provechosa las dificultades encontradas en el salón de clases donde los docentes, autoridades y toda la comunidad educativa harán uso de la misma sin inconvenientes, supliendo las necesidades de los educandos.

Por lo tanto el desarrollo del pensamiento en edades tempranas en la actualidad han sido niveles muy bajos, por lo que la UNESCO en sus investigaciones ha determinado que el 55% de los niños entre 5-12 años; tienen problemas en utilizar operaciones básicas, realizar cálculos mentales, manejar lo lógico, condición que restringe el desempeño escolar eficiente.

En el Ecuador la sociedad está requiriendo cada día personas más dispuestas y preparadas, las cuales sólo aquellas con excelentes competencias podrá matizar ante las adversidades expuestas en su ámbito laboral o escolar, por éso es preciso comenzar en los alumnos de educación básica, a enseñar a razonar, generando hábitos del pensamiento crítico, sin embargo como todo proceso requiere su tiempo para que den resultados satisfactorios, y formar estudiantes con discernimientos pero sin esbozos mentales básicos, siendo parte de una situación problemática educativa y social.

Según LOEI, nos indica que la investigación , construcción y desarrollo permanente de conocimiento; se establece como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica, por lo cual este proyecto se enfoca en la calidad de desarrollo del pensamiento crítico en los niños de 5 a 6 años, mediante actividades lúdicas, pues no solo se encargara de desarrollar el conocimiento sino potencializarlo, a su vez que los estudiantes tengan criterio propio y usen su pensamiento crítico como posibles soluciones a problemáticas que se presenten en su entorno social y escolar.

Es una obligación primordial cumplir este deber y precautelar la efectiva satisfacción de derecho de la educación para los niños por lo que ésto conlleva a complementar con la debida fundamentación técnica y estrategias

educativas mediante los preceptos de la ley que proporciona el ministerio de educación del Ecuador. Para que se garantice un trabajo dinámico, didáctico, incluyente, eficaz y eficiente del sistema educativo.

En la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE), se ha concebido como un marco que facilita la clasificación de actividades educativas, de modo que sean universalmente válidos y aplicables al aspecto total de sistemas educativos, esto indica que es una herramienta esencial que permite organizar la información relativa que se vaya utilizar en el presente proyecto ya que se define como el conjunto o secuencia vinculada de actividades educativas que es lo que se va utilizar en la misma , estableciendo aprendizajes acorde a las necesidades requeridas, logrando el mejoramiento continuo de conocimientos, destrezas y competencias dentro del contexto personal, social y escolar.

Tener una limitada actividad lúdica tiene mucha influencia en el desarrollo del pensamiento crítico de los niños de 5 a 6 años pues esto conlleva a un inadecuado desarrollo de inteligencia interpersonal en los estudiantes con poca participación activa, limitando su creatividad. Esto sucede por la reducida importancia que el docente le da al juego como estrategia de aprendizaje, suele suceder por razones de limitación de recursos y materiales para la aplicación del juego, a su vez poca planificación de actividades en el aula. Muchos de los casos los docentes no tienen dominio de las actividades didácticas lúdicas, esto nos ayudará a elaborar y diseñar una guía metodológica con enfoque de roles para que los docentes puedan respaldarse con este material en el momento de planificar y realizar sus actividades en el aula de clase.

Beneficiando no sólo a los estudiantes por ser receptores de este proyecto sino también a los docentes y a los representantes legales, porque

podrán reforzar y potencializar sus conocimientos para una enseñanza-aprendizaje práctico y efectivo, facilitando el trabajo y la interacción. Al contar con un proyecto más organizado y enfocado positivamente en el desarrollo del pensamiento crítico de los niños, logrará que ellos participen en clases sin dificultades y tengan un desenvolvimiento educativo de excelencia.

Que el docente utilice la guía para resolver esta problemática juega un rol muy importante, pues si el maestro no domina convenientemente la didáctica lúdica existirá una escasa aplicación de los juegos educativos en las actividades de enseñanza-aprendizaje y ésto llevará a que las clases dadas sean muy retrógradas con poca creatividad. Es por ésto que se busca transformar la educación tradicional donde predomina la palabra del docente dejando de lado el criterio del estudiante a una educación participativa, didáctica y lúdica que atraiga la atención del niño.

Sinó se soluciona el problema de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico, se forjará en los niños con consecuencias a corto, mediano y largo plazo, como sentimientos de ineptitud, dependencia, poca demostración de sus emociones, falta de iniciativa propia, falta de creatividad, alto desinterés por conocer sus fortalezas, se concentrarían principalmente en las impotencias, suspicacia en sí mismo, falta de confianza y baja autoestima, por lo tanto su pensamiento crítico no será desarrollado correctamente; el cual afectará en su proceso de aprendizaje. Sin embargo si se resuelve el problema los niños tendrán una mayor mejora en sus nociones y rendimiento escolar.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Para llevar a cabo el presente proyecto de investigación, se procedió a revisar los archivos de la biblioteca virtual de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación y se encuentran proyectos iguales o parecidos al presente trabajo.

Los estudiantes Rodríguez Flores y Gabriela Cristina (2012. Quito), del Centro de Desarrollo Infantil Mario Benedetti Cotacollao, aportan con el tema de proyecto: Influencia en el aprendizaje de la pre- matemática con los niños de 4 a 6 años, que se centra en la importancia de las actividades lúdicas que influyen en el desarrollo del área de Matemática, pues dicha área debe ser desarrollada desde temprana edad para fortalecer el pensamiento crítico, siendo capaz de resolver problemas de manera efectiva. La población que se tomó como objeto de estudio está constituida por la directora, docentes y treinta y cuatro estudiantes, los cuales en un 78% interactuaron y resolvieron ejercicios que fortalecen sus nociones Matemática y cognitivas.

Flores Noriega Yessenía del Roció y Villa Padilla Edison Rogelio (2012. Milagros, presentaron su proyecto titulado: Habilidades lúdicas en el pensamiento crítico, el cual se basa en desarrollo del pensamiento crítico adecuado en los estudiantes, pues no se puede lograr un aprendizaje significativo sin que guíe a los estudiantes de manera adecuada en el proceso de ejecución de las actividades lúdicas, para que su desenvolviendo educativo sea efectivo y pueda adquirir nuevos conocimiento de manera

significativa, despertando el interés hacia el aprendizaje, mediante dichas actividades.

Según la estudiante Silvia Enríquez(2010, México) de la Universidad Católica Cardinal con el tema: Pensamiento crítico, mundo de la vida filosófica latinoamericana, dicho proyecto manifiesta que el niño que no juega no es niño, este pensamiento va acorde a las necesidades de la que presentan los niños de 5 a 6 años, pues ellos son creativos por naturaleza, y para el desarrollo de la misma se puede complementar con el juego, despertando su creatividad tanto en el ámbito escolar como en el entorno social y familiar. A través del juego el niño aprende a desenvolverse y relacionarse con sus pares, tomando decisiones las cuales pueden ser acertadas o no, así aprenderá a identificar lo conveniente y relevante para ellos, lo positivo o negativo, ésto dependerá de las circunstancias y vivencias que esté atravesando el estudiante.

El proyecto educativo elaborado por la estudiante Adriana Lucia Caro Cencio (2010), de la Institución Educativa Santa María Goretti con el tema: implementación de estrategias lúdico-pedagógicas que puedan aplicar los maestros para mejorar el problema de falta de atención de los estudiantes de los grados transición e y f de la Institución Educativa Santa María Goretti, la cual nos menciona que se ha observado que los estudiantes tienen problemas de atención, los cuales se combatirán al implementar estrategias lúdicas pedagógicas, que puedan aplicar los maestros de una manera más sencilla y significativa, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar el pensamiento crítico, que a su vez ayudará a fortalecer la memoria del estudiantes, permitiéndole analizar, pensar y evaluar teniendo la opción de interpretar y resolver los problemas educativos que se presenten.

Según el estudiante Ramón Ortega (2011. Colombia) de la Universidad de los Andes, Núcleo Universitario “Rafael Rangel” del Departamento de Física Matemática Trujillo, con el tema: Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en E-A de la matemática básica, el objetivo de este trabajo de investigación se fundamenta en evaluar las actividades lúdicas para el mejoramiento en el área de Matemática del niño de primer año de básica, aportando con un diseño de método de estrategias, que por medio del juego desarrollen su área cognitiva de manera significativa. La falta de materiales didácticos necesarios para desarrollar dicha área acorde a su edad, ocasiona la deficiencia intelectual y el aprovechamiento educativo, pues el estudiante requiere de actividades y materiales que desarrollen su aspecto analítico y recreativo, para que sean capaces de resolver problemas en forma rápida y eficaz.

Bases teóricas

El trabajo de investigación se fundamenta filosóficamente en el constructivismo, pues es importante permitir que el niño desarrolle su propio conocimiento de una manera lúdica y significativa, pues así fortalecerá su pensamiento cognitivo y su desempeño escolar.

La fundamentación filosófica menciona a Consuelo León en su libro (2012), Guía para desarrollo del pensamiento crítico nos dice:

El proceso intelectualmente disciplinado de conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y/o evaluar información recopilada o generada por observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación, de manera activa y hábil, como una guía hacia la creencia y la acción.

El arte del escepticismo constructivo, es decir la desconfianza o duda de la verdad que nos presentan como tal. (El escéptico es aquel que no cree a

ciegas en determinadas cosas y, por tanto, tiene que seguir indagando, encontrando otros caminos, investigando, verificando, etc.)

El arte de identificar y quitar prejuicios, así como la unilateralidad del pensamiento.

El arte del aprendizaje auto dirigido, a profundidad realizando racionalmente.

El pensar que la racionalidad debe certificar lo que uno sabe y aclarar lo que uno ignora". (Leon, 2012, pág. 4). Nos facilita tener una definición clara de la ideología del pensamiento crítico, en donde nos indica que se basa en el perfeccionamiento del pensamiento auto dirigido, disciplinado y apropiado, lo cual conlleva a un dominio autónomo ante diferentes entornos, adoptando formas que sirven para el interés de los niños como benefactor directo de este proyecto, logrando en ellos un pensamiento justo y fuerte.

En la fundamentación pedagógica, tenemos el aporte de Vigotsky, quien considera que la construcción propia del conocimiento del niño ayuda al mejor desenvolvimiento del educando en el ámbito escolar, ya que el docente es el que inicia con las bases para guiar al niño al conocimiento dejando que elabore, con el conocimiento adquirido con anterioridad, sus propias opiniones y conceptos, ayudando a desarrollar su pensamiento crítico en la toma de diversas decisiones que deba realizar en algún momento de su vida. Según Michel de Montaigne en su libro *Dos ensayos sobre la educación* nos dice: Que no sirve para nada llenar la cabeza de los estudiantes de información y conocimientos, porque lo que importa es desarrollar su capacidad de pensar con independencia y obrar bien (Montaigne, 2011, pág. 1). Es una tarea del maestro formar seres humanos pensantes y capaces de decidir de manera apropiada, es por esto que no

solo es importante el conocimiento sino también la ejecución y significado que le pongan dicho conocimiento en el diario vivir.

Una de las soluciones fundamentales en la educación es proporcionar a los estudiantes instrumentos intelectuales, emocionales y morales que necesitan para comprenderse a sí mismo y la naturaleza que les rodea logrando poder vivir adecuadamente en su entorno. Según Francesco Imbernom en su libro *Las invariantes pedagógicas de Celestine Freinet* nos indica que: de nada sirve, en materia de educación decretar y reglamentar la acción pedagógica, si aquellos que tienen la misión de cumplirla no están asociados cooperativamente a su concepción tanto como a su realización (Imbernon F. , 2010, pág. 15). Esta cita nos menciona que para el crecimiento intelectual del niño, depende de muchos factores, los cuales están sujetos directamente a la formación educativa del mismo. Se requiere compromiso y colaboración por parte de los docentes y representantes legales, pues ellos cumplen un rol importante para el desarrollo y formación del pensamiento intelectual, abstracto y crítico del niño.

Entre las fundamentaciones psicológicas, según Dewey en su escuela sembró el pensamiento de que el niño debe aprender a explorar e investigar, a pesar de que el niño es un ser explorador por naturaleza, es necesario estimularlo para que encuentre interés al aprendizaje. Según Pérez Nelli en su libro *Psicología del desarrollo humano*, nos dice que: desconocer las diferencias fundamentales entre niños y el adulto conlleva a que los educadores no comentan dos errores, atribuir al niño conocimientos que no poseen e inducir a que el niño aprenda a partir de motivaciones que le son indiferentes. (Nelli, 2011, pág. 8). Es necesario estimular al niño al momento de impartirle un conocimiento nuevo, para que lo reciba de manera significativa y no como una monótona hora de clases.

La incesante investigación que los niños mantienen en su entorno, llenan su bagaje de conocimientos y nuevas experiencias que deben ser moldeadas y ordenadas de manera adecuada para que tengan significancia en su vida.

ACTIVIDADES LÚDICAS

Definición

Las actividades lúdicas realizadas de manera adecuada ayudará al estudiante a que estimule su área corporal, cognitivo, social y afectivo, formando seres humanos capaces y afrontar cualquier situación en el entorno en el que se desenvuelva.

La carencia de actividades lúdicas en el entorno educativo provoca en el niño problemas tanto sociales como físicos, pues el niño es un ser activo que está en constante movimiento, el cual debe ser estimulado para que esa actividad la pueda implementar en el aprendizaje significativo, mejorando su manera de comunicarse, expresarse y controlar una serie de emociones orientadas hacia el esparcimiento y recreación. Que conllevan a alegrarse, reír, gritar e inclusive llorar, dándole la oportunidad al educando de expresarse de manera libre pero con responsabilidad.

El juego favorece al estudiante y a la formación de sus capacidades intelectuales, mejorando su socialización con los demás compañeros de clases. El juego tiene que realizarse en un lugar amplio con ambiente armónico donde pueda desplegar sus habilidades motrices, con la dirección del docente, ésto ayudará a contribuir para la formación de una vida con un área socio-afectiva desarrollada adecuadamente junto con un aprendizaje significativo.

Desarrolladores de las Actividades Lúdicas

El juego es muy importante para el niño pues adquiere experiencia explorando el entorno en el que vive, usando su imaginación como una herramienta necesaria para desarrollar sus habilidades cognitivas. Un niño que no juega, que no grita, o que no está en constante movimiento, hay por qué preocuparse, pues ésa no es su naturaleza, es necesario analizar a fondo las causas que provocan un comportamiento pasivo en el niño.

Según Inmaculada Delgado Linares en su libro juego infantil y su metodología cita a Vygotsky quien dice: El juego es un factor básico del desarrollo la imaginación implícita en el juego a partir del desarrollo del pensamiento simbólicos abstracto permite la asimilación de las reglas del mundo en el niño viva (Linares, 2011, pág. 14). El juego desarrolla y estimula el pensamiento, permite la creatividad y asimilar reglas en su entorno, también favorece al logro de la motivación en las diferentes asignaturas. Es decir establece una forma de trabajo que el docente puede utilizar pues ofrece una gran variedad de procedimientos y técnicas para la preparación de los estudiantes en la toma de disposiciones para una posible solución a diversos problemas de cualquier ámbito.

El juego didáctico siempre está vigente en el espacio que envuelve el ambiente del aprendizaje, pues se crea entre docentes y estudiantes, facilitadores y participantes, si nos referimos de una capacitación o seminario, de esta forma un ambiente donde se exteriorizan en disímiles escenarios de manera abierta y directa, las cuales componen gran satisfacción y comodidad para la enseñanza-aprendizaje.

Lo que se trata conseguir es que se utilice las actividades lúdicas dentro de la enseñanza aprendizaje de los niños, porque se logra más resultados

positivos y una participación autónoma por parte de los estudiantes, sin necesidad de que se recurra a una participación bajo presión y sin desenvolvimiento escénico, pues si se fomenta una actividad que llame su atención, se debe estimular para que desarrolle su pensamiento crítico tanto en su entorno social y personal.

Tipos De Actividades Lúdicas

Encontramos dentro de los tipos de actividades lúdicas la importancia de tener una mente clara y precisa para analizar la capacidad creadora a través del desarrollo adecuado de las diferentes áreas del niño:

- Intelectual cognitivo
- Evolutivo conductual
- Afectivo motivacional

Según Francisco Manuel Venegas en su libro el juego infantil y su metodología cita a: Piaget, Vygotsky, Freud, Elkonin, etc. Permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo individual y social del niño. (Venegas, 2010, pág. 48). Menciona que el juego es la parte fundamental para desarrollar la capacidad intelectual y social del ser humano.

Intelectual cognitivo: Se realiza vigilancia y atención de las capacidades del pensar, imaginar o de tener una fantasía, en los niños esto se da con naturalidad, pero necesita la guía adecuada para que el conocimiento sea significativo y tenga la evolución adecuada. Es necesario desarrollar en el niño la autocrítica, la iniciativa y una actitud disciplinaria es decir tener valores que lo hagan mejor persona.

Afectivo motivacional: El niño debe mantener un estado emocional positivo para poder desarrollar el juego y obtener los resultados a que queremos llegar.

Se establecen vínculos personales entre los participantes, los beneficios principales que tiene el juego son los siguientes: los mantiene motivados, satisfechos, creativos, libres, socializadores e integradores, permitiéndonos interdisciplinar a través de las actividades. Es decir si el estado emocional del niño es positivo, él puede realizar el juego de manera fluida y concentrarse en cómo desarrollarlo, ayudando al pensamiento crítico.

Origen de las actividades lúdicas

Desde la antigüedad el juego ha sido una característica principal que adopta el niño para poder crecer, pues de manera creativa y espontánea el creó su propio mundo de juegos, donde su imaginación fluye de manera libre. El juego es una actividad realizado más comúnmente por niños y jóvenes, pero hoy en día se ha convertido en un estímulo para el desarrollo tanto físico como cognitivo del hombre, sin importar muchas veces la edad que tenga, ayudando también a la mejor socialización con sus pares.

El primer juego se realizó 3000 a.C., siendo considerado el juego como parte del ser humano, ya que aprende a realizar actividades lúdicas para la vida cotidiana, también se consideró como uno de los juegos originarios aunque también uno de los más simples al cosquilleo mezclado con la risa, estimulando muchos músculos del cuerpo y su estado anímico.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos

Los juegos han existido desde la existencia del hombre, de manera empírica han sido creados, pero al transcurrir de los años los juegos han ido evolucionando en complejidad, para desarrollar diversas áreas importantes para el comportamiento del hombre. Según Eduardo Crespillo Álvarez en su revista nos dice nuestro rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más, si nos queremos convertir en directores del juego en persona adulta y sería que mandan organizan y disponen jamás lograremos un clima adecuado donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. (Alvarez, 2010, pág. 14). Esto quiere decir que si el docente es autoritario y déspota el niño nunca podrá desarrollar sus capacidades de manera adecuada en los juegos, pues el maestro debe mantener un buen ánimo al ejecutar el juego.

Los principios básicos de la actividad lúdica es expresar la manifestación activa de las potencias físicas e intelectuales del estudiante. Los juegos didácticos se pueden trabajar de dos maneras, de forma vertical, es decir, en todas las edades y en todas las etapas educativas; y también de forma horizontal en todos los niveles, cursos o grados, entre ellas tenemos:

La participación

La participación es un factor importante en el juego, por lo tanto no participar, ni trabajar en los juegos impide la socialización y el relacionarse con sus pares y en el ámbito didáctico envuelve un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, lo cual es inadecuado, a lo que hoy día se demanda y se exige por parte del Ministerio de Educación del Ecuador, la participación del estudiante, su inclusión sin importar la diversidad que tenga.

Dinamismo

Expresa la distinción y la preponderancia del tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene inicio y final, Sin embargo, el juego es movimiento, desarrollo e interacción en la dinámica del transcurso pedagógico.

El entretenimiento

Manifiesta las expresiones amenas e interesantes que demuestra la actividad lúdica, las cuales cultivan un afanoso resultado emocional en el estudiante y logra ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio reside en que el esparcimiento refuerza cuantiosamente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el hastío, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles

Se establece en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la espontaneidad.

La competencia

Se fundamenta en que la actividad lúdica logra efectos determinados y pronuncia los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente, ya que sin competencia no hay juego, porque éste incita a la actividad independiente, dinamismo, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Ámbitos de las actividades lúdicas

Según Eduardo Crespillo Álvarez en su revista el juego como actividades de enseñanza aprendizaje nos dice que: El juego es un modo de expresión importantísimos en la infancia una forma de expresión una especie de lenguaje la metáfora, para Huizinga las a por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad (Alvarez, 2010, pág. 15). Menciona que el juego es libre con libertad de expresar sus emociones desarrolla sus capacidad y adquiere conocimiento

Es un derecho fundamental y una herramienta útil del niño, para adquirir y desarrollar sus habilidades en todos los ámbitos de su aprendizaje.

- ✓ Ámbitos psicomotor
- ✓ Ámbitos cognitivos
- ✓ Ámbitos afectivos
- ✓ Ámbitos sociales

Ámbitos psicomotor Desde muy temprano edad el niños aprenden jugando por medio de sus reflejos involuntarios, mediante movimientos repetitivos que ayudará a tener posibilidades en el crecimiento muscular

Ámbitos cognitivo: Desde su primer día de vida su área entra en desarrollo, pues empieza a explorar el nuevo entorno en el que se encuentra, despertando las habilidades que tiene.

Lenguaje Símbolos y objetos: Dentro de lo cognitivo los juegos simbólicos es el paso a seguir para desarrollar su lenguaje, pues aprende y estimula su pensamiento, porque será a través del juego que el niño tiene la capacidad de expresarse y de adquirir experiencias que percibe en el entorno que le rodea

Ámbitos afectivos: El niño desde su primer día necesita ser estimulado, pues aprende de las personas adultas que le rodean, los ayudan en su crecimiento físico y emocional por medio de estímulos que los hagan sentir queridos y aceptados. No olvidemos que el ámbito afectivo es importante y debe ser fundamentado principalmente por la familia y luego por el entorno escolar.

Ámbitos sociales: Aprenden a socializarse e integrarse con los demás a relacionarse con niños y niñas, cogen experiencia adquirida por parte de sus compañeros y el entorno que le rodea.

Las actividades lúdicas en el entorno educativo

Según Inmaculada Delgado Linares en su libro juego infantil y su metodología cita a: Piaget El juego es la forma que se encuentra el niño para ser partícipe del medio que lo rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad (Linares, 2011, pág. 5). Mediante el juego el niño va aprendiendo comprendiendo a asimilar en el entorno en que lo rodea.

Dentro del entorno educativo se han analizado estrategias para realizar los vocablos y los juegos didácticos con técnicas participativas, sin embargo, todos los juegos didácticos componen habilidades representativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser encuadradas en la condición de juegos didácticos, para éllo es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, por lo cual se obtiene una notabilidad y un valor didáctico de primer precepto.

Las técnicas participativas son los instrumentos, recursos y tácticas que permiten reformar la destreza de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la sociedad ya sea por su entorno social,

personal o escolar, hasta la actualidad todo el discernimiento técnico e ineludible nos permite transmutar la realidad y recrear nuevas experiencias, como parte de una metodología dialéctica.

Según Eduardo Crespillo Álvarez en su revista el juego como actividades de enseñanza aprendizaje la introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente hoy en día el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuyen enormemente al desarrollo intelectual emocional y físico (Alvarez, 2010, pág. 14). Menciona que el juego es una actividad de enseñanza que desarrolla sus capacidades intelectuales de los estudiantes como físicos, mentales, emocionales.

Existen técnicas de manifestación y animación para el desarrollo de habilidades para la ejercitación y fortalecimiento de cada noción.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un ambiente positivo, que consienta que el estudiante goce inmerso de cada actividad que realice. Estas técnicas no se pueden emplear por un mero deseo de hacerlo, deben tener analogía con la actividad docente profesional que se esté transbordando a cabo, además, su realización debe tener un fundamento Psicológico y Pedagógico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden acarrear resultados negativos.

Realidad Internacional

El juego es considerado una actividad recreativa, que estimule el desarrollo de diversas áreas del ser humano. Cada actividad debe ser llevada a cabo con su respectiva planificación y proceso, para así llevar a cabo el objetivo específico al que se quiere llegar con dicha actividad.

Proponentes de la nueva Pedagogía de la educación mediante actividades lúdicas

Se propone que el juego didáctico ayuda a reforzar la adquisición de hábitos fuertes y formar el carácter de los niños, mediante la exploración del juego se podrá conocer la Psicología de los estudiantes y su avance. El juego, es un placer, donde se adquiere experiencia y libertad. Es una actividad seria que envuelve con un gran esfuerzo al estudiante en donde favorece al desarrollo infantil de forma global e integral, ya que ayuda desenvolver de forma adecuada el ambiente psicomotor, el afectivo social e intelectual. Mediante el juego, los niños, actúan, se divierten, se expresa y descubre el mundo que le rodea.

Según Eduardo Crespillo Álvarez en la revista el juego como actividad de enseñanza pedagogos y psicólogos reintegran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física en forma integral y armónica (Alvarez, 2010, pág. 14). Nos menciona que el juego está compuesto por física intelectual integral que es esencial para el desarrollo humano.

- El juego como placer se da porque es divertido, generalmente suscita entusiasmo y hace florecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera diferentes pautas de placer, el placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear, en definitiva, placer de interactuar y compartir.

- El juego como una experiencia de libertad suscite porque se produce sobre un fondo psíquico especializado por libertad de elección. Es una actividad discrecional autónomamente optada que no consiente imposiciones externas, sin embargo, cuando el juego es grupal los implicados tienen que considerar las normas del juego.

El juego es sobre todo un proceso, sus estimulaciones son privativas tiene metas y finalidades, por lo que el juego es una actividad que implica acción y participación activa.

La ficción es un mecanismo integrante del esparcimiento, pues jugando mediante el entorno existente en una realidad que al mismo tiempo da conciencia de ficción. La ficción involucra oposición con la función de lo real y les permite a los niños redimirse de las obligaciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo se atribuye.

El juego es un dinamismo serio, porque se impulsan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para los niños es semejante al trabajo del adulto, por lo que si hay aciertos en el juego mejora la autoestima y se convierte en un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Casos de actividades lúdicas

Las disertaciones realizadas desde distintas perspectivas epistemológicas, permite considerar el juego como una pieza clave en el progreso integral infantil, ya que tiene una guarnición de conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, entre otros, ésto es uno de los numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos estudios se concluye que el juego es una actividad vital e imprescindible para el desarrollo humano en este caso también aplica a los niños de 5 a 6 años de edad, dado que los juegos contribuyen al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

Tanto es así, que el juego didáctico para los niños es una necesidad porque necesita acción, manipular objetos y relacionarse, es su actividad más espontánea que muchas veces creemos que los niños cuando no juegan están enfermos o presentan alguna otra anomalía.

Realidad nacional

En la actualidad el juego es importante pues es la base para desarrollar y estimular al niño/a y tener una confianza en sí mismo. Es un derecho primordial para el estudiante tener una buena educación que desarrolle de manera efectiva todas sus áreas. Para el niño de primer año de básica se puede programar cursos familiares para que los ayude a ser parte del desarrollo del niño/a.

Reforma curricular 2010

Este empuje nos facilita a fusionar los contenidos en las aulas con actividades lúdicas, para dejar de un lado una metodología estrictamente memorística y suplantarla por un aprendizaje por competencias, incurriendo que el error no está en los contenidos, sino en el modo, que hasta la actualidad los profesores han tenido de una manera más eficaz en la enseñanza del estudiante, que no se memorice, sino que a través del juego el niño/a va obteniendo un aprendizaje significativo.

Desarrollo de las actividades lúdicas en la educación básica

Según Francisco Manuel Venegas en su libro el juego infantil y su metodología los juguetes adecuados el niño se divertirá y aprenderá, pero ningún juguete puede sustituir los beneficios del tiempo y atención prestados por un adulto. (Venegas, 2010, pág. 49). Nos menciona que el

juego y los juguetes son esencial para niño/as pero no se puede cambiar los beneficio que tiempo y atención que le puede dar un adulto.

Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un rol selecto en su creciente desarrollo psicomotor, completando los resultados de la maduración nerviosa, e incitando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.

En los inaugurales períodos, los juegos de movimiento, llamados por Henri Wallon funcionales y por Jean Piaget sensorio motores los niños edifican esbozos motores que se adiestran en repetirlos y se van integrando unos con otros, convirtiéndose en un componente de múltiples elementos iguales o distinto por lo que ésto ayuda a ir desarrollando el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices.

Los juegos de movimientos espontáneos, promueven la utilización del cuerpo humano, porque el juego es el medio natural de conseguir experiencias, para la adaptación al ambiente físico y social, para la perfección de los gestos, de forma que sean más indudables, eficaces y reorganizados.

Mediante el juego se desarrollan desempeños psicomotrices tales como: El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia. El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

La práctica de las actividades lúdicas en la Escuela Mixta Emma Esperanza Ortiz

Por medio de la investigación que se ha analizado dentro de la Escuela Mixta “Emma Esperanza Ortiz”, impera la falta de motivación y ayudantía en cada aula, ya que el docente no puede ocuparse plena y adecuadamente de toda la clase que se le asigne. También se notó la falta de recursos y materiales, nuevas ideas en la implementación escolar y el espacio necesario, que son importantes para que el niño desarrolle actividades lúdicas de manera efectiva. Dentro de la institución encontramos y valoramos el desarrollo de afectivo social, intelectual.

Según Inmaculada Delgado Linares en su libro juego infantil y su metodología cita a: Patridge, A Los juegos son actividades recreativas infantiles indispensables para el desarrollo humano. (Linares, 2011, pág. 5). Menciona que los juegos son educativos no reemplazado tiene un aprendizaje significativo para los educandos.

Desarrollo afectivo-social

Dentro del desarrollo afectivo-social, los niños en el juego tienen contacto con sus semejantes, y en base a éllo ayuda a los niños a ir conociendo a las personas que lo rodean, aprendiendo normas de comportamiento y a revelarse así mismo conocimientos basados en los intercambios antes mencionados.

Todas las actividades lúdico-grupales que ejecutan los niños a lo largo de su infancia estimulan su paulatino desarrollo social. Las indagaciones realizadas enfatizan que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas, que los hacen notables en el proceso de socialización infantil, como los juegos de reglas y desarrollo

social; este tipo de juegos son actividades que están constituidas a base de reglas objetivas, lo cual nos ayudará a potencializar este proyecto porque los juegos de reglas son esparcimientos de composiciones sensorio motoras o intelectuales con emulación entre los individuos y regulados por un código.

Al final de la Educación Infantil los niños son capaces de unirse a los juegos de reglas, estando en una capacidad de aceptación de las reglas y a su vez siendo un indicador de su madurez. Todo el desarrollo de la sociabilidad que originan los juegos simbólicos individuales y colectivos se ve fortalecido por los juegos de reglas.

Los juegos cooperativos en el desarrollo social también son relevantes para este estudio, porque son cuando los jugadores proporcionan y reciben ayuda para auxiliar a fines comunes. Son juegos que suscitan la comunicación, la cohesión, la confianza, atribuyendo en tener un pensamiento de aceptarse, cooperar y compartir.

Desarrollo intelectual

Los niños aprenden jugando porque adquieren nuevas experiencias, por lo que es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento crítico, de la creatividad infantil, y crea zonas viables de aprendizaje.

Este desarrollo en el juego de simulación o ficción reúne muchas propensiones del desarrollo cognitivo, todas ellas inherentes con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado, induce a desarrollar el juego en el hogar y en las actividades escolares, se puede utilizar no solamente para estimular la creatividad sino como un modo de transformar

emociones negativas. Es un significativo conductor que deben tener los niños para instruirse y asemejar nuevos conceptos, habilidades, destrezas y experiencias; por ésto es un instrumento fundamental para la educación.

Definición en entorno al pensamiento crítico

Pensamiento crítico consiste en analizar y solucionar un problema que se presente en cualquier momento de la vida, que nos permita crear imaginación o realizar una autocrítica ya definida.

Desarrollo del pensamiento crítico

Según Lic. Ivonne Marcela Parra Martínez Los buenos pensadores críticos están normalmente mejor equipados para tomar decisiones y resolver problemas. Es más que pensar lógicamente o analíticamente. Se trata de pensar de forma más racional y objetiva. (Martinez, 2013, pág. 18). Menciona los buenos pensadores está bien respaldado para tomar decisiones y resolver problema en pensar lógicamente.

Se encuentran varias necesidades en elaborar método que ayude por diversos filósofos, psicólogos y psicopedagogos, acerca del pensamiento, sin embargo, esta definición a base de varias indagaciones en lo cual se basa que el pensamiento es la capacidad mental para dirigir, proporcionar sentido e interpretar información que provee nuestra mente, conllevando que suscita la actividad intelectual ya sea por actividades abstractas como la imaginación o actividades intelectuales racionales.

Desde un punto de vista pedagógico lo cual es necesario para este proyecto se determina que es una destreza a desarrollar en edades tempranas porque es una vía de adquisición de conocimientos y nuevas

habilidades, para la aplicación de la misma en entornos de aprendizaje que el niño se desenvuelve.

Origen del pensamiento crítico

El origen se analiza en época muy antigua en la metodología griega se relacionaba con un filósofo importante que es Sócrates, hoy en día se ha encontrado diferente manera que podemos encontrar en el pensamiento crítico no es el contenido sino su importancia ayuda a lograr al estudiante a estimular en lo cognitivo y a manejar el proceso de información ya que esto motiva al estudiante a construir su propio conocimiento y valorar sus contenido que se da en el aprendizaje dentro del origen del pensamiento crítico encontramos los tipos de pensamientos, que son fundamentales para el desarrollo del pensamiento crítico de los niños, porque conforme transcurra el tiempo, el niño tendrá que ir desarrollando cada uno de ellos con la ayuda y guía del entorno familiar, social y escolar, sin embargo, se requiere de bases para el progreso integral del pensamiento de los niños, que son los que se mencionan a continuación:

Pensamiento inductivo: Se infiere a partir de situaciones personales para llegar a lo general, esto surge de la suposición de ciertas situaciones, como la causalidad y la predicción.

Pensamiento deductivo: Este pensamiento se basa en afirmaciones sobre situaciones propias, de esta manera, se infiere una conclusión a partir de uno o más indicios.

Pensamiento analítico: Este, en cambio, se llega a comprender una situación personal, instituyendo oposiciones entre varias situaciones, lo que sucede en realidad es contrastar distintas características de la situación para construir relaciones a corto, mediano o largo plazo.

Pensamiento divergente: En este tipo de pensamiento lo que causa son las refutaciones u opciones posibles frente a un desafío o pregunta abierta.

Pensamiento convergente: En este pensamiento se elige entre disímiles elecciones para lograr conseguir una conclusión.

Pensamiento suave: Es aquel pensamiento impreciso, aproximado, metafórico que inclusive puede lograr ser contradictorio. En ciertas sucesiones suele ser válido porque habrá momentos en los que se buscan ideologías o pensamientos nuevos.

Pensamiento duro: A contraste del anterior, en este pensamiento las percepciones son concretas, coherentes, deductivas, precisas, esenciales, útiles, e independientes de tergiversaciones.

El pensamiento crítico en el entorno educativo

Según Lic. Ivonne Marcela Parra Martínez en su tesis desarrollo de habilidades del pensamiento crítico su incidencia en la fluidez verbal en los estudios de la Facultad de Filosofía de la Universidad.

El pensamiento crítico es ante todo una estrategia cognitiva, que se refiere al intento de los estudiantes de pensar.

De un modo más profundo, reflexivo y cuestionador el material de estudio". (Martinez, 2013, pág. 21). Este tema a profundidad porque es, en el que nos vamos a Hoy en día en la actualidad hay poco desenvolvimiento el pensamiento crítico en el entorno educativo ya que el estudiante tiene que tener una motivación dentro y fuera de su hogar en entorno educativo el docente realiza actividades lúdicas estrategias y métodos para desarrollar el

pensamiento pero se necesita una estrategia motivacional por el representante legal.

El pensamiento crítico se restablece continuamente, y fluye en el entorno educativo con la dinámica propia de la vida y se sustenta de la que basa en una actitud concreta y desmentir ideas obsoletas, disfuncionales o injustas es lo que le confiere su carácter crítico y verdadero, por lo tanto se abarcará enfocar para la realización de este proyecto.

El pensamiento crítico se da en invariable conversación y debate con su práctica, su entorno, distintas formas de pensar e incluso con su propio transitar. Su esencia no es simplemente refutar cualquier pensar diferente con el propósito de preponderar, sino contextualizar y ejecutarse en una verdad más diligente y eficaz a los propósitos de autonomía y bienestar social, donde posteriormente hubo una Indagación en la cual se profundiza, se renueva para poder luchar en cualquier juicio de valor histórico por la indiferencia por lo cual en el contexto debe ser inservible ya que ha variado y se ha transfigurado.

Sin embargo el pensamiento crítico se trata de objetar el pensamiento establecido para inducirlo hacia zonas más claras con la autenticidad objetiva.

Ésto indica que se debe motivar a los niños a pensar de forma profunda desde edades tempranas, estimular su mente porque cuando abandonen la etapa de Preescolar, sus mentes iniciarán el proceso de aprendizaje de forma progresiva, por lo que sinó suscite la destreza natural del niño para pensar comenzará a aletargarse y a ver delimitada por todo aquello que rodea al niño, tanto así que se llegará a un punto en donde se le debe decir

al niño como debe pensar y como debe hacerlo, por lo cual no corresponde ser así porque deben forjarlo de manera autónoma.

Realidad internacional

Se Menciona en latinoamericana en lo lúdico con problema que debe ser solucionado Se busca un cambio para un bien común o una nueva búsqueda con método estratégico y tener nuevo horizonte para mejorar las actividades que se realiza una mejoría. Para desarrollar el pensamiento crítico se sostiene un diálogo para llevar acabo con tema relevante preciso y con buen resultado para el bienestar del mundo trasmitir motivaciones a un especialista y con persona que trabaja en lo crítico para tener una producción de conocimiento

Proponentes de la nueva Pedagogía de la Educación Básica el pensamiento critico

Se propone como estrategia nuevos juegos motivadores para el estudiante que sea original que a traiga la atención del niño que sea divertido en la nueva Pedagogía en la Educación Básica que tenga un fin de aprendizaje como método educativo

Por tal razón el aprendizaje con actividades lúdicas en la etapa de educación infantil es objetivamente substancial. El compendio para lograr altos niveles de aprendizaje se da en los diversos principios básicos de las actividades lúdicas posteriores mencionadas lo cual consiste en que la enseñanza-aprendizaje que los niños hayan experimentado desde pequeños produzca un correcto desarrollo para la etapa de Primaria. Para éлло, es preciso trabajar con los niños en sus habilidades y motivarlos a que empiecen a pensar, desde edades tempranas.

Enseñar a pensar no es necesario porque los niños, al igual que respiran de manera natural, principian a pensar de condición natural. Cabe recalcar que los padres de familia y docentes son indispensables para este desarrollo del pensamiento crítico, mediante la motivación, conduciendo al niño a seguir especulando y que lo haga con un pensamiento crítico.

Caso del pensamiento critico

Nos menciona la Dra. María Antonieta Campo Bodilla doctora en Educación licenciada en Psicología analiza día tras día los caso que se ven hoy en día ellos conocen mejor la realidad desarrolla el pensamiento crítico tiene varias ideas propuesta solucionar el problema de acuerdo con la doctora María Campo mentiría si las persona siguiendo un caso solucionaría el problema estaría mintiendo aprender a analizar a indagar a solucionar que el estudiante tiene que escoger la información que le interesa más.

Unesco

El perfeccionamiento del pensamiento crítico en edades tempranas en la actualidad han sido paralelismos muy bajos, por lo que la UNESCO en sus persuasivas ha determinado que el 55% de los niños entre 5-12 años; tienen inconvenientes en manejar operaciones básicas, realizar cálculos mentales, manejar lo lógico, condición que restringe el desempeño escolar eficaz.

Realidad Nacional y local

En Ecuador vivimos un mundo de cambios, los estudiantes tienen una mayor facilidad en la comunicación en el internet esto ocasiona que se dé mayor facilidad al alumno con la tecnología y por ello se encuentra en un problema el Ministerio de Educación, hace planes en la reforma curricular

que responda a necesidades de mejorar la educación en la expectativa también se realiza un proceso de evaluación lo de adentro y lo de afuera se encontraron en la diferencia del pensamiento crítico para analizar, pensar razonar, hay una escasez de pensamiento propio del ser humano se hace difícil en formular preguntas o de tratar de resolver un problema en la vida diaria al estudiantes incluso se complica en realizar un análisis , o de comparación en el pensamiento crítico.

Reforma curricular 2010

La iniciativa del gobierno actual mediante el Ministerio de Educación del Ecuador se han dedicado en los últimos años al mejoramiento continuo de la educación en los niños, por el cual se enfatizan en la forma en que se enseña a los niños para que desarrollen los conocimientos y el pensamiento, desde la sistemática del aula de clases, hasta la estructura de los cursos.

Por lo que la atmósfera perfecta para iniciar esta permutación en la educación y que nos permita el desarrollo de niños autónomos, competentes de crear, innovar y, sobre todo, pensar por sí mismos y hacerlos de carácter constructivo y crítico.

Por lo cual, las escuelas son los conductores del aprendizaje, en donde se puede tomar una decisión esencial para la estimulación del pensamiento crítico desde edades tempranas, para que cuando los niños crezcan a cierta edad ya están forjados y resulta complejo motivarlos a pensar, sinó lo ha hecho antes por si sólo, es necesario formar y desarrollar el pensamiento crítico en los infantes porque nos permitirá alcanzar la formación integral del niño.

También nos menciona la Reforma Curricular que para tener un pensamiento activo debemos estimular nuestro cerebro por medio de actividades como observar ,analizar,, comparar a dibujar idea que tiene

planteado en su mente ya que esto se da en la vida cotidiana frecuentemente para así alcanzar un logro en el papel que se está desempeñando el estudiante que es el benefactor directo de este proyecto, logrando en ellos un pensamiento justo y fuerte.

(Eddy, 2010); Matthew Lipman define; al pensamiento crítico como aquellos procesos, estrategias y representaciones mentales que la gente utiliza para resolver problemas, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos”

Por lo tanto el pensamiento crítico es un medio que nos instruye para un encadenamiento de capacidades determinadas como: La ratificación de conclusiones con hechos, identificación de supuestos, esto genera un proceso de conclusiones donde al estudiante le permite desenvolver el pensamiento crítico integral.

Etapas del pensamiento crítico

Preexisten tres etapas en el pensamiento crítico los cuales son:

- Literal
- Inferencia
- Crítico

En cada una de estas etapas se desarrollan capacidades, habilidades y destrezas en donde se descubren visiblemente el trayecto a seguir hasta obtener al eminencia más alta de los causas de pensamiento, a continuación se detallará como influye y actúa en el niño cada etapa del pensamiento crítico.

1.Etapa; Aquí se estimula el desarrollo de los sentidos como la percepción, observación, la discriminación, emparejar, por lo tanto en

esta primera etapa es cuando el estudiante corresponde a percibir su atmosfera con el cual adquiere experiencia luego aguza los sentidos y diferencia los elementos para luego nominar o identificarlos localizando similitudes después de ello ordenarlo de forma secuencial y cronológica.

2.Etapa; Se basa en recurrir a la información que se dispone para emplearla y utilizarla de una nueva forma, permitiéndonos comparar-contrastar, describir-explicar, categorizar-clasificar, el manejo de habilidades para poder descubrir alternativas factibles para dificultades y a su vez encontrar soluciones, en este proceso los estudiantes ya infieren, concluyen y contrasta los elementos de su entorno en donde reconoce sus diferencias, para luego clasificarlo y explicar el ¿por qué? de ese elemento, accediéndole al intelecto por lo cual interpreta indicando sus causas y efectos, para que en base a esto expresen posibles respuestas que permiten solucionar problemáticas.

3.Etapa; En esta parte del desarrollo, los estudiantes están en condiciones de debatir, impugnar, evaluar, adjetivar y criticar con fundamento y a su vez utilizando habilidades y destrezas de las etapas anteriores.

Por lo tanto el docente debe utilizar estrategias, tácticas, destrezas y actividades lúdicas para que el estudiante desarrolle así todos las etapas desde el literal hasta el crítico, se podrá lograr todo esto paulatinamente por lo que en la actualidad se requieren personas con habilidades de un pensamiento crítico.

Actividades del pensamiento crítico en la educación básica

Agudeza perceptiva: Es la impulsar a que preste atención los imperceptibles complementos de un objeto o tema y que facilita que tenga una compostura apropiada frente los demás.

Cuestionamiento permanente: Se basa de dejar a un lado el consenso para empezar a intervenir y enjuiciar disímiles situaciones.

Construcción y reconstrucción del saber: Es la capacidad de estar en preparado permanente frente a los diferentes descubrimientos, para construir y reconstruir nuevos conocimientos, poniendo en marcha todas las habilidades y concerniendo dialécticamente la teoría y la práctica.

Mente abierta: Reconocer el valor de los aportes de los demás.

Intrepidez intelectual: Es la habilidad para confrontar con integridad y providencia los escenarios dificultosos y exteriorizar con altura la sugerencia.

Autorregulación: Es recapacitar y controlar la manera de pensar y actuar, para así poder considerar la cognición de las fortalezas y limitaciones.

Control emotivo: Es una forma de auto control lo cual consiste en saber conservar la calma ante las ideologías o pensamientos inversos.

Evaluación justa: Figura asumir en una perspectiva privativo ante las acontecimientos, y a partir de ello hacer un juicio conveniente y valedero con una información precisa.

Así es, como la sociedad actualmente lo ve, por esta razón hay que considerar otros semblantes relevantes dentro del desarrollo del niño, como lo son el área lingüística, espacial, naturalista, musical, cinético corporal, lógico matemático, interpersonal e intrapersonal, permitiendo que el estudiante establezca sus niveles de logro en el ámbito escolar, familiar y social.

Lo cual conllevará a recibir un reconocimiento, impactando de manera positiva en el estudiante, sin embargo cabe recalcar que esta teoría es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje con actividades lúdicas, para el desarrollo del pensamiento crítico de los niños de 5 a 6 años de edad.

La práctica del pensamiento crítico en la Escuela Fiscal Mixta Emma Esperanza Ortiz Bermeo

Se ha realizado practica dentro de la institución por medio de esta investigación, encontrado problemas en la falta de desarrollo del área cognitiva los estudiantes no analizan por sus propios medio. La tarea que se aplica el docente no desarrolla juego didáctico para desarrollar la memoria aplica más juegos tradicionales como saltar la cuerda etc. por medio de la investigación se refiere que toda actividad es importante pero también es importante estimular el área cognitiva para sí desarrollar el pensamiento crítico.

Nos indica que es un dilema entre lo que es, lo que no es y lo que debe ser en el ámbito dado, que este evidenciando el estudiante, lo cual es necesario que tenga un criterio formado en base a su aprendizaje en dimensión de una crítica positiva donde tiene que dar a conocer las

condicionales, prejuicios y argumentaciones existentes en el ámbito que se encuentra ante la sociedad

FUNDAMENTACION LEGAL

Dentro de la fundamentación legal de la presente indagación estará cimentada en base a determinados artículos de la Constitución Política del Estado, a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, plan del buen vivir y el Código de la Niñez y la Adolescencia que continuación detallo:

Constitución política de la República del Ecuador

(Asamblea, Ministerio De Educacion, 2008)“Art. 347 En el Ecuador se declaró al desarrollo infantil, como política pública prioritaria, de carácter universal, ineludible y de disposición, ya que su objetivo es fomentar el desarrollo integral de los niños para el bienestar de sus necesidades sociales, afecto-emocionales, culturales, cognitivas y físicas, en un entorno social, familiar, comunitario de afectividad y confianza.

Ley orgánica de educación intercultural

(Asamblea, Ley orgánica de educación intercultural, 2012):

Art. 2.-La ley Orgánica de Educación Intercultural hace referencia a la educación, por lo que sirve como sustento fundamental de toda la normativa educativa, a fin de aseverar el derecho a la educación de calidad y con oportunidad cultural y lingüística de todos los estudiantes, estableciendo un Sistema de Educación Intercultural Bilingüe.

Código de la Niñez y Adolescencia

En el Código de la Niñez y la Adolescencia, en el Título tercero, hace referencia de una manera más detallada sobre los derechos, garantías y deberes:

(Asamblea, Código de la niñez y adolescencia, 2003):

Art. 37.- Art. 38: Nos habla de los derechos, garantías y deberes de una forma profunda y a la vez clara y breve, por lo cual manifiesta el derecho a la educación, que los niños y niñas tengan docentes, materiales didácticos necesarios, laboratorios, y recursos apropiados para que puedan recrearse de un ambiente favorable para el aprendizaje que a su vez desarrolla una educación de calidad.

Términos relevantes

Adaptar.- Biológica es un proceso fisiológico o rango morfológico o del comportamiento de un organismo.

Animaciones.- Un proceso utilizado por uno o más animaciones para dar la sensación de movimiento o imágenes o dibujos u otro tipo de objeto.

Artístico.- Es una tendencia referente al arte con la filosofía o estilo común seguida por un Grupo de artística durante un periodo de tiempo.

Dependiente.- Mejorar la calidad de desarrollo pensamiento crítico.

Cognitivo.- Es aquello que pertenece o que esté relacionado al conocimiento, este a su vez es el cumulo de información dispones gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

Corporal.- Es una de las formas básicas para la comunicación humana a veces el gesto o el movimiento de las manos o los brazos pueden ser una guía de pensamiento.

Creativo.- Se entiende a la facilidad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo.

Cultural.- Es un conjunto de valores, orgullo, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos dentro de un grupo social.

Descubrimiento.- Es la observación novedosa u original de algún aspecto de la realidad, normalmente un fenómeno natural; el hallazgo encuentro o manifestación de lo que estaba oculto y secreto o era desconocido.

Desplazamiento.- El cambio de posición de un cuerpo entre dos instantes o tiempo bien definido.

Educativo.- Consiste en una recopilación o síntesis de distintas teorías o enfoques pedagógicos que orientan a los docentes en la elaboración de los programas de estudios y en la sistematización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ejecución.- Permite nombrar a la acción y efecto de ejecutar.

Entorno.- Es aquello que rodea a algo o alguien.

Evaluación.- Se refiere a la acción y consecuencia de evaluar un verbo cuya etimología se remota al francés y que permite indicar, valorar, establecer, apreciar o calcular la importancia de una determinada causa o asunto.

Evolución.- Proviene del término latino y hace referencia al verbo evolucionar y a sus efectos esta acción está vinculada con un cambio de estado o a un despliegue o desenvolvimiento.

Experiencia.- Es aquella forma de conocimiento o habilidad la cual permite prevenir de la observación de la vivienda de un evento o bien de cualquier otra cosa que no suceda en la vida.

Explorar.- Se conoce como exploración este verbo se refiere examinar, reconocer, averiguar o registrar diligencias de un lugar o una cosa.

Física.- Significa realidad o naturaleza se trata de la ciencia que estudia las propiedades de la naturaleza.

Individualidad.- Calidad por la que una persona o cosa se desligna de los demás.

Lúdico.- Es un adverbio que califica todo lo que se relaciona con el verbo derivado en su etimología del latín ludos cuyo significado es precisamente juego como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones.

Metodología.- Es la ciencia que estudia o que se refiere a la serie de métodos y técnicas que con rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación.

Motivación.- Es resultado de la combinación de los vocablos latinos Motus traducido como movido y Motio que significa movimiento.

Motora.- Es aquella que abarca todas las alteraciones o deficiencias orgánicas del aparato motor o de su funcionamiento, que afecta al sistema muscular.

NEE.- Esto quiere decir que cualquier persona en diferentes edades y momentos de su educación, puede necesitar que lo apoyen para tener éxito escolar.

Observación.- Es la acción y efecto de observar, examinar con atención, mirar con recato advertir se trata de una actividad realizada por los seres vivos para detectar y asimilar la información.

Planificación.- Esfuerzos que se realizan a fin de cumplir objetivos y hacer realidad diversos propósitos se enmarcan dentro de una planificación.

Proceso.- Es un conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que al interactuar juntas en los elementos de entrada los convierten en resultados.

Psicomotricidad gruesa.- Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares en general, se refiere a movimiento de partes grandes del cuerpo del niño de todo el cuerpo.

Psicomotricidad fina.- Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares de cara, manos y pies correctamente a la palma de la mano, ojos, dedos y músculos que rodean la boca.

Recursos.- Es un procedimiento o medio del que se dispone para satisfacer una necesidad llevar a cabo una tarea o conseguir algo.

Sensorial.- Es parte del sistema nervioso responsable de procesar la información sensorial

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y RESULTADOS

Para diseñar la presente investigación se ha utilizado de métodos que ayudan al complemento conceptual de este proyecto, de una manera más detallada y precisa. El método cualitativo es aquel, como su nombre lo indica se centra más en la cualidad o características del objeto que se está estudiando, es decir buscar la esencia de las cosas. Mientras que el método cuantitativo se refiere al ámbito estadístico, es decir se basa al valor numérico, algo que contenga número, cantidad, valor, siendo todo lo contrario al método cualitativo.

También se aplicaron los métodos: inductivo deductivo y analítico sintético, además se anexó para fortalecer dicho proyecto educativo, con la aplicación de los tipos de investigación descriptiva y correlacional. Conjuntamente como técnicas e instrumentos de evaluación se aplicó la encuesta y entrevista, para la adquisición de datos que se relacionen con el proyecto.

Tipos de investigación

Este trabajo de investigación cuenta con los tipos de investigación como son: descriptiva, correlacional y no experimental.

En el método descriptivo nos menciona que se deduce a modo secuencial hipotético y deductivo, un conjunto de premisas compuesto por leyes, generalizaciones y otros enunciados que expresan regularidades. La explicación es siempre una deducción de una teoría que contiene afirmaciones que explican hechos particular y detallada, que ayudaran a la

recopilación de información necesaria para adjuntar a la investigación realizada, siendo objeto de estudio la Escuela “Emma Esperanza Ortiz Bermeo”.

En la investigación es correlacional ya que nos indica que está relacionado entre dos o más variables, es decir que coincide entre sí, en el proceso de estudio se puede relacionar más de tres variables.

En la investigación no experimental, menciona que se puede realizar sin tocar abiertamente las variables. Se basa en la observación, en su expectativa natural para analizarlo, en los cuales se exponen a los estudios. La observación en el entorno natural, complementa a la recopilación de datos que apoyen a la investigación.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

Es conjunto de personas que pertenece a una sola especie comunidad o que habitan y que conviven en un solo lugar para satisfacer sus necesidades en su vida cotidiana.

En el libro Metodología de la investigación, según el Dr. Francisco Moran Márquez nos dice que población es: el conjunto de elemento con características comunes, que pueden formar parte del universo. (Marquez, 2010, pág. 90).

Es grupo de información de toda gente de una comunidad que se está estudiando.

TABLA N°2 Población

ESTRATO	N°
Director	1
Docentes	19
Estudiantes	60
Representantes legales	60
TOTAL	140

Fuente: Escuela fiscal mixta Emma esperanza Ortiz Bermeo”
Elaborado: Stefania Duran Almeida

Muestra

Según el Dr. Francisco Moran Márquez en su libro Metodología de la investigación se menciona que: la muestra es la recolección de datos, es decir recoge la información que nos permite investigar lo adquirido. (Marquez, 2010). Es el fragmento que se seleccionó de la población para ser estudiada.

La muestra que se utilizó en mi trabajo de investigación, es de tipo no probabilísticos ya que que es de manera empírica, la cual no se obtiene con exactitud, no tiene un contenido científico. Se tomó la muestra de la institución educativa “Emma Esperanza Ortiz Bewrmeo”, siendo la siguiente: 1 director, 19 docentes. 40 representantes legales del primero de básica paralelo B2, que dan un total de 60 personas en la muestra, que se detallan en la siguiente tabla:

TABLA N°3 MUESTRA

ENCUESTADOS	N°
Director	1
Docentes	19
Representantes legales	40
Subtotal	60
ENTREVISTADOS	
Psicólogo	1
TOTAL	61

Fuente: Escuela fiscal mixta Emma esperanza Ortiz Bermeo
 Elaborado: Stefania Duran Almeida

TABLA N° 4: CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variabes	Dimensiones	Indicadores
Independiente: Actividades Lúdicas Son un juego dinámico para los niños de todas las edades es decir el juego es donde el niño desarrolla sus habilidades motrices e intelectuales ya que por medio de juego tiene sus aprendizaje ellos están los juego tradicionales	Definición	Desarrolladores de las actividades lúdicas.
	Tipos	Origen
	Ámbitos	Las actividades lúdicas en el entorno educativo
	Realidad Internacional	Proponentes de la nueva pedagogía de la educación mediante actividades lúdicas.
		Casos de actividades lúdicas
	Realidad nacional y local.	Reforma Curricular 2010
		Desarrollo de las actividades lúdicas en la educación básica
La práctica de las actividades lúdicas en la Escuela Fiscal Mixta Emma Esperanza Ortiz Bermeo		

<p>Dependiente: Pensamiento Crítico Es un proceso de la persona que procede a analizar pensar evaluar para mejorar las idea del pensamiento crítico desarrolla el razonamiento del ser humano</p>	Definición en entorno al pensamiento crítico.	Desarrolladores del pensamiento critico
		Origen del pensamiento critico
		El pensamiento crítico en el entorno educativo
	Realidad Internacional	Proponentes de la nueva pedagogías de la educación básica en base al pensamiento crítico
		Casos de pensamiento critico Unesco
	Realidad nacional y local.	Reforma Curricular 2010
Actividades del pensamiento crítico en la educación básica.		
La práctica del pensamiento crítico en la Escuela Fiscal Mixta Emma Esperanza Ortiz Bermeo		
<p>Propuesta: Guía metodológica con enfoques de roles.</p>	<p>Estructura de una guía</p> <p>Las destrezas con criterio de desempeño</p>	<p>Importancia de una guía metodológica con enfoque de roles.</p> <p>La importancia del enfoque de roles al diseñar una guía metodológica.</p> <p>La realidad internacional casos</p> <p>La realidad nacional y local de la Escuela Fiscal Mixta Emma Esperanza Ortiz Bermeo</p>

Fuente: Escuela Fiscal Mixta Emma Esperanza Ortiz Bermeo
Elaborado: Stefanía Duran

MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

Para realizar esta investigación utilizamos los siguientes métodos de la investigación que son:

Método inductivo- deductivo

Es un proceso general que empleamos en la observación, para obtener así parte principal de la investigación. Procedemos a realizar un estudio para tener un análisis en la parte no investigada.

Se trata de interpretar los hechos de la observación, se puede considerar un paso importante para su registro en la investigación, pues la observación es importante para la recepción de información. El método deductivo deduce un proceso particular de una investigación y lo reduce a un método de razonamiento lógico, es decir que parte de lo general, que tiene como base la validez en sus resultados, se centra en lo más importante y relevante de la información, llegando así a la inducción que va de lo particular a lo general, de lo sencillo a lo complejo, dando a entender que la inducción y la deducción siempre van juntas, para obtener un conocimiento amplio de lo que se quiere estudiar.

Método analítico-sintético

El método analítico nos ayuda a distinguir las partes analíticas y minuciosas de lo que se está investigando, una cierta parte que procede a una revisión ordenada de los elementos, llevando un proceso de análisis y síntesis. El método sintético consiste en recoger la variedad de elementos

que se había investigado para hacer un análisis, un resumen, de nuevas ideas de lo argumentado que complementa en la base sintética.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Técnica

Es un conjunto de reglas que tiene como objetivo facilitar el desarrollo de una actividad al momento de ejecutarse ya sea en cualquier área educativa, laboral o personal.

Instrumento

Es un objeto palpable y no palpable, es una herramienta que se utiliza para elaborar un trabajo determinado, que se realiza el fin de obtener un propósito de dicho trabajo.

Encuesta

La encuesta es un instrumento de investigación para adquirir información de un determinado tema, el cual está siendo objeto de estudio. Este instrumento se realiza una serie de preguntas cerradas a un grupo de personas seleccionadas al azar, puede ser de manera escrita o verbal.

Entrevista

La entrevista consiste en obtener un diálogo con un profesional, el cual nos va a contestar una serie de preguntas abiertas, de manera personalizada, para obtener más información sobre el tema que se esté investigando.

ENCUESTAS RELACIONADA A DIRECTIVO Y DOCENTES

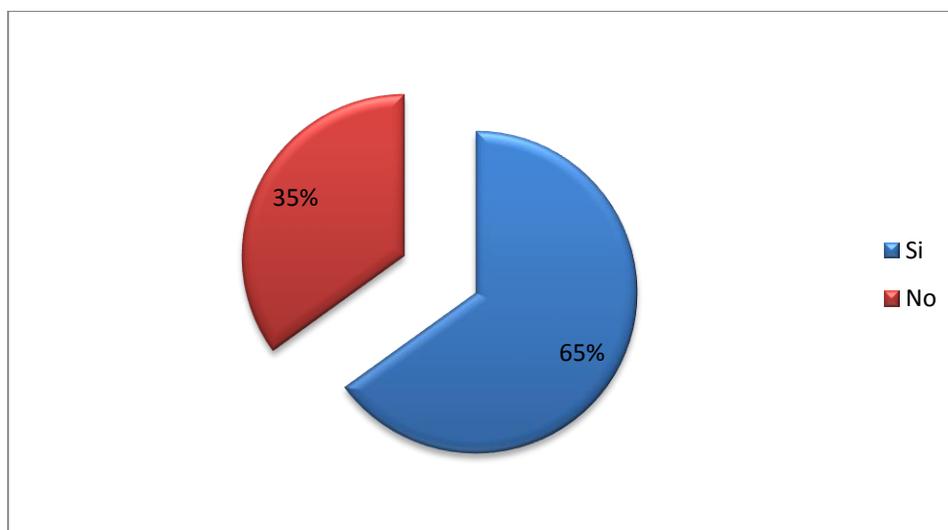
1.- ¿Conoce usted qué tipo de actividades lúdicas se debe implementar en los niños de 5 a 6 años?

TABLA N° 5: TIPO DE ACTIVIDADES LÚDICAS

N°	CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Si	13	65%
2	No	7	35%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 1: TIPO DE ACTIVIDADES LÚDICAS



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 65% de los directivos y docentes encuestados conoce los tipos de actividades lúdicas que se pueden implementar en los niños de 5 a 6 años de edad, actividades que son planificadas de antemano por el docente, mientras que el 35% no conocen dichas actividades, porque la mayoría de juegos son repetitivos y poco creativos.

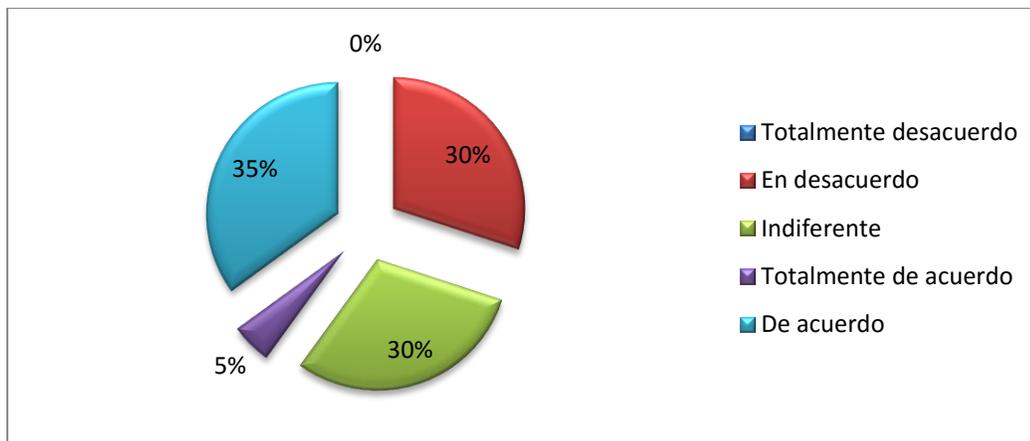
2.- ¿Cree conveniente que se debe implementar los hábitos lúdicos en los primeros años de educación básica?

TABLA N° 6: HÁBITOS LÚDICOS

N°	CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Totalmente en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	6	30%
3	Indiferente	6	30%
4	Totalmente de acuerdo	1	5%
5	De acuerdo	7	35%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N°2: HÁBITOS LÚDICOS



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 35% de los docentes están de acuerdo que se deben implementar los hábitos lúdicos en los estudiantes de primero de básica, pues consideran que el niño aprende con mayor facilidad a través del juego, mientras que el 30% está en desacuerdo porque creen que es mejor lo teórico que práctico y el 5% dice que está totalmente de acuerdo porque facilitara el proceso enseñanza-aprendizaje.

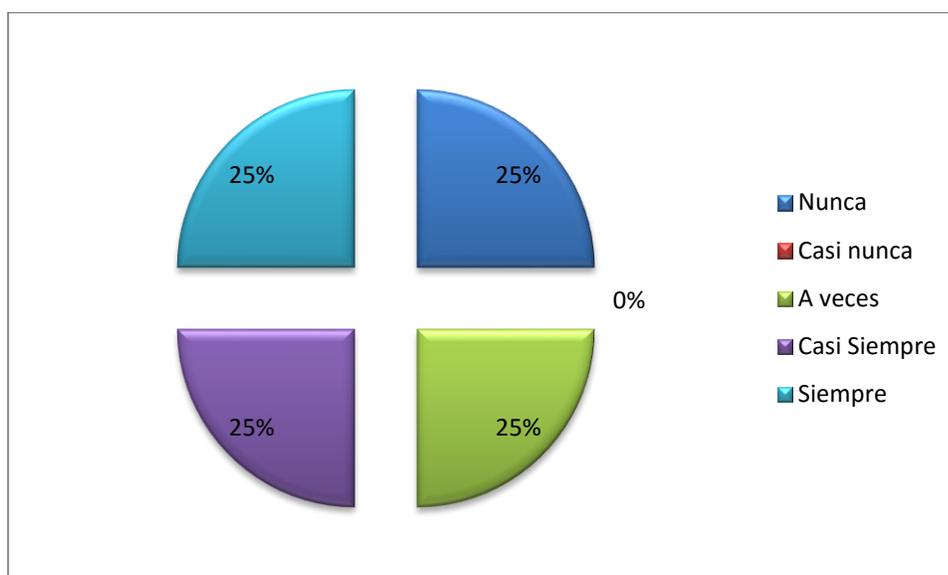
3.- ¿Se realiza en técnicas adecuadas en las actividades lúdicas?

TABLA N° 7: TÉCNICA EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

N°	CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Nunca	5	25%
2	Casi nunca	0	0%
3	A veces	5	25%
4	Casi Siempre	5	25%
5	Siempre	5	25%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 3: TÉCNICA EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

Es esta encuesta los resultados no varían, pues el 25% consideran que siempre realizan técnicas en las actividades lúdicas, el 25% dijeron que casi siempre, el 25% contestaron que a veces, porque el tiempo en el aula muchas veces es limitado y el 25% dijeron nunca, ya que consideran una pérdida de tiempo aplicar técnicas.

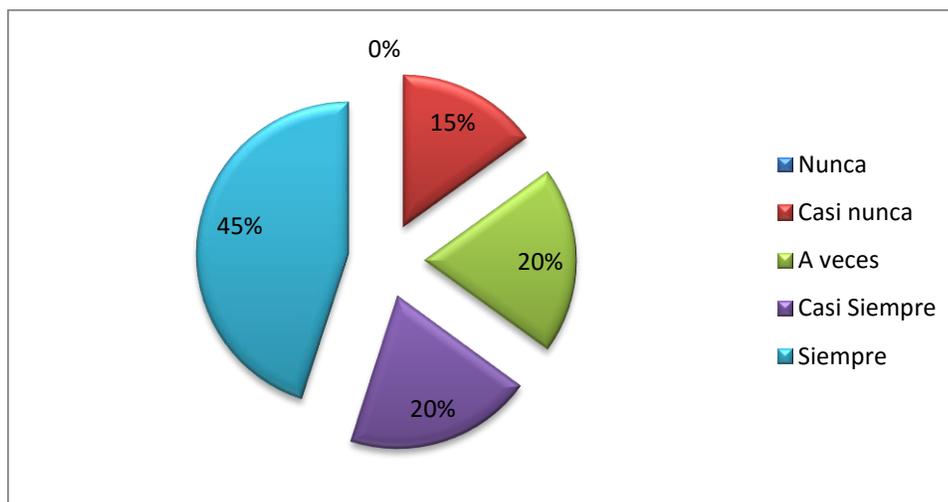
4.- ¿Cree usted que está capacitado para resolver las actividades lúdicas en el salón de clases?

TABLA N° 8: CAPACITADO

N°	CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Nunca	0	0%
2	Casi nunca	3	15%
3	A veces	4	20%
4	Casi Siempre	4	20%
5	Siempre	9	45%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 4: CAPACITADO



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 45% de los docentes respondieron que siempre, pues consideran que están capacitados para resolver las actividades lúdicas en el salón de clases, mientras que el 20% dijeron que casi siempre, pues obtiene la mayor atención del infante dentro del aula, el otro 20% dijeron que a veces porque su tiempo es limitado y el 15% dijeron que casi nunca, por el motivo de que no hay control, ni orden dentro del aula, necesitando más capacitación por parte de los docentes.

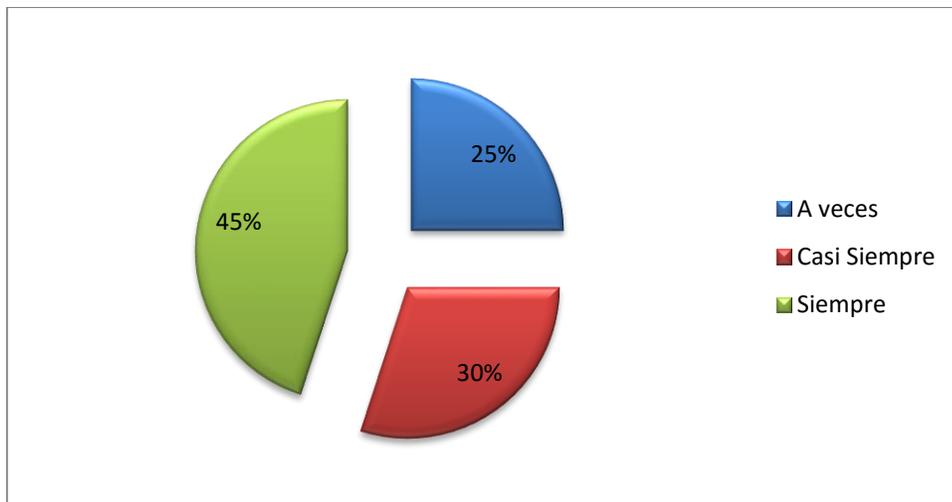
5.- ¿Se debería incorporar el pensamiento crítico en las actividades lúdicas?

TABLA N° 9: INCORPORAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO

N°	CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Nunca	0	0%
2	Casi nunca	0	0%
3	A veces	5	25%
4	Casi Siempre	6	30%
5	Siempre	9	45%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 5: INCORPORAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 45% de los encuestados consideran que siempre debería incorporar el pensamiento crítico en las actividades lúdicas, mientras que el 30% respondieron casi siempre, porque conocen poco estas actividades y el 25% dijeron a veces porque no se sienten capacitados de para aplicar dichas actividades.

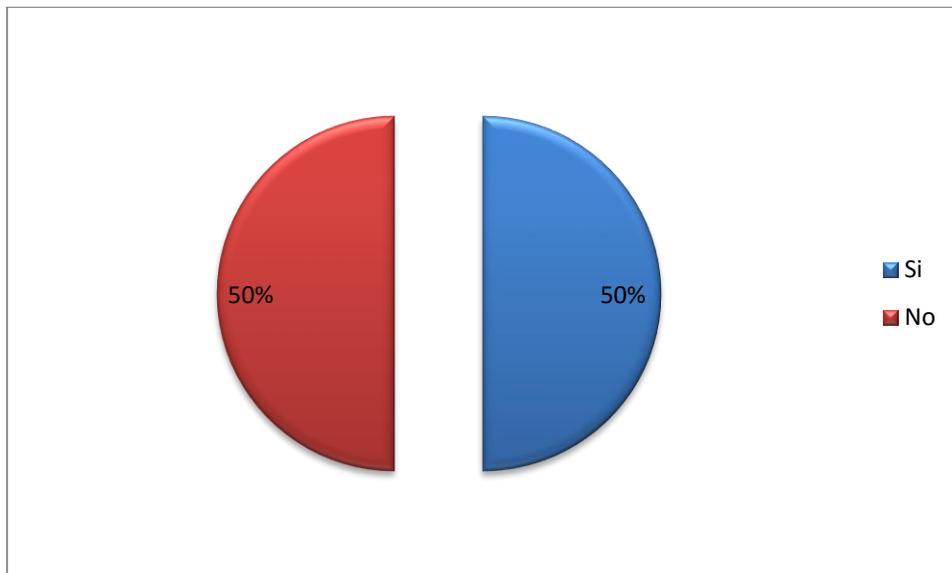
6.- ¿Conoce las habilidades básicas del pensamiento crítico?

TABLA N° 10: HABILIDADES BÁSICAS

N°	CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Si	10	50%
2	No	10	50%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 6: HABILIDADES BÁSICAS



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 50% dijeron que si conoce habilidades básica del pensamiento crítico, pues están empapados de este tema y se sienten capaces de aplicarlo y el otro 50% dijeron que no, porque no consideran importante saber de ello.

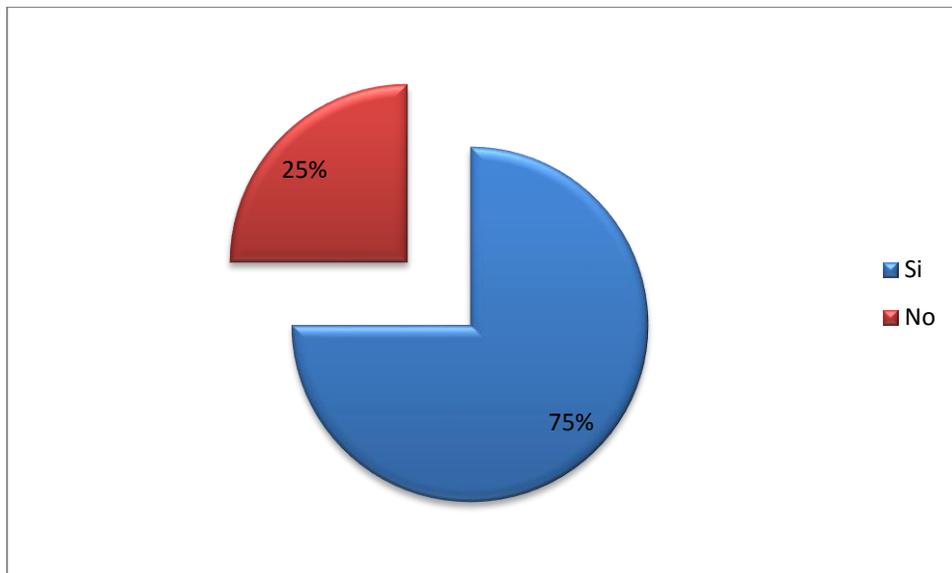
7.- ¿Sabe usted como desarrollar el pensamiento crítico?

TABLA N° 11: DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Si	15	75%
2	No	5	25%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 7: DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

De los encuestados el 75% contestaron que si sabe desarrollar el pensamiento crítico, porque consideran importante conocer de estos temas, mientras que el 25% dijeron que no conoce, por la falta de interés para capacitarse en el ámbito de la enseñanza. Todos los docentes deben estar capacitados para implementar el desarrollo del pensamiento, ya que el maestro es la guía del estudiante hacia el conocimiento veraz.

8.- ¿Influirá de manera positiva el pensamiento crítico en el aula?

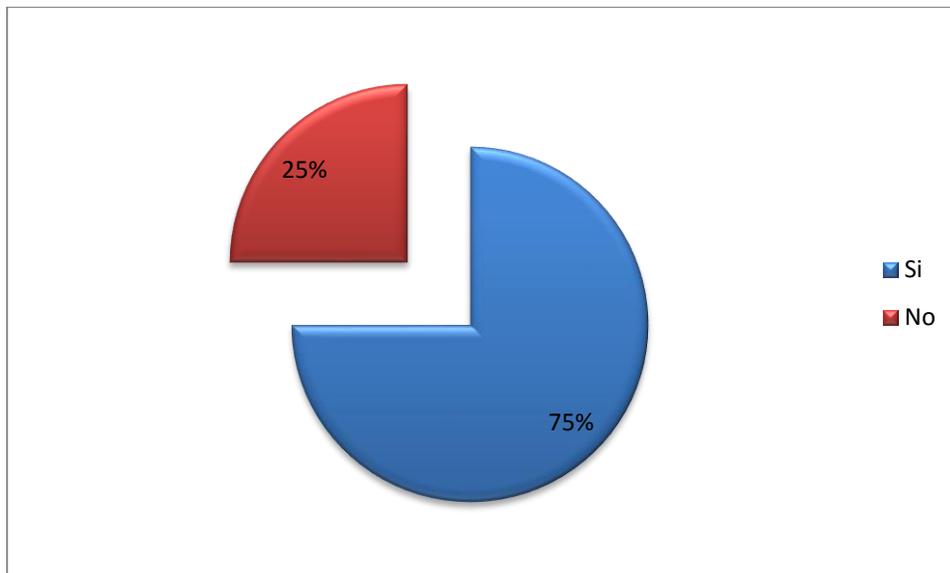
TABLA N° 12: MANERA POSITIVA

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Si	15	75%
2	No	5	25%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes

Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 8: MANERA POSITIVA



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes

Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 75% de los encuestados piensan que si influye de manera positiva el pensamiento crítico en el aula, porque ayudará a desarrollar el pensamiento autónomo y significativo en el niño, mientras que el 25% dijeron que no lo consideran de gran importancia para el desarrollo integral del niño.

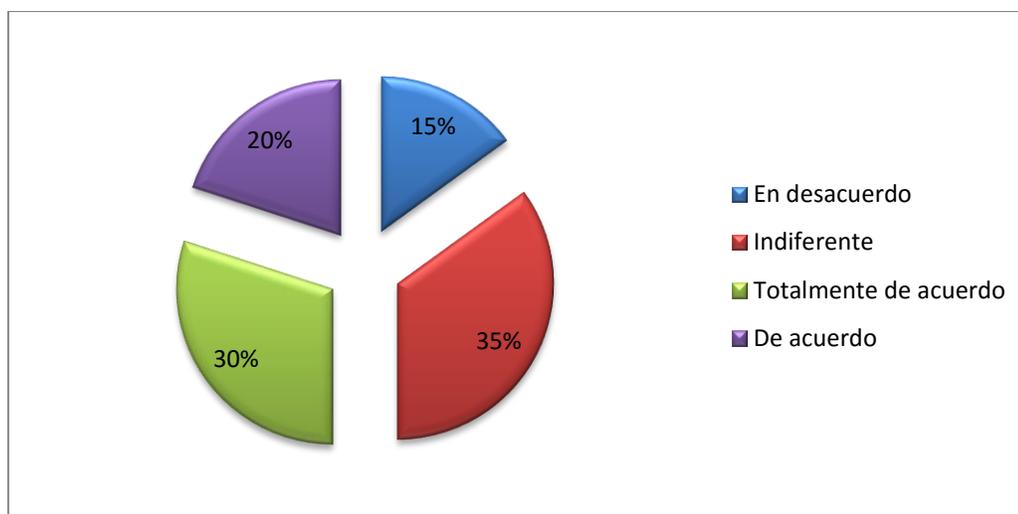
9.- ¿Sería utilizar una guía metodológica para favorecer el pensamiento crítico?

TABLA N° 13: GUÍA METODOLÓGICA

N°	CATEGORÍAS	FRECUENCIA	PORCENTAJ
1	Totalmente desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	3	15%
3	Indiferente	7	35%
4	Totalmente de acuerdo	6	30%
5	De acuerdo	4	20%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRAFICO N° 9: GUÍA METODOLÓGICA



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 35% de los encuestados se muestran indiferente a la utilización de una guía metodológica, pues no la han aplicado y no la consideran necesaria, mientras que el 30% dijeron que está totalmente de acuerdo y 20% están de acuerdo, porque muchas veces el desconocimiento de utilizar una guía metodológica paraliza los objetivos que esta da, ya que favorece el desarrollo del pensamiento crítico de acuerdo a las actividades que se realicen de manera adecuada.

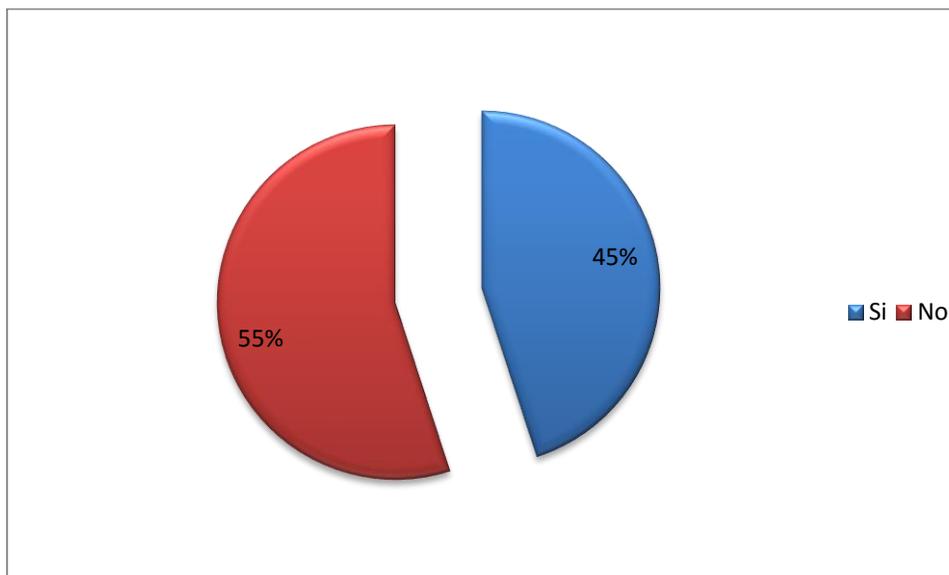
10.- ¿Conoce usted método para realizar la guía metodológica en las actividades lúdicas?

TABLA N° 14: MÉTODO PARA UNA GUÍA METODOLÓGICA

N°	CATRGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJ
1	Si	9	45%
2	No	11	55%
Total		20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 10: MÉTODO PARA UNA GUÍA METODOLÓGICA



Fuente: Encuesta dirigida a Directores y Docentes
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

De los encuestados el 55% dijeron que no conocen los métodos para realizar la guía metodológica con las actividades lúdicas ya que no les han facilitado información sobre este tema, mientras que el 45% dijeron que sí, ya que año a año hay cambios y la falta de capacitación por parte de los docentes ocasiona desequilibrio y falta de desarrollo cognitivo.

ENCUESTA A LOS REPRESENTANTES LEGALES

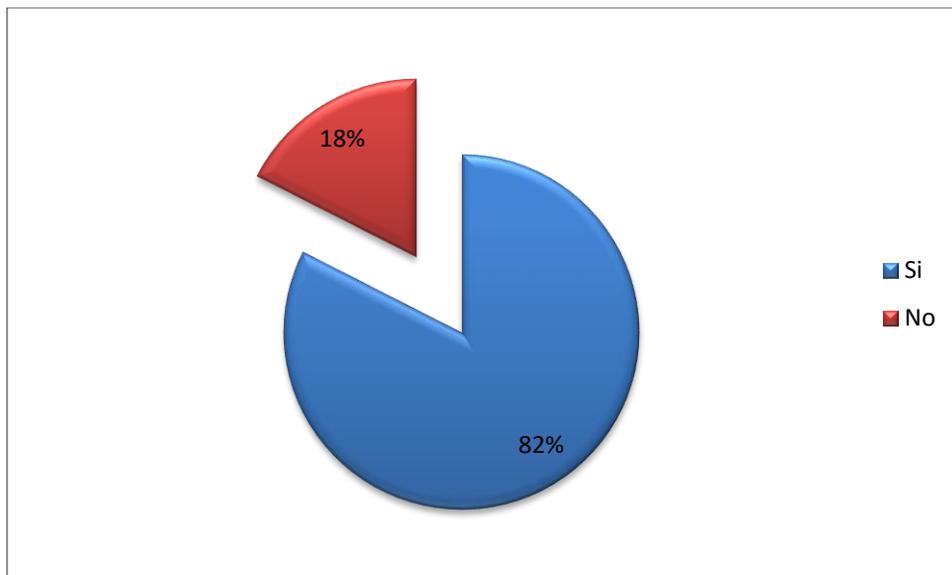
1.- ¿Cree usted que los docentes deben estar capacitados en las actividades lúdicas?

TABLA N° 15: CAPACITADO EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

N°	CATEGORIAS	FRECUENCIA	PORCENTAJ
1	Si	33	82, %
2	No	7	18%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 11: CAPACITADO EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 82% consideran que el docente debe estar capacitado en las actividades lúdicas, porque mediante el juego el niño tiene mejor adquisición del conocimiento y el maestro debe ser el guía de este proceso, mientras que el 18% dijeron que no, porque lo consideran un tema fácil de tratar.

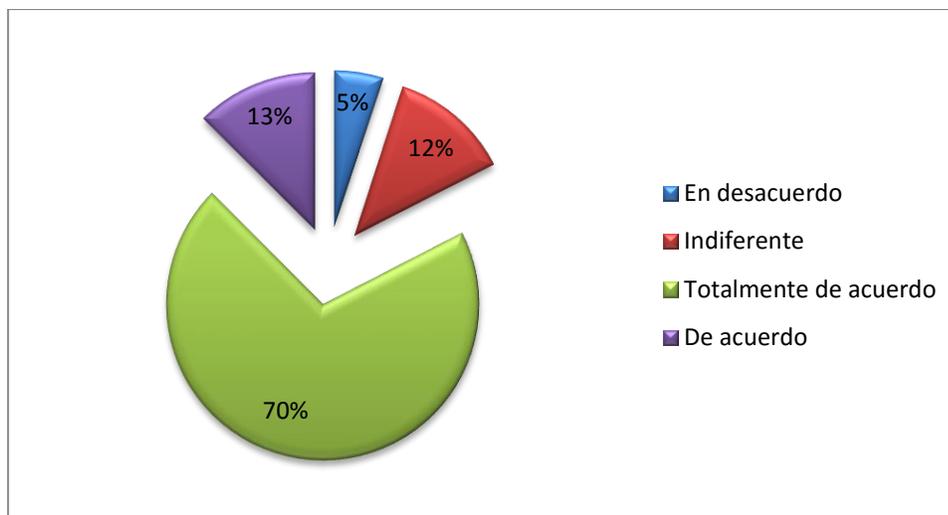
2.- ¿Cree usted que los docentes deben utilizar estrategias en las actividades lúdicas?

TABLA N° 16: UTILIZAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Totalmente desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	2	5%
3	Indiferente	5	12%
4	Totalmente de acuerdo	28	70%
5	De acuerdo	5	13%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRAFICO N°12: UTILIZAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 70% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que los docentes deben utilizar estrategias en las actividades lúdicas, porque el juego en el proceso de aprendizaje necesita un proceso que ayude a llegar al objetivo propuesto, mientras que el 13% están de acuerdo y el 12% se muestran indiferente y el 5% están en desacuerdo, pues consideran las actividades lúdicas algo irrelevante.

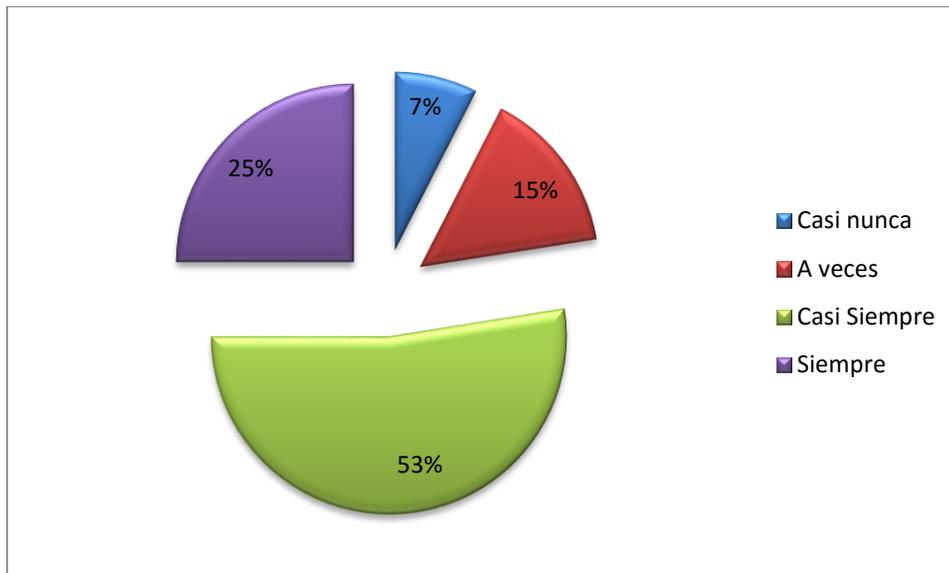
3.- ¿El docente es motivador del desarrollo en las actividades lúdicas?

TABLA N ° 17: MOTIVACIÓN EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Nunca	0	0%
2	Casi nunca	3	7%
3	A veces	6	15%
4	Casi Siempre	21	53%
5	Siempre	10	25%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRAFICO N° 13: MOTIVACIÓN EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

De los encuestados el 53% contestaron que casi siempre el docente es motivador del desarrollo en las actividades lúdicas, mientras que el 25% dijeron que siempre, ya que consideran necesario despertar el deseo de aprender del niño, mientras que el 15% comentaron que a veces y el 7% dijeron casi nunca, porque creen que no es necesaria la motivación al momento de enseñar.

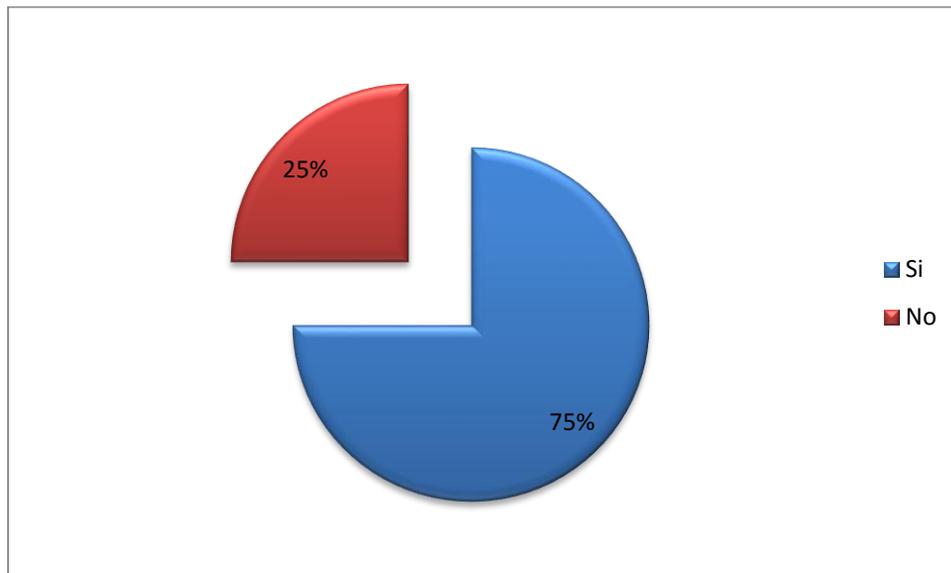
4.- ¿Está usted capacitado para utilizar materiales didácticos para realizar las actividades lúdicas?

TABLA N° 18: MATERIALES DIDÁCTICOS

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Si	30	75%
2	No	10	25%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRAFICO N° 14: MATERIALES DIDÁCTICOS



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 75% de los encuestados dijeron que si está capacitado para utilizar materiales didácticos para realizar las actividades lúdicas, ya que se ha preparado por medio de talleres y seminarios, mientras que el 25% consideran que no, porque su metodología no es activa.

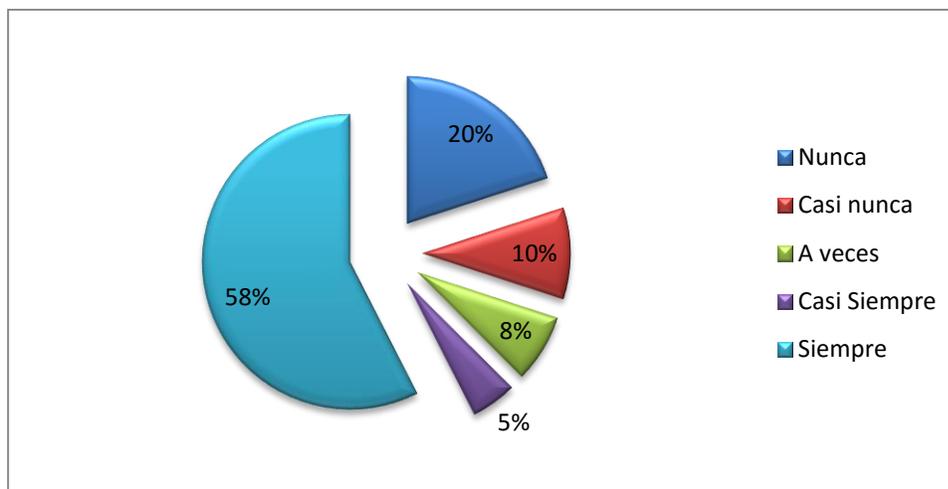
5.- ¿Conoce usted estrategias para desarrollar el pensamiento crítico?

TABLA N° 19: ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Nunca	8	20%
2	Casi nunca	4	10%
3	A veces	3	8%
4	Casi Siempre	2	5%
5	Siempre	23	58%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRAFICO N° 15: ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 58% de los encuestados dicen que siempre utiliza estrategias para desarrollar el pensamiento crítico, ya que lo consideran importante para su enseñanza, mientras que el 20% dijeron que nunca, por la falta de conocimiento de dichas estrategias, el 10% manifestaron que casi nunca y el 8% dijeron que a veces, por la poco interés de capacitarse para ejercer un mejor desempeño en los educandos.

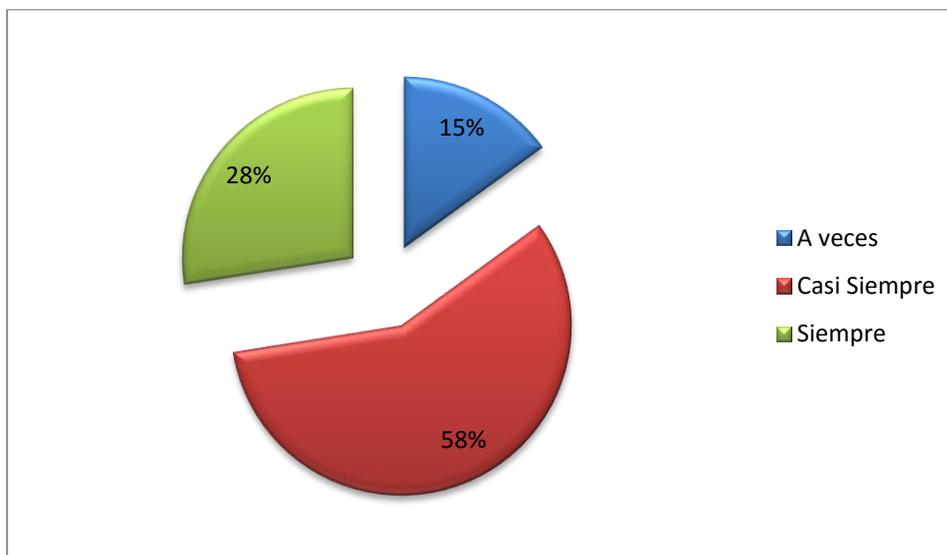
6.- ¿Cree usted que los estudiantes aplican el pensamiento crítico?

TABLA N° 20: APLICAN EL PENSAMIENTO CRÍTICO

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Nunca	0	0%
2	Casi nunca	0	0%
3	A veces	6	15%
4	Casi Siempre	23	58%
5	Siempre	11	28%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRAFICO N° 16: APLICAN EL PENSAMIENTO CRÍTICO



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 58% de los encuestados manifestaron que casi siempre los estudiantes aplican el pensamiento crítico, de acuerdo al estímulo que muestra el docente, mientras que el 28% consideran que siempre gracias a las estrategias aplicadas en sus actividades y el 15 % dijeron que a veces, por la falta de interés de los docentes en cada clase.

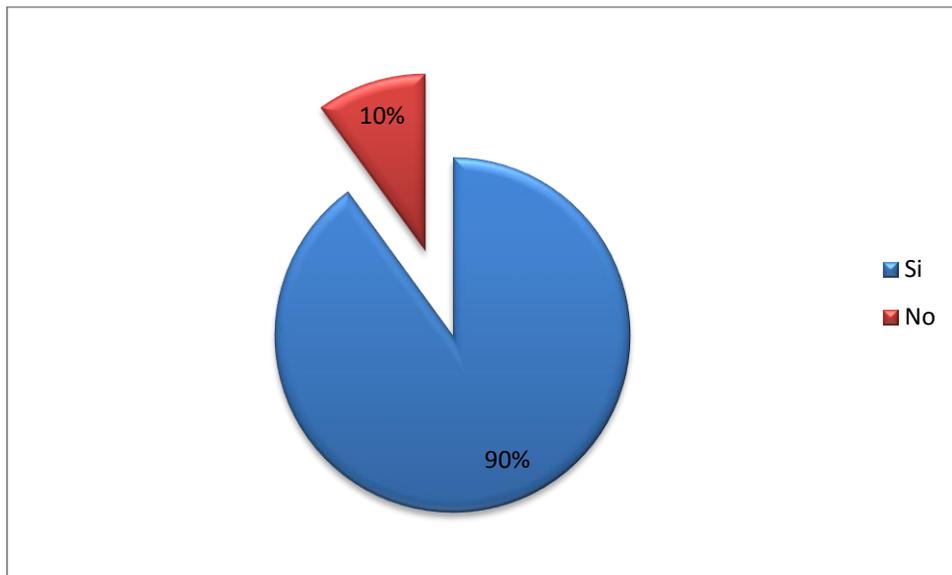
7.- ¿Le gustaría que en las instituciones se hablara del pensamiento crítico con sus hijos?

TABLA N° 21: DIÁLOGO

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Si	36	90%
2	No	4	10%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRAFICO N° 17: DIÁLOGO



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 90% de los encuestados consideran que si les gustaría que se hablara del pensamiento crítico a sus hijos, para que en futuro las decisiones que tome sean de manera acertadas, mientras que el 10% dijeron que no, ya que los docentes no lo harían con buena voluntad.

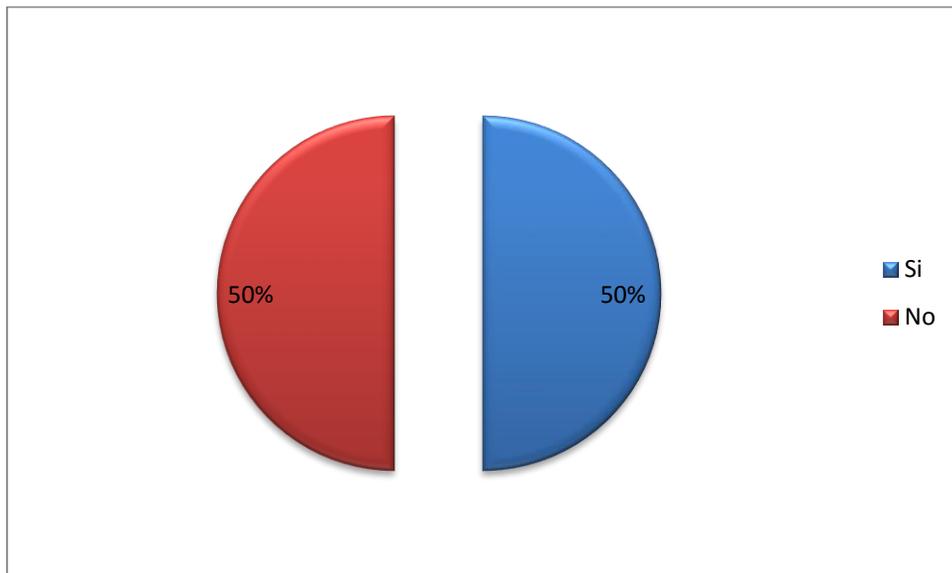
8.- ¿Piensa usted que es importantes la introducción de pensamiento crítico en la institución educativa?

TABLA N° 22: INTRODUCCIÓN

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Si	20	50%
2	No	20	50%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRAFICO N° 18: INTRODUCCIÓN



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 50% del encuestado si consideran importante la introducción de pensamiento crítico en las instituciones educativas, puesto que facilitará su modelo de vida de acuerdo a los pensamientos que tenga, mientras que el 50% consideran que no es importante porque consideran que el niño lo adquirirá en su diario vivir.

9.- ¿Le beneficiaría la aplicación de la guía metodológicas?

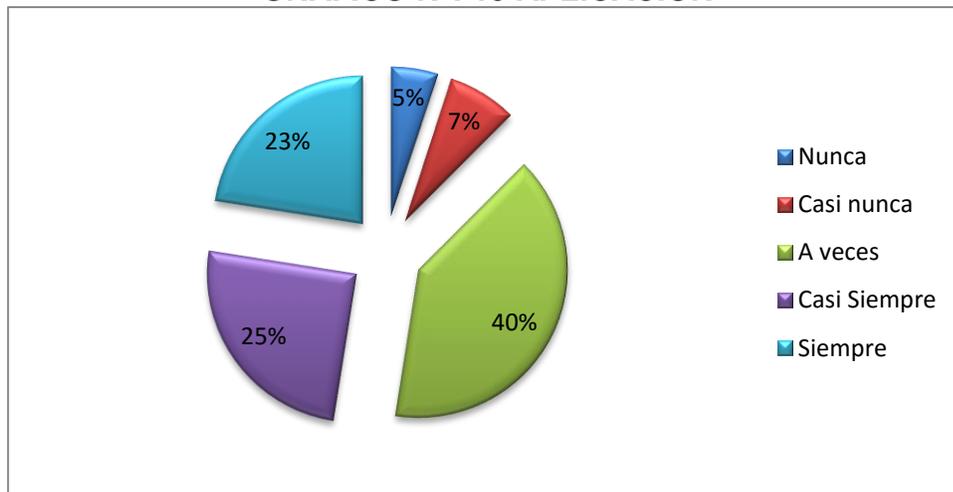
TABLA N ° 23: APLICACIÓN

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Nunca	2	5%
2	Casi nunca	3	8%
3	A veces	16	40%
4	Casi Siempre	10	25%
5	Siempre	9	23%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales

Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N°: 19 APLICACIÓN



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales

Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 40% de los representantes legales dicen que a veces es beneficioso la aplicación de una guía metodológica, ya que lo consideran tedioso si lo realizan frecuentemente, mientras que el 25% dijeron que casi siempre, el 23% dijeron que siempre, pues favorece el pensamiento crítico la utilización adecuada de una guía metodológica, pues así desarrolla de manera efectiva las habilidades del pensamiento el 8% manifestaron que casi nunca y el 5% dijeron que nunca, ya que no creen que aporten en gran magnitud al desarrollo cognitivo.

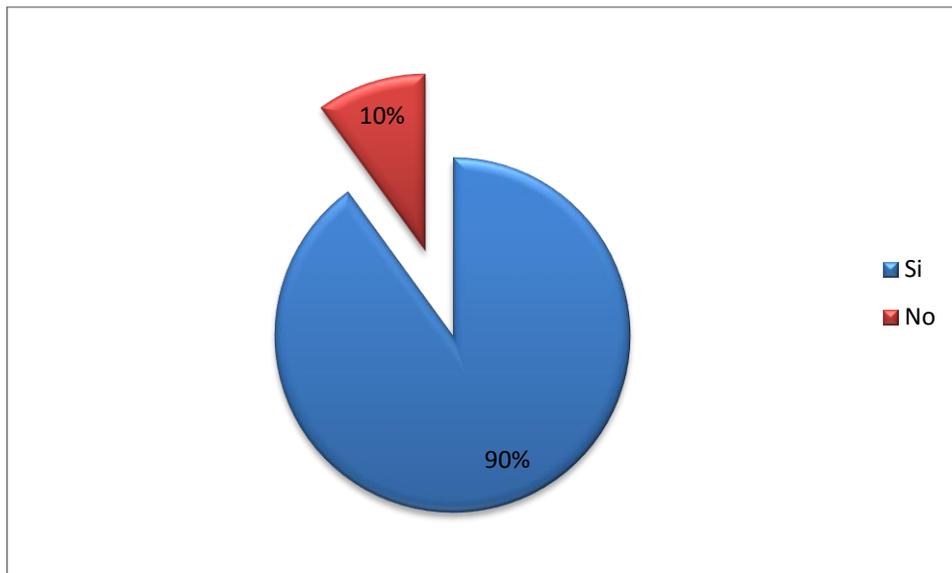
10.- ¿Piensa usted que es importante que la institución realice una guía metodológica con enfoque de roles para desarrollar con niños?

TABLA N° 24: INTRODUCCIÓN

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Si	36	90%
2	No	4	10%
Total		40	100

Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

GRÁFICO N° 20: INTRODUCCIÓN



Fuente: Encuesta dirigida a Representantes Legales
Elaborado por: Stefania Duran Almeida

El 90% de los encuestados consideran que si es importante que la institución realice una guía metodológica con enfoque de roles para desarrollar con los niños tanto su área cognitiva y física, mientras que el 10% dicen que no lo considera importante ya que no cuentan con el tiempo necesario dentro del aula.

ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Según las encuestas realizadas a los directivos y docentes, de la escuela “Emma Esperanza Ortiz” en la pregunta número 8, el 75% indica que si influye de manera positiva el pensamiento crítico en el aula, que de acuerdo al marco teórico se relaciona porque es muy importante el proceso de la persona que procede analizar, pensar y evaluar para desarrollar el razonamiento humano. Lo que considero que el pensamiento crítico debe ser conocido y puesta en práctica dentro de las aulas de clases, ya que el niño aprende jugando y jugando desarrolla su pensamiento crítico.

En la pregunta número 7, de las encuestas realizadas a los representantes legales de la escuela “Emma Esperanza Ortiz”, según el 90% indico que si le gustaría que en las instituciones se hablara del pensamiento crítico, lo que está el marco teórico del capítulo dos, nos indica que se debe motivar a los niños a pensar de forma profunda, desde edades temprana para estimular su mente para despertar su interés por aprender y la enseñanza sea más sencilla, en mi opinión considero que en todas las instituciones se hablara del pensamiento crítico, y como desarrollarlo de manera efectiva, no solamente con los estudiantes sino con toda la comunidad educativa.

Por medio de la investigación que he realizado a través de una entrevista a la Psicóloga MSC. Soraya Triviño, la pregunta que más resaltó fue: ¿Cree usted que hay una carencia de recursos didácticos para desarrollar el pensamiento crítico? Nos menciona la docente que si hay carencia de recurso didáctico que las instituciones educativas, mucha de ellas no tienen los recursos para desarrollar el pensamiento crítico, no se han preocupado de adquirir poca falta de interés para estimular el área cognitiva, a su vez ayudaría muchísimo a los estudiantes a que tengan niños exploradores que

le gusten investigar, buscar respuesta; esto los motiva más a saber obtener conocimientos y a su vez tener un aprendizaje significativo. Es por eso que todas instituciones educativas deben tener materiales de recursos didácticos, con los que el niño de 5 a 6 años pueda aprender y ejercer sus conocimientos en la vida social y obtener y desarrollo cognitivo óptimo.

ENTREVISTA

¿Cuál es su opinión acerca del pensamiento crítico?

Constituyen un marco de referencia para evaluar las aptitudes de los estudiantes constituyen un marco de referencia para observar si están manejando bien el razonamiento lógico que les va a permitir ser más indagador e investigativos al estudiante.

¿Qué opinan usted sobre el bajo desenvolvimiento del estudiante en el entorno social y escolar?

Los estudiantes tienen bajo rendimiento académico por algunos factores no tienen un buen equilibrio emocional, el ambientes en que se desenvuelve no es en forma activa, tienen problemas en desarrollar su área cognitiva que no ha sido estimulada y el ambiente en que se desenvuelve no está acorde para su desempeño.

¿A qué se debe la falta de integración de los niños en el entorno educación?

La falta de integración es que la familia no se integra del contexto donde se desarrolla el niño, no le da importancia a lo que está pasando alrededor de ellos.

Por lo tanto es importante lograr que los representantes legales participen activamente en la planificación y ejecución de las actividades que le permitan solucionar los problemas de sus hijos y proporcionarte una educación de calidad.

¿Cree usted que hay una carencia de recursos didácticos para desarrollar el pensamiento crítico?

Si hay carencia de recursos didácticos las instituciones educativas no se han preocupado de adquirir este recursos que ayudarían a desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes y así tener niños exploradores indagadores investigativos.

¿Cree usted que en la actualidad el niño tiene dificultad para comprender y analizar?

En la actualidad los niños todavía tienen un poco de dificultad para comprender, esto se debe a que hay instituciones educativas que no cumplen con el proceso de enseñanza aprendizaje adecuados y acorde a su edad.

ANÁLISIS DEL CHI CUADRADO

Se utilizó el programa SPSS, la chi cuadrado de Pearson, para comprobar la relación entre la variable dependiente e independiente.

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje		Porcentaje
¿Cree que los docentes deben utilizar las actividades lúdicas? * ¿Cree usted que los estudiantes aplican el pensamiento crítico?	4	100,0%	0	0,0%	0	100,0%

**¿Cree que los docentes deben utilizar las actividades lúdicas?
*¿Cree usted que los estudiantes aplican el pensamiento crítico
tabulación cruzada?**

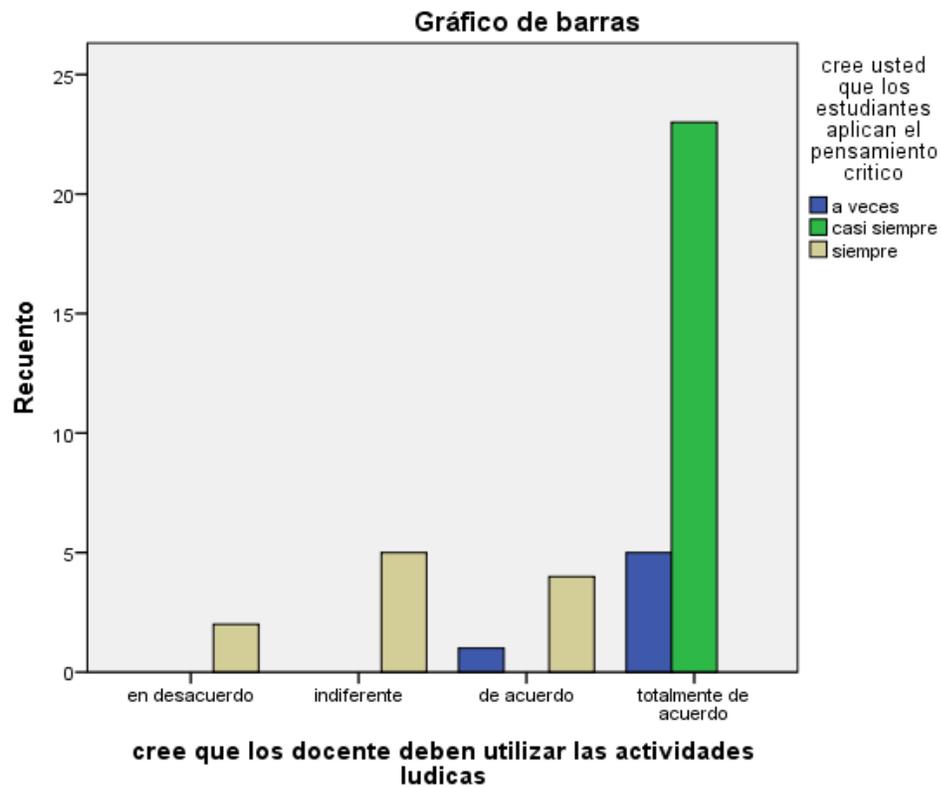
	Recuento	cree usted que los estudiantes aplican el pensamiento critico			Total
		a veces	casi siempre	siempre	
cree que los en docente deben desacuerdo utilizar las	2	0	0	2	2
% del total		0,0%	0,0%	5,0%	5,0%

actividades lúdicas	indiferent	Recuento	0	0	5	5
		% del total	0,0 %	0,0 %	12 ,5%	1 2,5%
	de acuerdo	Recuento	1	0	4	5
		% del total	2,5 %	0,0 %	10 ,0%	1 2,5%
	totalment e de acuerdo	Recuento	5	23	0	2 8
		% del total	12,5 %	57,5 %	0, 0%	7 0,0%
Total		Recuento	6	23	11	4 0
		% del total	15,0 %	57,5 %	27 ,5%	1 00,0 %

Pruebas de che-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	37,2 34 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	45,3 42	6	,000
Asociación lineal por lineal	19,9 73	1	,000
N de casos válidos	40		

- a. 10 casillas (83,3%) han esperado un recuento menor que 5.
El recuento mínimo esperado es ,30.



CORRELACIÓN ENTRE VARIABLES

Objetivo 1: Identificar la influencia de las actividades lúdicas en el pensamiento crítico de los estudiantes mediante un estudio bibliográfico y analítico. Según las encuestas realizadas a los directivos y docentes, en la pregunta N° 1, el 65% dijeron que si conoce los tipo de actividades lúdicas que se debe implementar en los niños de 5 a 6 años, mientras que el 35% dijeron que no, cuyos resultados demuestran el cumplimiento del objetivo número 1 del capítulo I, pues las actividades lúdicas son necesarias para su desarrollo tanto físico como intelectual.

Objetivo 2: Establecer las principales causas de la baja calidad del desarrollo del pensamiento crítico mediante un estudio bibliográfico y analítico. Según las encuestas realizadas a los directivos y docentes, en la pregunta N° 8, el 75% de los encuestados piensan que si influye de manera positiva el pensamiento crítico en el aula, mientras que el 25% dijeron que no, mostrando que se cumplió el objetivo número 2, pues al pensar de manera positiva sobre la influencia del desarrollo del pensamiento crítico, ayudara a combatir la baja calidad de dicho desarrollo.

Objetivo 3: Seleccionar los factores más significativos de la investigación para el desarrollo de una guía metodológica con enfoques de roles y potenciar la calidad del desarrollo del pensamiento crítico. El 90% de los encuestados consideran que si es importante que la institución realice una guía metodológica con enfoque de roles para desarrollar con los niños, mientras que el 10% dicen que no. Se ha establecido el cumplimiento del objetivo 3, pues la mayoría de Iso encuestados considera que es importante el desarrollo una guía metodológica con enfoque de roles para el mejoramiento del desarrollo del pensamiento crítico, realizando actividades para el estudiante de 5 a 6 años de edad

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- ✓ Se pudo verificar como el estudiante pueden desarrollar el pensamiento crítico mediante juegos.
- ✓ Los pocos juegos utilizados son repetitivos y monótonos, lo que causa fatiga en el niño.
- ✓ Las actividades lúdicas no suelen ser frecuentes y no se aplican adecuadamente en los estudiantes.
- ✓ Falta de estimulación del área cognitiva y la relación con sus padres.
- ✓ Problemas de comunicación entre los docentes, estudiantes y padres de familia.

Recomendaciones

- ✓ El docente debe actualizarse, tener capacitación en las actividades lúdicas, para que puedan desarrollar mejor el juego.
- ✓ Obtener juegos nuevos y creativos y juguetes de buen material plástico que no sea tóxico.
- ✓ Realizar talleres tanto como los docentes y padre de familia en el aula para desarrollar las actividades lúdicas
- ✓ Realizar juegos a los estudiantes para poder analizar y pensar, de una manera más dinámica.
- ✓ El docente debe tener una facilidad de diálogo con los estudiantes y padre de familia para desarrollar el pensamiento crítico

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

GUIA METODOLÓGICA CON ENFOQUE DE ROLES

JUSTIFICACIÓN

La falta de interés o capacitación para desarrollar el pensamiento crítico de los niños en la edad temprana, podría causar problemáticas en el desarrollo integral a largo plazo, debido a esta inquietud se procedió a realizar esta investigación logrando identificar que en la Escuela Fiscal Mixta “Emma Esperanza Ortiz Bermeo”, subsiste la carencia de talleres con habilidades lúdicas y enfoques de roles, lo que ocasiona problemas en el desarrollo tanto físico como cognitivo pues varios niños muestran desinterés en las actividades educativas diarias, presentan serios problemas de atención, demuestran indiferencia ante actividades del entorno social, familiar y escolar, volviéndose incapaces de retener y resolver información elemental para el desarrollo del pensamiento crítico, por lo cual se consideró mediante este estudio encontrar una solución por medio de esta guía.

La presencia del avío y uso de recursos didácticos hace perder el interés por aprender, lo cual para los niños entre 5 a 6 años es de vital importancia despertar el interés de aprendizaje y desenvolvimiento de la misma, mediante actividades lúdicas, pues a esta edad receptan el conocimiento nuevo de una manera más fácil, dándonos la oportunidad de formar personas dispuestas para afrontar críticamente escenarios e ideas que se presenten a lo largo de su vida, agregando a cada momento una experiencia educativa que dejará resultados significativos.

Los niños precisan evidenciar de una manera indirecta que lo que están aprendiendo tiene aplicación en la vida diaria, que cuentan con capacidades y herramientas para cultivarse para aprender a pensar, pues gracias a esto, se instruirán a responder con éxito a los retos y a los requerimientos de la sociedad, construyendo sujetos transformadores de su entorno familiar y social, pero para esto es necesario la guía del docente y los representantes legales, quienes son los autores principales para que el desarrollo integral del niño sea efectivo, significativo y perenne.

Con esta guía metodológica con enfoque de roles se permitirá el progreso de los estudiantes para atañerse críticamente con ideas propias ante las ideas de otros. En la actualidad se están preocupando en invertir en talleres lúdicos, en instituciones públicas como lo es la Escuela Fiscal Mixta Emma Esperanza Ortiz Bermeo, implementando técnicas sofisticadas, pero no es lo suficientemente accesible, y mucho menos en niños de 5 a 6 años. Por esta razón es importante que el docente y padre de familia ayuden a reforzar estas actividades, pues las habilidades lúdicas son manejables y pueden ser reutilizados para cada materia que se presente, pero adaptándolo a la necesidad que tenga el estudiante, cumpliendo un papel representativo dentro del aula. El juego lúdico puede ser corporativo o individual despertando su mecanismo de habilidad y aprendizaje, cabe recalcar que dichas actividades con el enfoque de roles son ineludibles para interrelacionarse, lo cual figura que alrededor de la motivación surgirán interrogaciones y refutaciones que a su vez facilitaran el desarrollo del pensamiento crítico de los párvulos.

El importe trascendental de esta propuesta anida en que los docentes recibirán una instrucción para el uso de la guía metodológica con enfoque de roles, porque hay que considerar, que si estos no son recreados mediante la participación adecuada del docente, se convertirá en una técnica infructífera,

por tal razón, es necesario precisar una guía que oriente el uso de cada uno de las destrezas que requiere las unidades educativas, para el desarrollo integral del niño.

La meta de esta guía es que lo niños, manejen y empleen de manera significativa la información que absorben. Como consecuencia para los docentes, su capacitación debe ser más amplia, pues su obligación reside en formar y desarrollar personas críticas, autónomas, pensantes y productivas, mientras que los padres de familia deberán reforzar la información en sus hogares, acatando las directrices del docente.

Los beneficiarios directos de este estudio son los docentes, padres de familia y niños de educación básica pues disfrutarán una mejor oportunidad para instruirse en un ambiente más adecuado, mejorando su interés y rendimiento escolar, mientras que los docentes contarán con una herramienta técnica formidable para impartir sus clases y obtener de ellas los objetivos propuestos para sus estudiantes y los padres de familia observarán como sus hijos encontrarán en la escuela como un lugar agradable y no de martirios con obligaciones sistematizadas, en donde el párvulo podrá mostrar una mejor soltura para la realización de sus actividades.

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar actividades lúdicas, mediante una guía metodológica dirigida a docentes y representantes legales para potenciar el pensamiento crítico.

Objetivos Específicos

- Fortalecer el proceso participativo y autónomo de los estudiantes a través de enfoques de roles.
- Sociabilizar las habilidades lúdicas en la guía metodológica para que los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico mediante la introducción de conocimiento de los docentes.
- Establecer estrategias metodológicas a través de talleres lúdicos para mejorar el pensamiento crítico de los niños.

FACTIBILIDAD DE LA APLICACIÓN

Es muy importante destacar que la presente propuesta es factible de llevarse a cabo en la institución educativa, por lo que se cuenta con el:

Factor Financiero: En Gastos para la aplicación de este proyecto solo se ven reflejados directamente para el autor de la guía didáctica, ya que invirtió:

- Movilización
- Copias
- Impresión
- Utilización de aparatos tecnológicos

Factor legal: (Asamblea, Buen vivir plan nacional, 2013) “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 18 sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

El derecho al buen vivir debe ser en la práctica diaria educativa, pues todos los ecuatorianos merecen una educación digna lo cual lo menciona el art. 26 de la sección quinta, en donde señala que la educación es un derecho de las personas pues responde a un provecho público y todos precisamos de ella para optimizar la condición de vida en la sociedad.

Factor Técnico: La mayor parte de las escuelas fiscales de la ciudad de Guayaquil, no cuentan con una guía metodológica con enfoque de roles para el desarrollo del pensamiento crítico de los párvulos, el cual al crear una herramienta que contenga conceptos, talleres, juegos didácticos, ayudará a desarrollar una clase más participativa, retroalimentaría y dinámica, lo cual es factible esta propuesta, ya que los docentes, ni la institución, ostentan de una guía metodológica, por lo que, reste medio de soporte pedagógico se brindará una mejor intervención en las clases educativas.

Factor Humano: Directivos, Docentes y Padres de familia, ya que todos ellos se encuentran involucrados directamente en el proceso del desarrollo del pensamiento crítico de los niños.

Por lo tanto en la Escuela Fiscal Mixta “Emma Esperanza Ortiz Bermeo” se podrá ejecutar la propuesta, porque una vez que se les planteó la duración y trascendencias del proyecto, brindaron todos los privilegios para cumplir con esta propuesta de estudio.

Factor político: Cedillo e. (2012) el mes realiza actividades que son parte de la política de estado porque permitirá a los niños y sobre todo a la ciudadanía conocer respetar los derechos de los menores en situaciones de

vulnerabilidad a la vez que potencializa una auto transformación en la sociedad de ecuatorianos .

Se menciona que la política en Mies realiza actividades para los niños ; y que los ciudadano conozca y respete los derecho de los pequeños en momento de debilidad a la vez haya un cambio en la comunidad del Ecuador.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Es una propuesta práctica que constituye de varias funciones, la didáctica del pensamiento crítico, ayuda a fortalecer la meta-cognición y la autoevaluación, componiendo una actitud de razonamiento desde varias representaciones que permite tomar mejores decisiones y soluciones para diversas contrariedades que se presenten, también nos ayuda a fomentar el diálogo y la comunicación mediante esta guía.

Todos los participantes del proceso de enseñanza – aprendizaje, podrán desarrollar destrezas en los estudiantes para que puedan razonar textos, situaciones y casos mediante el uso adecuado de los materiales educativos, obteniendo respuestas autónomas e inmediatas.

El propósito de esta metodología es promover procesos de transformación social, haciéndolo mediante grupos motores y actividades lúdicas de acción, como plantear algunos problemas concretos, que tengan solución, dando a conocer que nadie tiene la verdad, por lo que se debe construirla conjuntamente. También proporcionar casos en donde todos tengan puntos de vista, ante los problemas que pasan muy a diario, con ello se construirá de manera colectiva e individual el pensamiento crítico, aprendiendo a escuchar y razonar, para mencionar un comentario autónomo y pensante. Gracias a esta guía metodología se desarrollará el pensamiento

crítico en los estudiantes mediante un enfoque de roles, por lo cual los párvulos podrán generar conclusiones, confirmar hechos e identificar estereotipos y supuestos.

Por lo tanto la participación de todos como: docentes, padres de familia y párvulos es de vital importancia, ya que cada uno de ellos cumple una función primordial para el proceso del pensamiento crítico, porque no solo beneficiará al estudiante en agudeza perceptiva, cuestionamiento permanente, coraje intelectual, control emotivo, autorregulación, mente abierta, construcción y reconstrucción del saber. Los docentes también podrán empaparse de estrategias pedagógicas que le servirá para impartir clases no solo a los estudiantes en cuestión, sino a todos lo que transcurran en su camino de docencia que a su vez se convertirá en un plus para su vida profesional, en cambio para los padres de familia, notarán los cambios de sus hijos en sus respuestas y acciones autónomas, también en su desenvolvimiento por diferentes entornos, ya sea, social, familiar y escolar.

Guía Metodológica Con Enfoque De Roles Para El Desarrollo Del Pensamiento Crítico



Autora: Duran Almeida Stefania Jacqueline

CONTENIDO

1. Canción de la manito.
2. Diferenciar la mano derecha.
3. Visualizar dónde se encuentra el lado izquierdo.
4. Pintar la mano derecha de color azul y la mano izquierda de color verde.
5. Canción de los órganos de los sentidos.
6. Diálogo de las actividades de los órganos de los sentidos.
7. Identificar dónde se encuentran los cinco sentidos.
8. Pintar los cinco sentidos.
9. Identificar y reconocer los animales.
10. Imitar el sonido de los animales.
11. Identificar los colores en las imágenes de figuras geométricas.
12. Canción de la cucaracha.
13. Pasar el lápiz del laberinto hasta el final
14. Juego de memoria.
15. Reconocer los colores.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

PLAN DE GUÍA METODOLÓGICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: Colocar la noción donde corresponde.

Autoras: Stefania Jacqueline Duran Almeida

Eje integrador: Lengua y Literatura

Eje transversal: Formación de una ciudadanía democrática.

Tema específico: Expresar movimiento con lenguajes corporal añadiendo equilibrio, dirección y control

Objetivo: Identificar el lado derecho e izquierdo

Fecha: 28_09_2015

ENFOQUE ROLES	DE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Noción lateralidad	de	<p>ACTIVIDADES DE APERTURA canción de la manito</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS Diferenciar la mano derecha Visualizar donde se encuentra el lado izquierdo Pintar la mano derecha azul pintar la mano izquierda de color verde</p> <p>ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS Realizar movimiento en forma mariposa, reconocimiento lado derecho.</p>	<p>Canción</p> <p>Lamina</p> <p>Patio</p> <p>Grabadora</p>	<p>Los niños jugarán y reconocerán por medio de las canciones y ejercicios</p> <p>Técnica Integración grupal Instrumento Lista de cotejo</p>

Actividades de apertura

Actividad N°1

Canción de la manito



Objetivo: reconocer sus manos en su respectivo lugar

Edad: 5 a 6 años edad

Material:

- ✓ Grabadora
- ✓ Hoja
- ✓ Lápiz
- ✓ borrador

Desarrollo

Para iniciar la clase, procedemos a cantar la canción de la manito con los niños de 5 a 6 años, realizando lo que dice la canción.

Después les entregamos a los estudiantes la hoja donde se encuentran algunos objetos de la casa, donde también están los 5 sentidos dispersos para que visualice y diferencie cada sentido para encerrarlo en un círculo. Al ejecutar esta actividad el niño desarrolla la visualización, analiza y piensa antes de cerrar en un círculo.

La manito

Saco una manito,
La hago bailar,
La cierro, la abro
Y la vuelvo a guardar.

Saco la otra manito,
La hago bailar,
La cierro, la abro
Y la vuelvo a guardar.

Saco las dos manitos,
Las hago bailar,
Las cierro, las abro
Y las vuelvo a guardar

Construcción del conocimiento y experiencias

Actividad N°2

Diferenciar la mano derecha



Objetivo: Observar y reconocer la mano derecha

Edad: 5 a 6 años

Material

- ✓ Papel
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador

Desarrollo

Para iniciar la actividad procedemos a entregarles hojas en blanco a los estudiantes donde tendrán que reconocer y plasmar su mano derecha en la hoja.

Actividad N°3

Visualizar donde se encuentra el lado derecho



Objetivo: Reconocer el objeto grande, mediano, pequeño

Edad: 5 a 6 años de edad

Material

- ✓ carilla
- ✓ grabadora
- ✓ cd
- ✓ dinámica

Desarrollo

Realizamos una actividad con los niños con una canción sobre las nociones, donde diferenciara los tamaños. Luego pasamos por cada pupitre y les entregamos unas cartillas donde se encuentren objetos de diferentes tamaños.

Actividad N°4

Pintar la mano derecha azul pintar la mano izquierda de color verde



Objetivo: Reconocer la mano derecha izquierda

Edad: 5 a 6 años

Material

- ✓ Pintura acuarela
- ✓ Hoja
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador

Desarrollo

Al iniciar se les entrega hojas en blanco, luego se procede a pintar de color azul la mano derecha y de color verde la mano izquierda, para que plasmen sus manitos en la hoja.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
PLAN DE GUÍA METODOLÓGICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: Reconocer los órganos de los sentidos.

Autora: Stefania Jacqueline Duran Almeida

Eje integrador: Lengua y Literatura

Eje transversal: Formación de una ciudadanía democrática.

Tema específico: Conocimiento de su esquema corporal

Objetivo: Analizar e Identificar

Fecha: 28_09_2015

ENFOQUE DE ROLES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar los órganos de los sentido para reconocer sabores texturas ,sonido imágenes y olores que se encuentra en su entorno para desarrollar el pensamiento crítico mediante de roles	ACTIVIDADES DE APERTURA Canción de los órganos de los sentidos CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS Dialogo sobre la actividad órganos de los sentidos Identificar los 5 sentidos Pintar los 5 sentidos ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS Analizador realización de observación	Imágenes Canciones Video Hojas Lápices de colores	Técnica: Instrumento Lista de cotejo Integración grupal Instrumento

Actividad de apertura

Actividad N°5

Canción de los órganos de los sentidos



Objetivo: Identificar cada sentido por medio de una dinámica esto lo ayuda observar y analizar donde queda los sentido y que parte de su cuerpo

Edad: 5 a 6 años

Material:

✓ Grabadora

Desarrollo:

Se inicia la actividad con la canción de los sentidos, ejecutando cada frase de la canción y así diferenciar cual es la función de cada órgano de los sentidos.

LETRA 'CINCO SENTIDOS'

5, 4, 3, 2, 1	(Coro 1)
Ven te vas a divertir	(Coro 2)
(Coro 1)	(Coro 1)
Tengo 5 sentidos	1,2
	1, 2, 3,
5 sentidos	Puedo ver la luna llena
Cuantos hay	Y la música escuchar
(Coro 2)	Puedo tocar y sentir si hay calor o si hay frío
1 es ver	Puedo oler y probar lo que me gusta y lo que no
2 oír	Cantemos la canción otra, otra una vez más
3 probar	(Coro 1)
4 tocar	(Coro 2)
5 oler	5, 4, 3, 2, 1
5 sentidos	Ven te vas a divertir
(Coro 1)	
5, 4, 3, 2, 1	
Ven te vas a divertir	
Con mis ojos puedo ver	
Mis oídos escuchar	
Con mis manos sentir y también puedo tocar	
Con mi boca saborear	
Con mi nariz puedo oler	
Cantemos la canción otra, otra una vez más	

Construcción del conocimiento y experiencias

Actividad N°6

Diálogo sobre el órgano de los sentidos



Objetivo: Realizar un dialogo con estudiantes sobre los 5 sentidos.

Edad: 5 a 6 años

Material

- ✓ Papel
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador

Desarrollo

Se realizará una integración entre padres de familia y estudiantes, donde se les explicará a los padres como desarrollar ciertas actividades en casa para que fortalezcan este conocimiento en el niño.

Actividad N°7

Identificar dónde se encuentra cada sentido



Objetivo: Reconocer cada sentido y cual es función

Edad: 5 a 6 año de edad

Material

- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador

Desarrollo

Después les entregamos a los estudiantes la hoja donde se encuentran algunos objetos de la casa, donde también están los 5 sentidos dispersos para que visualice y diferencie cada sentido para encerrarlo en un círculo. Al ejecutar esta actividad el niño desarrolla la visualización, analiza y piensa antes de cerrar en un círculo

Actividad N°8
Pintar los 5 sentidos



Objetivo colorear cada sentido

Edad: 5 a 6 años

Material

- ✓ Lápiz de colores
- ✓ Hoja
- ✓ Lápiz
- ✓ borrador

Desarrollo

Procedemos a formar grupo de 5 estudiantes, cada grupo debe pintar un órgano, lo mencionan y explican cuál es su función.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
PLAN DE GUÍA METODOLÓGICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: reconocimiento de los animales

Autora: Stefania Jacqueline Durán Almeida

Eje integrador: Lengua y literatura.

Eje transversal: Formación de una ciudadanía democrática.

Tema específico:

Objetivo: reconocimiento de los animales que se encuentra en el entorno

Fecha: 28_09_2015

ENFOQUE DE ROLES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
<p>Reconocer los animales que viven en su entorno según sus características cuidados y protección</p>	<p>ACTIVIDADES DE APERTURA Identificar y reconoce los animales</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS Imitar el sonido de los animales. Identificar los colores en las imágenes de figuras geométricas</p> <p>ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS Observación del juego</p>	<p>Lamina de animales</p> <p>Grabadora</p> <p>Video</p> <p>Hojas</p> <p>Lápices</p>	<p>Reconocer los animales por medio De una canción</p> <p>Técnica Reconocimiento grupal</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p>

Actividad de apertura

Actividad N°9

Identificar y reconocer los animales



Objetivo: Reconocer los animales domesticos

Edad: 5 a 6 años de edad

Material

- ✓ Lámina
- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador

Desarrollo

El docente presenta diversos animales domésticos y salvajes en lámina, luego le pregunta: ¿qué animal es? ¿Qué sonido emite? y ¿Qué color tiene su pelaje?

Construcción del conocimiento y experiencias

Actividad N°10

Imitar el sonido de animales



Objetivo: Es reconocer cada sonido del animal y que función tiene

Edad: 5 a 6 años

Material

- ✓ Grabadora
- ✓ Cd
- ✓ Lamina de animales
- ✓ Canción

Desarrollo

El docente dará las reglas a los estudiantes, escucharán sonidos de animales y los niños imitarán el sonido, se lo formarán grupos de 4 personas para realizar la actividad.

Actividad N°11

Identificar los colores en las imágenes de figuras geométricas



Objetivo: Reconocer los colores y las imágenes de figura geométricas

Edad: 5 a 6 años de edad

Material

- ✓ Patio
- ✓ Grabadora
- ✓ Cd

Desarrollo

Entregamos al niño material didáctico, para que pueda diferenciar los colores y la forma de los diversos objetos que se le presenten.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
PLAN DE GUÍA METODOLÒGICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: Juego del laberinto

Autoras: Stefania Jacqueline Duran Almeida

Eje integrador: Lengua y Literatura

Eje transversal: Formación de una ciudadanía democrática.

Tema específico:

Objetivo: Buscar el objetivo para poder desarrollar el pensamiento crítico

Fecha: 28_09_2015

ENFOQUE DE ROLES	ESTRATEGIAS METODOLÒGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
<p>Participar en rondas y juegos tradicionales para demostrar el equilibrio corporal, para reafirmar el pensamiento crítico.</p>	<p>ACTIVIDADES DE APERTURA Canción de la mariposa CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS Pasar el lápiz del laberinto hasta el final. Plasmar figuras geométricas con plastilina. Colocar 10 palitos de helado en un vaso. ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS Realizar movimiento dentro del laberinto con una fecha</p>	<p>Canciones Fomix Tijera Goma Cartulina</p>	<p>Los niños juegan y reconocerán por medio de la canción los ejercicios</p>

Actividad de apertura

Actividad N°12

Canción de la mariposa



Objetivo: Realizar movimiento motriz en las manos

Edad: 5 a 6 años de edad

Material

- ✓ Cd
- ✓ Grabadora

Desarrollo

El docente inicia las clases con la canción de la mariposita, para despertar el ánimo en cada uno de los niños.

La mariposa

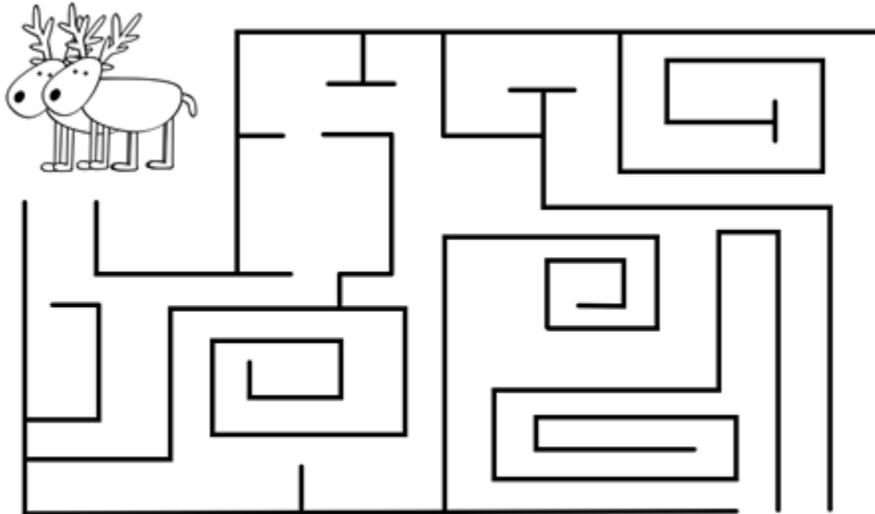
Por aquí pasaba la mariposita
Que se alimentaba de rica sopita;
Y de tanto rica sopita
Se le puso la cara colorada,
La antena tiesa tiesa
Y la cola bien parada.
(Bis)

Por aquí pasaba la mariposita
Que se alimentaba de rica sopita;
Y de tanto rica sopita
Se le puso la cara colorada,
La antena tiesa tiesa
Y la cola bien parada.
Fin

Construcción del conocimiento y experiencias

Actividad N°13

Pasar el lápiz del laberinto hasta el final



Ayuda a Papa Noel a encontrar sus renos perdidos



Objetivo diferenciar el principio y el final

Edad: 5 a 6 años de edad

Materia

- ✓ Lápiz
- ✓ Borrador
- ✓ hojas

Desarrollo

El docente le entregará las hojas a los estudiantes, donde estará dibujado un laberinto, el cual deberá resolver el niño sin ayuda de nadie.

Actividad N°14

Plastilina



Objetivo: Plasmar figuras geométricas con plastilinas.

Edad: 5 a 6 años

Materiales:

- ✓ Plastilina

Desarrollo

Entregar a los estudiantes una cierta cantidad de plastilina para que realicen figuras geométricas.

Actividad N° 15

Palillos



Objetivo: Colocar palitos de helados en un vaso.

Edad: 5 a 6 años

Materiales:

- ✓ Vaso
- ✓ Palitos de helados

Desarrollo

Entregar a los estudiantes 10 palitos de helados para que los pongan en un vaso contándolos uno por uno.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
PLAN DE GUÍA METODOLÓGICA CON ENFOQUE DE ROLES

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: Jugando con el rompecabezas y reconociendo los colores

Autora: Stefania Jacqueline Durán Almeida

Eje integrador: Lengua y literatura.

Eje transversal: Formación de una ciudadanía democrática.

Tema específico:

Objetivo: Estimular la creatividad del niño por medio de juego

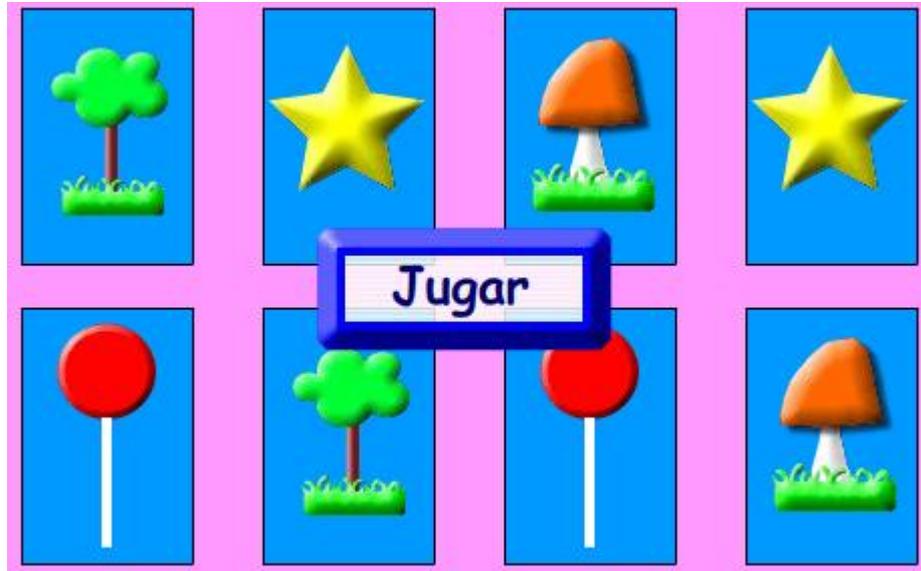
Fecha: 28_09_2015

ENFOQUE DE ROLES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar los colores rojo Amarillo y azul en objetos del entorno	<p>ACTIVIDADES DE APERTURA Juego de memoria</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIAS Los colores Realizar un collar de fideos. Escoger la figura más pequeña. Pintar el cuerpo humano.</p> <p>ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS Observar las imágenes.</p>	<p>Imágenes de figura geométrica</p> <p>Patio</p> <p>cuento</p>	<p>Los niños jugarán y reconocerán por medio del cuento los diferentes colores</p> <p>Técnica Reconocimiento grupal</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p>

Actividad de apertura

Actividad N°16

Juego de memoria



Objetivo: Identificar las imágenes repetitivas

Edad: 5 a 6 años de edad

Material

- ✓ cartilla

Desarrollo

Procedemos a entregarle una cartilla diferente a cada estudiante, con el cual deberá colocar unas fichas con el color y la imagen correspondiente a la de la cartilla. fortaleciendo el desarrollo de las nociones.

Construcción del conocimiento y experiencias

Actividad N°17

Los colores



Objetivo: Reconocer los colores

Edad: 5 a 6 años de edad

Material

- ✓ Juguete
- ✓ Lámina de colores

Desarrollo

Entregamos el niño material didáctico para que pueda diferenciar los colores y las imágenes de figuras geométricas, su color, forma y tamaño.

Actividad N° 18

Collar



Objetivo: realizar un collar de fideos.

Edad: 5 a 6 años de edad

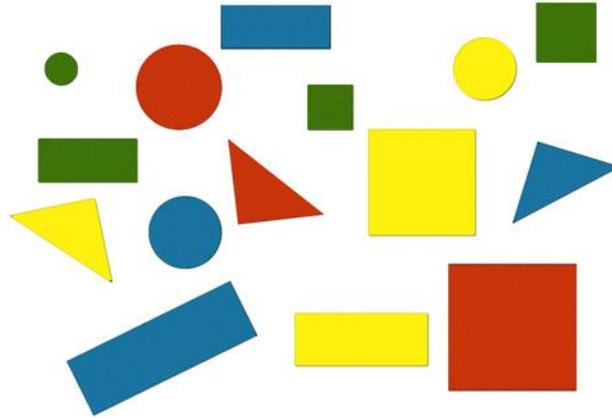
Material

- ✓ Fideos
- ✓ Piola

Desarrollo

Insertar cada uno de los fideos en una pila formando un hermoso collar grande.

Actividad N° 19
Figuras geométricas



Objetivo: Escoger la figura más pequeña

Edad: 5 a 6 años de edad

Material

- ✓ Figuras geométricas de varios tamaños

Desarrollo

El estudiante deberá escoger encerrando en un círculo la figura geométrica más pequeña.

Actividad N° 20

El cuerpo humano



Objetivo: Pintar el cuerpo humano

Edad: 5 a 6 años de edad

Material

- ✓ Figuras del cuerpo humano
- ✓ Lápices de colores

Desarrollo

El docente entrega al estudiante una hoja con el cuerpo humano dibujado para que ellos los colorean.

Conclusiones:

- Podemos ver la capacidad intelectual que el estudiante tiene para desarrollar el pensamiento crítico por medio de motivación y estimulación.
- Se aportará con información de cómo realizar de manera adecuada las actividades lúdicas con los estudiantes ya sea dentro o fuera del aula.
- Las actividades lúdicas desarrolla el aprendizaje y estimula la área cognitiva, afectiva, motriz, social.
- La activación de la motivación en los estudiantes y la alegría que se imparte ayuda a desarrollar un buen aprendizaje para desarrollar el pensamiento en todas sus áreas.
- Se desarrollará las actividades lúdicas con juegos creativos e innovadores dentro de la institución y en el hogar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUTOR	AÑO	PÁG.
Ale Jiménez	2014	1
Álvarez	2010	24
Álvarez	2010	28
Álvarez	2010	29
Cedillo	2012	89
Imbernon	2010	20
León	2012	20
Linares	2011	23
Linares	2011	33
Montagne	2011	19
Martínez	2013	33
Martínez	2013	35
Morán	2010	52
Morán	2010	53
Matthew	2010	42
Pérez	2011	20
Venegas	2010	23
Venegas	2010	39

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

1. Acosta Y.(2011)Pensamiento crítico en América latina y sujetos colectivo. Uruguay.
2. Bastida R. (2011) favorece del pensamiento crítico latinoamericano. Cuba
3. Díaz M. (2013) Medio de comunicación y pensamiento crítico. España
4. Delgado I (2011) El juego infantil y su metodología .España
5. Delgado L.M. (2010) alternativa metodológica para el desarrollo del pensamiento. México.
6. García M.P. (2013) el juego infantil y su metodología. Argentina.
7. Garza R.M (2010) Pensamiento crítico cuaderno de trabajo .México
8. Herrera M. A (2010) Pensamiento crítico Hago y aprendo pienso: México
9. Lew.w(2012) Para considerar: Estado unido
- 10.Maureen P (2010) técnica y estrategias del pensamiento crítico .México
- 11.Morán, M.F. (2010). Metodología de la investigación. Guayaquil-Ecuador
- 12.Morán, M.F. (2010). Filosofía de la educación. Guayaquil-Ecuador
- 13.Moran I.M. (2010) pensamiento crítico. México.
- 14.Parra I.M. (2013) Desarrollo de habilidades del pensamiento crítico. Guayaquil-Ecuador.
- 15.Reyes A.M. (2013) pasemisi, pasamisa, canciones y juegos infames del Madrid. España.
- 16.Sáez R.A, Touriñán J.M (2010).Educación, investigación y desarrollo social Ecuador

17. Solesdispa L.(2010) El pensamiento crítico y la investigación científica
.Manabí-Ecuador

18. Venegas F.M (2010)El juego infantil y su metodología .Argentina.

ANEXO I

Carta de aceptación de institución educativa



Guayaquil, 16 JULIO DEL 2015

Sr. (a)
Director (a) de la Escuela
LCDA **NARCISA RENDON D**
Ciudad.

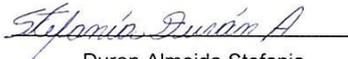
De nuestras consideraciones:

Yo, **DURAN ALMEIDA STEFANIA JACQUELINE** con cédula de *identidad* **093089559-4** egresada de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera Educadores de Párvulos, me encuentro realizando el Proyecto Educativo: **INFLUENCIA DE LA ACTIVIDADES LUDICAS EN LA CALIDAD DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO ESTUDIANTES 5-6 DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA EMMA E ORTIZ AÑOS ZONA 8 DISTRITO 5 PARROQUIA TARQUI CANTON GUAYAQUIL PROVINCIA DEL GUAYAS PERIODO LECTIVO 2015-2016 GUIA METODOLOGICA CON ENFOQUE DE ROLES**

Por lo cual solicito se sirva autorizar la realización del trabajo de investigación en la escuela que usted dignamente dirige

Esperando la cordial acogida a mi solicitud, me despido de usted.

Atentamente.


Duran Almeida Stefania
093089559-4



Directora de la carrera educadores de Párvulos

"Avanzamos juntos a la excelencia"

Av. Emilio Romero y Av. Benjamín Carrión
Email: parvulosfilosofia@hotmail.com



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

Carrera Educadores
de Párvulos

Guayaquil, 30 DEL JUNIO 2015

Sr. (a)
Director (a) de la Escuela
LCDA NARCISA RENDON D
Ciudad.

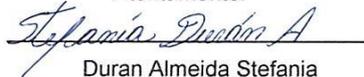
De nuestras consideraciones:

Yo, DURAN ALMEIDA STEFANIA JACQUELINE con cédula de *identidad* 093089559-4 egresada de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Carrera Educadores de Párvulos, me encuentro realizando el Proyecto Educativo: INFLUENCIA DE LA ACTIVIDADES LUDICAS EN LA CALIDAD DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO ESTUDIANTES 5-6 DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA EMMA E ORTIZ AÑOS ZONA 8 DISTRITO 5 PARROQUIA TARQUI CANTON GUAYAQUIL PROVINCIA DEL GUAYAS PERIODO LECTIVO 2015-2016 GUIA METODOLOGICA CON ENFOQUE DE ROLES

Solicitamos nos permita realizar las prácticas de observación y encuesta tendientes a fundamentar el proyecto de investigación. Agradeciéndoles se sirva indicar el día y hora para llevar a cabo esta actividad

Consentimiento de distinguida consideración

Atentamente.



Duran Almeida Stefania

093089559-4



Narcisa Rendón Díaz
Recibido 1-07-2015



Directora de la carrera educadores de Párvulos

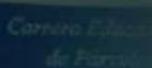
Caminemos juntos a la excelencia

Av. Emilio Romero y Av. Benjamín Carrión
Email: parvulosfilosofia@hotmail.com

ANEXO II

Captura de la pantalla del urkund

Certificado firmado por el experto

 UG Universidad de Guayaquil	 Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación	 Carrera Educadores de Párvulos
--	--	---

Guayaquil, 19 de octubre del 2015

Señora
Msc Soraya Triviño.
Psicóloga de la Facultad de Filosofía y Letras y Ciencia de la Educación
Ciudad.

De nuestras consideraciones:

Yo, STEFANIA JACQUELINE DURAN ALMEIDA con cédula de identidad 093089559-4 estudiantes de la Unidad de Titulación de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera Educadores de Párvulos, autoras del Proyecto Educativo:

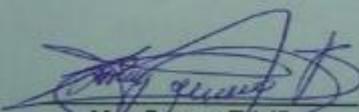
INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO. ZONA 8, DISTRITO 4 PARROQUIA TARQUI EN EL CANTÓN GUAYAQUIL, PROVINCIA DEL GUAYAS, EN EL PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLOGICA CON ENFOQUE DE ROLES.

Por lo cual solicitamos nos permita realizar la entrevista para nuestra investigación. Requerimos nos indique el día y la hora para realizar esta actividad.

Esperando la cordial acogida a mi solicitud, me despido de usted.

Atentamente.


Stefania Jacqueline Duran Almeida


Msc Soraya Triviño.
Psicóloga

ANEXO III

Evidencias fotográficas



Encuesta con los representantes legales de la Escuela Emma Esperanza Ortiz



Encuestas con los representantes legales



Encuesta con la profesora de 2do Año Básico



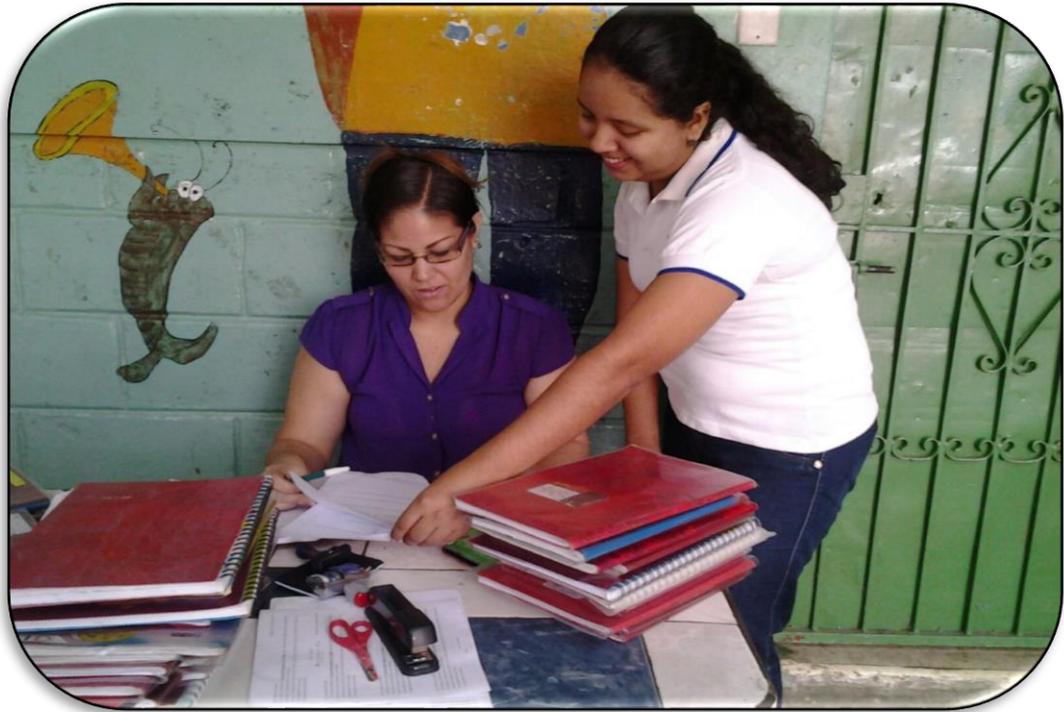
Entrevista con la MSc. Soraya Triviño



Revisión con la Lcda. Patricia Estrella



Encuesta con la profesora de 1er Año de Básica



Encuesta con la profesora de 3er año de Básica

ANEXON

INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN



Dirigida a: Directivos y Docentes de la institución educativa fiscal mixta N°259 Esperanza Ortiz Bermeo zona 8 distrito 5, circuito 4 Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas durante el periodo lectivo 2015 -2016.

Objetivo : Determinar la Influencia de la actividades lúdicas en la calidad y desarrollo del pensamiento crítico 5 a 6 años

Instrucciones para Contestar de manera correcta las preguntas : Seleccione con un (X), la respuesta correcta según su opinión

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Num.encuesta :

Fecha de Encuesta :

CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN :

1.- EDAD :

2.- Genero

Femenino
Masculino

3.- Educación

licenciatura

Maestría

Doctorado(Phd)

VARIABLE INDEPENDIENTE

1.- ¿Conoce usted qué tipo de Actividades lúdicas se debe implementar en los niños de 5 a 6 años?

si

no

2.- ¿Cree conveniente que se debe implementar los hábitos lúdicos en los primeros años de educación básica?

totalmente desacuerdo

en desacuerdo

indiferente

de acuerdo

totalmente de acuerdo

3.- ¿Se realiza las técnicas adecuadas en las actividades lúdicas?

nunca

casi nunca

a veces

casi siempre

siempre

4.- ¿cree usted que está capacitado para resolver las actividades lúdicas en el salón de clases?

nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

VARIABLE DEPENDIENTE

5.-¿se debería incorporar el pensamiento crítico en las actividades lúdicas ?

- nunca
- casi nunca
- a veces
- casi siempre
- siempre

6.- ¿ conoce las habilidades básica del pensamiento crítico ?

- si
- no

7.- ¿Sabe usted como desarrollar el pensamiento crítico?

- si
- no

8.- ¿Influirá de manera positiva el pensamiento crítico en el aula?

- si
- no

Propuesta

9.-¿sería utilizar una guía metodología para favorecer el pensamiento crítico ?

- totalmente desacuerdo
- en desacuerdo
- indiferente
- de acuerdo
- totalmente de acuerdo

10.-¿ conoce usted método para realizar la guía metodológicas en las actividades lúdicas?

- si
- no



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS
FORMATO DE ENCUESTA



Dirigida a: Representantes Legales de la institución educativa fiscal mixta Emma Esperanza Ortiz Bermeo zona 8 distrito 5 circuito 4 Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia Guayas durante el periodo lectivo 2015 -2016.

Objetivo : Determinar influencias de las actividades lúdicas en la calidad del desarrollo del pensamiento crítico estudiantes de 5 a 6 años

Instrucciones para Contestar de manera correcta las preguntas : Seleccione con un (X), la respuesta correcta según su opinión

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Num.encuesta :

Fecha de Encuesta :

CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN :

1.- EDAD :

2.- Genero

Femenino

Masculino

3.- Educación

licenciatura

Maestría

Doctorado(Phd)

VARIABLE INDEPENDIENTE

1.- ¿Cree usted que los docentes deben estar capacitados en las actividades lúdicas ?

si

no

2.-cree que los docentes deben utilizar estrategias en las actividades lúdicas?

totalmente en desacuerdo

en desacuerdo

indiferente

de acuerdo

totalmente de acuerdo

3.-¿el docente es motivador del desarrollo de las actividades lúdicas ?

nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

siempre

4.- ¿Está usted capacitados para utilizar materiales didácticos en las actividades lúdicas?

si

no

VARIABLE DEPENDIENTE

5.-¿conoce usted estrategias para desarrollar el pensamiento crítico ?

- si
 no

6.-¿Cree usted que los estudiantes aplican pensamiento crítico?

- nunca
 casi nunca
 a veces
 casi siempre
 siempre

7.- ¿Le gustaría que en las instituciones se hablara del pensamiento crítico con sus hijos?

- si
 no

8.-¿ piensa usted que es importante la introducción del pensamiento crítico en la instituciones educativa?

- si
 no

Propuesta

9.-¿Le beneficiara la aplicación de la guía metodológica?

- totalmente desacuerdo
 en desacuerdo
 indiferente
 de acuerdo
 totalmente de acuerdo

10.- ¿Piensa usted que es importante la introducción de la guía en los niños?

- si
 No