



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO:

**TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y
LITERATURA. TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS**

CÓDIGO: LP1-18-049

AUTOR: LALALEO PALMA FANNY EDITH

CONSULTOR: DRA. NORKA GUALANCAÑAY TOMALÁ

GUAYAQUIL, AGOSTO 2018



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

VICE-DECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI.

DIRECTORA DE LA CARRERA
SEMIPRESENCIAL

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

Guayaquil, julio del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado **GUALANCAÑAY TOMALA NORIA PATRICIA**, tutor del trabajo de titulación **TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA. TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **FANNY LALALEO PALMA**, con C.I. No. **0701801391**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **Licenciatura en Ciencias de la Educación. Mención Primaria**, Facultad de Filosofía, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Norka Gualancañay Tomalá', written over a horizontal line.

Dra. Norka Gualancañay Tomalá
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0915623805



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA

Guayaquil, julio del 2018

Sra. MSc.
SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.
DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA. TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS** del estudiante **FANNY EDITH LALALEO PALMA**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 13 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante **FANNY LALALEO PALMA** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Dra. Norka Gualancañay Tomalá
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0915623805



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA**

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO
NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS**

Yo, LALALEO PALMA FANNY EDITH con C.I. No. **0701801391**, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es "TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA. TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS del estudiante FANNY EDITH LALALEO PALMA" son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente

FANNY EDITH LALALEO PALMA

C.I. No. 0701801391

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios todopoderoso por ser ese ser supremo que nos da la vida y salud.

A mis padres Héctor Lalaleo y Gloria Palma por ser quienes me han apoyado en todo instante de mi vida, gracias por estar conmigo en este momento de alegría.

A mis hijas, Gloria, María y Génesis por ser ese motor principal que me da fuerzas para seguir adelante en todas mis metas, y ser ejemplo para ellas, que no hay obstáculo imposible de vencer, y que esfuerzo y dedicación todo objetivo se puede lograr.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haber culminado esta etapa de vida con satisfacción.

A mi familia por el apoyo dado en todo momento durante el transcurso de mi carrera universitaria

Al personal docente y administrativo de la Universidad Estatal de Guayaquil por sus sabios consejos y prepararme como profesional y persona útil a la sociedad.

ÍNDICE GENERAL

	PÁG.
Portada.....	i
Directivos.....	ii
Certificación del tutor revisor	iii
Informe de revisión final	iv
Licencia gratuita intransferible	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general	viii
Índice de cuadros.....	xii
Índice de tablas	xi
Índice de gráficos.....	xii
Resumen	xiii
Abstract	xiv
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema	3
Causas	5
Delimitación del problema:.....	5
Objetivos de la investigación	6
Objetivo General.....	6
Objetivos Específicos	7
Premisas de la investigación	7
Justificación	7
Operacionalización de las variables.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación.....	11
Marco conceptual	13
Las técnicas lúdicas.....	13
Enfoque en el aprendizaje de las técnicas lúdicas	15
Ventajas de las técnicas lúdicas	16
Tipos de técnicas lúdicas.....	17
Técnicas lúdicas para el aprendizaje	18
Técnicas activas de aprendizaje	19
Técnicas lúdicas para la comprensión	22
Las técnicas lúdicas a nivel mundial	23
Las técnicas lúdicas en el entorno educativo	24
Las técnicas lúdicas en el desarrollo del aprendizaje.....	26
Aprendizaje.....	26
Importancia del aprendizaje	27
Enfoque de los procesos de aprendizajes	28
Ventajas de los procesos de aprendizajes	30
Desventajas de los procesos de aprendizajes	30
Tipos de los procesos de aprendizajes	31
Los procesos de aprendizajes colaborativos	31
Los procesos de aprendizajes significativos	32
Los procesos de aprendizajes por descubrimiento	33
Los procesos de aprendizajes en el desempeño académico	34
Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.....	35
Fundamentación Epistemológica	35
Fundamentación Pedagógica	36
Fundamentación Sociológica.....	38
Fundamentación Psicológica	38
Marco contextual	39
Marco legal	39

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Diseño metodológico	43
Tipos de investigación	44
Investigación exploratoria	44
Investigación Explicativa.....	45
Investigación bibliográfica.....	46
Población y muestra	46
Población.....	46
Muestra	47
Métodos de investigación	48
Técnicas e instrumento de investigación.	50
La observación	50
La encuesta	50
Instrumentos de la investigación.....	51
Análisis e interpretación de datos	52
Entrevista a directivo	63
Entrevista a docentes	65
Ficha de observación dirigida a estudiantes	68
Conclusiones	69
Recomendaciones.....	69

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título.....	70
Introducción	70
Objetivos de la propuesta	72

Objetivo General.....	72
Objetivos Específicos	72
Aspectos Teóricos	72
Factibilidad de aplicación.....	73
Factibilidad Financiera	73
Factibilidad Legal.....	74
Factibilidad Técnica.....	74
Factibilidad de recursos humanos	74
Descripción de la propuesta	75
Objetivos General	78
Objetivos Específicos	78
Conclusiones de la propuesta.....	99
Recomendaciones	99
Bibliografía.....	100

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1 operacionalización de las variables	10
Cuadro # 2 Población	47
Cuadro # 3 muestra	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla # 1 Docentes aplican técnicas lúdicas.....	53
Tabla # 2 Aplicación de técnicas lúdicas en el rendimiento académico	54
Tabla # 3 Talleres de las técnicas lúdicas.....	55
Tabla # 4 Padres de familia ayuda con actividades lúdicas	56

Tabla # 5 Conocimiento acerca del taller lúdico como medio educativo	57
Tabla # 6 Contar con una guía sobre los talleres de técnicas lúdicas	58
Tabla # 7 Desarrollo escolar	59
Tabla # 8 Técnicas lúdicas	60
Tabla # 9 Diseño de un taller	61
Tabla # 10 Implementar el taller lúdico	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico # 1 Docentes aplican técnicas lúdicas	53
Gráfico # 2 Aplicación de técnicas lúdicas en el rendimiento académico ...	54
Gráfico # 3 Talleres de técnicas lúdicas.....	55
Gráfico # 4 Padres de familia ayuda con actividades lúdicas.....	56
Gráfico # 5 Conocimiento acerca del taller lúdico como medio educativo ..	57
Gráfico # 6 Contar con una guía sobre los talleres de técnicas lúdicas	58
Gráfico N° 7. Desarrollo escolar.....	59
Gráfico # 8 Técnicas lúdicas	60
Gráfico # 9 Diseño de un taller.....	61
Gráfico # 10 Implementar el taller lúdico	62



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA
TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO
TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA.
TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS
AUTORA: LALALEO PALMA FANNY**

Resumen

El proyecto de investigación presenta como problema la escasa aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje, teniendo como consecuencia un bajo rendimiento académico en los estudiantes del nivel elemental en el área de Lengua y Literatura de la escuela fiscal “Nueve de Octubre”, dando a notar que los estudiantes no tienen motivación de aprender, las tareas pedagógicas son rutinarias, tienen limitado el proceso de aprendizaje. Por ello se realizó un estudio investigativo empleando una metodología adecuada para la recolección de la información permitiendo sacar conclusiones que ayuden con una solución, donde el educador fortalezca su desempeño profesional y cumpla con técnicas creativas e innovadoras para fomentar un apropiado aprendizaje en el estudiante, por consiguiente, se elaboró encuestas tanto a docentes como representante legales, para la realización de un profundo análisis y sacar conclusiones valederas y plantear una propuesta, en este caso talleres de Técnicas Lúdicas que faciliten la comprensión y participación activa de los educadores.

Palabras Claves: Técnicas lúdicas, Aprendizaje, Taller



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER PRIMARY EDUCATION
TITLE OF THE INVESTIGATION WORK SUBMITTED
TECHNICAL TECHNIQUES IN THE LEARNING OF LANGUAGE AND
LITERATURE. WORKSHOP TECHNICAL WORKSHOP
AUTHOR: LALALEO PALMA FANNY**

ABSTRACT

The research project presents as a problem the scarce application of playful techniques in the learning process, having as consequence a low academic performance in the students of the elementary level in the area of Language and Literature of the fiscal school "Nueve de Octubre", giving to notice that students have no motivation to learn, pedagogical tasks are routine, they have limited the learning process. For this reason, a research study was carried out using an adequate methodology for the collection of information, allowing conclusions to be drawn that help with a solution, where the educator strengthens his professional performance and complies with creative and innovative techniques to encourage an appropriate learning in the student, for Consequently, surveys were carried out for both teachers and legal representatives, to carry out an in-depth analysis and draw valid conclusions and propose a proposal, in this case, workshops on ludic techniques that facilitate the understanding and active participation of educators.

Key words: Playful techniques, Learning, Workshop

INTRODUCCIÓN

El estudio de investigación cuyo tema es técnicas lúdicas en el aprendizaje del subnivel básico elemental de Lengua y Literatura de la escuela básica “Nueve de Octubre”, se pudo observar que los problemas generados en el aula de clases, se propone la implementación de talleres de técnicas lúdicas para los estudiantes con actividades dirigidas a mejorar el proceso de aprendizaje.

Dentro de la institución educativa existen diversos procedimientos con acciones encaminadas a técnicas metodológicas de trabajo, por ello los docentes deben enfrentar varios aspectos como son la convivencia, la participación interactiva, el proceso de aprendizaje, las relaciones socio afectivas entre otras, que estimulan el desarrollo integral del educando, pero la realidad refleja que el docente presenta escasa actividades con técnicas lúdicas para fortalecer el proceso de aprendizaje.

Capítulo I, se describe el planteamiento del problema, con la situación actual que presenta la institución educativa Nueve de Octubre, priorizando los siguientes factores como son: contexto de la investigación, causas y consecuencias, formulación del problema, objetivos e interrogantes del problema, además de la justificación.

Capítulo II, se detalla el marco teórico donde se plantean información relacionado a los antecedentes de estudio, la realización de las fundamentaciones y bases teóricas que aporten con la investigación, y el análisis de las variables del estudio con sus respectivos aportes al presente proyecto investigativo.

Capítulo III, se especifica la metodología del estudio, la descripción en el tipo de investigación, la determinación de la población y la muestra del objeto del estudio, para la aplicación de técnicas y herramientas de recolección de información para determinar conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV, se pormenoriza la propuesta en actividades basadas en talleres de técnicas lúdicas, con sus respectivos objetivos, justificación y factibilidad, además del desarrollo de la guía con todas las actividades descritas en técnicas lúdicas para fortalecer el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

A nivel mundial se busca fortalecer el principio de calidad de la educación, por ello de forma permanente se investigan las causas del bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes. Por ello en países como España se plantea mejorar el aprendizaje por medio de la aplicación de técnicas lúdicas, puesto que la educación requiere de cambios a las clases tradicionales que se brindan, a los problemas de estimulación de los niños, a la limitada utilización de rondas dinámicas, dramatizaciones y demás actividades que despiertan en los niños el interés por aprender.

En América en los actuales momentos se hace un reconocimiento al uso adecuado de las técnicas lúdicas como parte importante para el desarrollo cognitivo, intelectual de los estudiantes en sus diversos niveles de estudio, enfocándose a la captación de conocimientos con información de acuerdo a sus necesidades, esto facilitará el desarrollo de la persona en su vida diaria e inmiscuir la en la participación activa dentro de la sociedad.

En el Ecuador dentro del ámbito educativo los estudiantes en muchas ocasiones presentan bajas calificaciones, se muestran desmotivados, no atienden las clases, pierden el interés por aprender, no les agrada realizar dramatizaciones, sienten temor por exponer, sus trabajos, por lo que se hace necesario determinar si será necesario aplicar técnicas lúdicas como un medio eficiente para solucionar esta problemática.

El siguiente proyecto se realizará en la escuela de educación básica “Nueve de Octubre”, zona 5, Distrito 09D12, Provincia Guayas, Cantón Naranjal, Parroquia Naranjal, durante el periodo lectivo 2017-2018, donde los estudiantes tienen problemas en el proceso de aprendizaje por la falta

del empleo de técnicas lúdicas, teniendo como consecuencia un bajo rendimiento y la falta de captación de conocimientos de los contenidos curriculares en los estudiantes del subnivel básico elemental.

Mediante las observaciones realizadas se pudo observar que los docentes no aplican técnicas lúdicas para el fortalecimiento y desarrollo del nivel cognitivo, provocando procesos de aprendizajes en actividades académicas con limitado conocimiento en los estudiantes, esto hace que las clases se tornen rutinarias y generen desinterés en las actividades desarrolladas por el docente del grado.

El entorno que se desenvuelve los educandos no facilita un aprendizaje apropiado para su nivel de preparación, esto debido a que la captación de conocimientos no favorece el desarrollo de sus capacidades y habilidades cognitivas, por consiguiente, el proceso de aprendizaje se ve interrumpido por la escasa aplicación de técnicas que favorezcan el desarrollo cognitivo del estudiante.

Con el uso de técnicas lúdicas se logrará un impacto en el ámbito educativo, favoreciendo a todas las áreas del currículo académico del subnivel básico elemental, por consiguiente, es necesario utilizar nuevas técnicas y metodologías por parte del docente que se emplearan en el proceso de aprendizaje para facilitar el trabajo diario del educador dentro de su malla curricular.

Los docentes de la institución educativa en el subnivel básico elemental en el área de Lengua y Literatura en sus clases diarias emplean escasamente dinámicas, juegos con motivaciones a los contenidos curriculares, repercutiendo en el desempeño académico de los educandos, además los docentes aplican técnicas metodológicas repetitivas y memorísticas con efectos negativos en la captación de conocimientos escolares, provocando en los educandos escaso desarrollo de sus destrezas, capacidades y habilidades para la lectura y comprensión de contenidos.

La baja calidad en la aplicación de nuevas técnicas lúdicas y técnicas creativas para el proceso de aprendizaje en los estudiantes del subnivel básico elemental del área de Lengua y Literatura de la escuela Nueve de Octubre zona 5 distrito 09D12 circuito 3 provincia Guayas cantón Naranjal parroquia Naranjal en el periodo lectivo 2017 – 2018.

A través de observaciones realizadas a la institución educativa se pudo constatar que existe un bajo interés de trabajar utilizando técnicas lúdicas en los estudiantes del subnivel básico elemental de Educación Básica en el área de Lenguaje de la Escuela Nueve de Octubre zona 5 distrito 09D12 circuito 3 provincia Guayas cantón Naranjal parroquia Naranjal.

Causas

- Escasa aplicación de técnicas lúdicas, lo que trae como consecuencia desmotivación en los estudiantes.
- Deficiente aplicación de actividades lúdicas originando que los estudiantes no se motiven en las clases.
- Insuficiente empleo de Técnicas de comprensión lectora.
- Deficiente capacitación del docente

Delimitación del problema:

En la delimitación del problema se consideran los límites conceptuales, temporales, espaciales y disciplinarios:

Delimitación Espacial: Escuela Nueve de Octubre zona 5 distrito 09D12 circuito 3 provincia Guayas cantón Naranjal parroquia Naranjal

Delimitación Temporal: Esta presente investigación se dará durante el periodo lectivo 2017 – 2018; tiempo en el cual se realizará las investigaciones bibliográficas y de campo necesarias, lo que permitirá un trabajo con información confiable valiéndose de entrevista a Docentes, encuestas Padres de Familia y padres de familia.

Delimitación del Universo:

El universo es la Escuela Básica “Nueve de Octubre” donde se ha llevado a cabo el proceso investigativo existen 1 directivo, 3 docentes, 96 estudiantes, y 93 padres de familia del subnivel elemental los cuales son los actores principales de la problemática a desarrollarse en esta investigación.

Delimitación conceptual:

Técnicas lúdicas: Son instrumentos que ayudan al docente a potenciar las actividades de los contenidos para obtener una mejor comprensión del tema en los estudiantes.

Procesos de aprendizaje: Es el acompañamiento que el tutor realiza al conjunto de los estudiantes a su cargo a través de procesos de socialización de las actividades desarrolladas en el trabajo personal y en los pequeños grupos colaborativos de aprendizaje

Delimitación disciplinaria: Lengua y Literatura es una ciencia que permite a los estudiantes mejorar el desarrollo de las habilidades y destrezas en los estudiantes, y donde los docentes debemos mejorar la enseñanza de esta disciplina tan importante utilizando las técnicas lúdicas adecuadas que motivación de los estudiantes.

Objetivos de la investigación

Objetivo General

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en los procesos de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, mediante un estudio bibliográfico, estudio de campo, para diseñar una guía de taller de técnicas lúdicas.

Objetivos Específicos

Identificar la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuestas dirigidas a docentes y estudiantes.

Definir la calidad de los procesos de aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura mediante un estudio bibliográfico encuesta estructurada dirigida a docentes y estudiantes.

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar talleres de técnicas lúdicas

Premisas de la investigación

- 1.- La aplicación de técnicas lúdicas contribuye a la motivación de los estudiantes en la enseñanza del área de Lengua y Literatura.
- 2.- Los docentes del área de Lengua y Literatura deben contribuir al mejoramiento de los procesos de aprendizaje en los estudiantes.
- 3.- La implementación de una guía práctica contribuye a mejorar el rendimiento escolar en el área de Lengua y Literatura.

Justificación

El presente estudio investigativo es de suma importancia ya que permite la búsqueda de una solución ante un problema detectado mediante observaciones realizadas en los estudiantes del subnivel básico elemental de la escuela fiscal Nueve de Octubre, donde existe desaciertos en el empleo de actividades basados en técnicas lúdicas al momento del desarrollo de la clase de Lengua y Literatura.

Es conveniente porque mediante esta investigación se orienta al docente a perfeccionar nuevos conocimientos con la aplicación de herramientas de investigación que ayudan en los contenidos en el salón de

clases, estas permitirán al estudiante participar activamente en las actividades educativas.

Es pertinente porque establece una nueva dirección y organización dentro del proceso de aprendizaje, poniendo énfasis a los enfoques de educación, estableciendo como punto de referencia el desarrollo de las capacidades y habilidades del estudiante.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes de la institución educativa, dando la importancia necesaria para la aplicación de técnicas lúdicas dirigidas al estudiantado mediante el empleo de procesos de aprendizaje, siempre con la orientación pedagógica del docente para mantener un proceso en las actividades y de esta forma lograr un aprendizaje significativo.

Aporte a la ciencia este trabajo de investigación va encaminado a solucionar un problema en la Escuela Básica “Nueve de Octubre”, en la Zona 3, Distrito 09D12, Provincia Guayas, Cantón Naranjal, Parroquia Naranjal, período 2017 - 2018 se pretende que los docentes, apliquen los conocimientos adquiridos con la finalidad de fortalecer los procesos educativos y determinar la metodología adecuada para mejorar el proceso de aprendizaje.

Este estudio investigativo es trascendente porque permite el establecimiento de técnicas basadas en actividades lúdicas donde el docente mejore su desempeño profesional dentro del aula de clases, con el empleo de técnicas que fortalezcan el proceso de aprendizaje y el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas cognitivas en los educandos de la institución educativa. Además, favorece la adquisición de un aprendizaje significativo a través de técnicas lúdicas que permitan al estudiante interpretar, analizar, inferir e investigar su entorno escolar y social para que sean partícipes de su propio aprendizaje.

La importancia de este proyecto de investigación radica en la aplicación de técnicas pedagógicas necesarias para el mejoramiento de los

procesos de aprendizaje, con la colaboración de actividades encaminadas para el fortalecimiento del nivel cognitivo de los educandos del centro educativo, permitiendo que los docentes del área de Lengua y Literatura establezcan herramientas y técnicas para optimizar el desempeño académico de los educandos.

Los docentes de manera general laboran dentro del aula de clases de forma directa con los estudiantes, haciéndoles partícipes del aprendizaje mejorando las capacidades, habilidades a través de actividades encaminadas para el desarrollo del nivel cognitivo fortaleciendo el rendimiento académico.

Este proyecto también va encaminado al impacto que va a tener en el personal docente de la institución educativa, con la elaboración de una guía de actividades con enfoque de destrezas criterio de desempeño que fortalezca el desempeño del educador, volviéndolo más interactivo y participativo en el desarrollo integral y cognitivo del educando.

Su utilidad práctica radica con la puesta de acción en la adecuación de una guía didáctica con técnicas lúdicas para la fomentación y participación con actividades dirigidas entre el educador y los estudiantes de tercer año de educación básica, logrando favorecer los procesos de enseñanza aprendizaje con la obtención de resultados satisfactorios para el mejoramiento de la calidad educativa.

Tabla # 1 Operacionalización de las variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variables	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores
Variable Independiente Técnicas lúdicas	Son instrumentos que ayudan al docente a potenciar las actividades de los contenidos para obtener una mejor comprensión del tema en los estudiantes.	Impacto de las técnicas lúdicas	Enfoque en el aprendizaje de las técnicas lúdicas
			Ventajas de las técnicas lúdicas
			Desventajas de las técnicas lúdicas
		Tipos de técnicas lúdicas	Técnicas lúdicas creativas
			Técnicas lúdicas para el aprendizaje
			Técnicas lúdicas para la comprensión
		Las técnicas lúdicas en el desempeño académico	Las técnicas lúdicas a nivel mundial
			Las técnicas lúdicas en el entorno educativo
			Las técnicas lúdicas en el desarrollo del aprendizaje
Variable dependiente Aprendizaje	Procesos de aprendizaje Es el acompañamiento que el tutor realiza al conjunto de los estudiantes a su cargo a través de procesos de socialización de las actividades desarrolladas en el trabajo personal y en los pequeños grupos colaborativos de aprendizaje	Impacto de los procesos de aprendizaje	Enfoque de los procesos de aprendizajes
			Ventajas de los procesos de aprendizajes
			Desventajas de los procesos de aprendizajes
		Tipos de los procesos de aprendizaje	Los procesos de aprendizajes colaborativos
			Los procesos de aprendizajes significativos
			Los procesos de aprendizajes por descubrimiento
		Los procesos de aprendizaje en el desempeño académico	Los procesos de aprendizajes a nivel mundial
			Los procesos de aprendizajes en el entorno educativo
			Desarrollo de los procesos de aprendizajes en el quehacer educativo

Autor: Fanny Lalaleo Palma

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

En la Universidad Nacional de Colombia, la egresada Regis Posada González, en el año 2014, realizó la tesis con el tema: La lúdica como estrategia didáctica, trabajo es una búsqueda, un retorno a lo lúdico, una actitud y herramienta para revisar y proponer un hacer pedagógico que se realice de manera vital, revalorando esta acción, más allá de una posibilidad de divertimento. Así, se busca implementar los instantes de regocijo y omnipotencia comunes en la infancia que trae la lúdica y que se continúa en el mundo del adulto, donde cada uno juega con sus reglas: los juegos de amor, los juegos de guerra, el juego de la política, en general, los juegos de la vida

En la Universidad Nacional de Piura, Perú, en el año 2015, la estudiante María Angelita Aredo Alvarado, diseñó la tesis con el tema: Implementación de las actividades lúdicas para motivar la enseñanza en el área de Lengua y Literatura, este proyecto tiene como finalidad orientar a los docentes en el mejoramiento de los procesos de aprendizaje por medio de actividades lúdicas, como rondas, dramatizaciones, lectura de cuentos, pictogramas, juegos, entre otros.

A nivel nacional en el año 2012, Mayra Oviedo, realiza la tesis Técnicas lúdicas y su influencia en el área de Lengua y Literatura en las niñas del tercer año de Básica, del centro educativo Víctor Manuel Peñaherrera, Tumbaco - Quito, año lectivo 2010-2011. El problema priorizado en el Centro Educativo “Víctor Manuel Peñaherrera” es la escasa aplicación de actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura lo cual ha conllevado a que las niñas se sientan un poco tímidas al hablar en público y ha sociabilizarse con las demás compañeras y personas que las

rodean. Se ha tomado como actividad primordial la implementación de la expresión lúdica con actividades de juego en la metodología de enseñanza las cuales permitirán que las niñas expresen libremente lo que sienten y piensan. El juego como papel importante dentro de la vida de los estudiantes ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa y a la vez motiva al desarrollo emocional.

En el año 2014, Verónica Guzmán realizó la tesis con el tema: Las técnicas lúdicas, y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas con necesidades educativas especiales en el segundo grado de educación general básica en la Escuela César Augusto Salazar en la parroquia Atahualpa de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua.

El presente trabajo fue elaborado bajo el Paradigma socio crítico propositivo, y se han determinado las falencias que existen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las niñas y niños con necesidades educativas especiales, con estos antecedentes se realizó el presente trabajo de investigación en los segundos grados de Educación General Básica en la Escuela César Augusto Salazar, sobre la aplicación de Técnicas Lúdicas con fundamentación científica y legal que promueven el aprendizaje por medio de técnicas lúdicas, por lo mismo se aplicó encuestas a los Docentes y Padres de familia de la Institución, de las cuales se concluyó que es necesario la implementación de técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

A nivel local en la Universidad Estatal de Guayaquil, la autora: Keyla Estela Salinas Tenempaguay, presento el tema: Técnicas lúdicas, que reduzcan los niveles de deficiencia de la atención dirigidas a niños. La tesis ha sido ejecutada haciendo referencia a la importancia de las diferentes zonas o rincones existentes en diversas escuelas de la ciudad de milagro y su entorno. El juego es una técnica que utilizan los niños para reconocer su espacio, en el cual a través de ello podrá descubrir todos los objetos de su entorno asimismo los ayuda a experimentar sus errores, aciertos y responsabilidades.

En la Universidad Laica Vicente Rocafuerte, en el año 2015, Rosa Suarez, diseño la tesis con el tema: Técnicas lúdicas recreativas y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños y niñas del cuarto grado de la escuela Carmen Calisto De Borja, la modalidad aplicada en esta investigación se fundamenta en un estudio de campo , puesto que se recabaron datos de manera directa; el nivel es de carácter descriptivo-explicativo.

Ambos tienen relación a la problemática planteada; se utilizaron técnicas e instrumentos como encuestas y entrevistas dirigidas a los directivos, docentes, estudiantes y padres de familia de la Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja, de tal manera que puedan aplicar estas técnicas que favorezcan el aprendizaje dentro del proceso en el cual se necesita la intervención de la comunidad educativa.

Marco conceptual

Las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas nacen en base a considerar más la participación activa de los estudiantes

Jurado (2013) menciona que:

Las técnicas lúdicas conciben la educación como el señalar caminos para la autodeterminación personal y social, y como el desarrollo de la conciencia crítica por medio del análisis y la transformación de la realidad; acentúa el carácter activo del niño en el proceso de aprendizaje, interpretándolo como buscar significados, criticar, inventar, indagar en contacto permanente con la realidad; concede importancia a la motivación del niño y a la relación escuela-comunidad y vida. (p. 86)

Ante ello se debe mencionar que las técnicas lúdicas identifican al docente como animador, orientador y catalizador del proceso de aprendizaje; concibe la verdad como proyecto que es elaborado y no

posesión de unas pocas personas; la relación teoría y práctica como procesos complementarios, y la relación docente-estudiante como un proceso de diálogo, cooperación y apertura permanente.

Bueno (2013) afirma que:

Las técnicas lúdicas, como tendencia orientadora del quehacer pedagógico para el nivel de preescolar, toma como punto de partida para todo aprendizaje la propia actividad, pues es mediante ella, que los niños y las niñas construyen conocimientos que, al ser experimentados e incorporados, les permiten actuar nuevamente sobre la realidad en forma más efectiva y compleja.

Se debe mencionar que las técnicas lúdicas sustentan que todo lo que rodea a los niños puede ser fuente inagotable de preguntas, que suscitan la búsqueda de información, de formulación de hipótesis, de análisis, comprobación, exploración y observación.

Toro (2013) menciona que:

De esta forma todo el medio es un generador de actividades, que se convierten en insumos de conocimientos y aprendizajes con significado y finalidad, enriquecidos con las experiencias previas de los niños y con el intercambio comunicativo que se establece entre el grupo infantil y el docente.

Dentro de las técnicas lúdicas la actividad es considerada como un elemento fundamental, ya que las diversas concepciones educativas del mundo contemporáneo postulan que las acciones prácticas conducen más rápidamente al aprendizaje y al conocimiento, sin embargo, hay que considerar la actividad en el proceso educativo desde dos perspectivas

Enfoque en el aprendizaje de las técnicas lúdicas

La educación actual tiene que utilizar todo el fenómeno de la dinámica de grupos, en su afán no sólo de lograr objetivos cognoscitivos sino de una profunda comprensión humana, de intensificar las relaciones afectivas, que las personas tengan una idea clara de sus propios valores para valorar a sus semejantes.

Acevedo (2015) manifiesta que:

La estrategia Lúdica implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas (p. 52)

Según el autor las técnicas lúdicas no son solo juegos que el docente debe realizar para entretener o pasar tiempo con los niños, sino que son una metodología de enseñanza, la misma que principalmente es participativa, y utiliza juegos didácticos, pedagógicamente planificados, estas técnicas llegan al estudiante con la finalidad de generar en él un aprendizaje significativo.

Ballesteros (2014) menciona que:

Vigotsky hace referencia a dos niveles evolutivos: el nivel evolutivo real que comprende las capacidades de un niño para realizar por sí solo una tarea y el nivel evolutivo potencial capacidades que adquiere un niño bajo la orientación y ayuda de un adulto. Sin embargo, niños del mismo nivel de desarrollo mental no aprenden igual denominando esta diferencia zona de desarrollo próximo que no es otra cosa que la distancia entre el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial. (p.87)

Por lo tanto, en la construcción de un nuevo aprendizaje escolar, el nivel de dominio inicial debe ser modificado, es decir, las estructuras cognitivas desde las cuales se procesa y se selecciona la información deben ser estructuradas lo que se logra a partir de un desequilibrio cognitivo.

Ventajas de las técnicas lúdicas

El niño y la niña, a través del juego fortalece el contacto con su familia, sus pares, su entorno físico y social, desarrolla habilidades y amplía los lazos sociales, y en general la capacidad intelectual, entendida como adaptación al entorno, va representando y recreando las normas, valores, comportamientos y actitudes que lo preparan para asumir la vida adulta. El juego es un insumo básico en la construcción y fortalecimiento de los vínculos afectivos. En algunos casos los padres de familia no reconocen éste como una oportunidad para generar mejores condiciones la interior del hogar.

El aprendizaje de los padres se convierte entonces en una prioridad, pues lo más probable es que ni siquiera sepan que son ellos quienes al jugar con sus hijos e hijas están aportando valores a su formación y que a través de éste los menores están recreando el mundo, ensayando formas de convivencia, estableciendo normas, aprendiendo de su entorno y construyendo visiones de futuro que jalonarán su vida y podrán ser, en muchos casos, el motor que los lleve a construir nuevos entornos y modos de vida más armónicos y gratificantes que los que actualmente tienen.

Morales (2016) asegura que:

El uso de juegos educativos retrasaba el ritmo de las clases, por no prestar atención debida al momento de estudiar. Algunos docentes observaron problemas de comportamiento de los estudiantes que tradicionalmente tenían menor rendimiento. Además, aseguran haber sufrido un incremento notable de conflictos entre los estudiantes debido al uso de los juegos. (p.87)

En concordancia con el autor, el uso prolongado de juegos educativos puede provocar conflictos entre los estudiantes, ya que algunos de estos no admiten la derrota, también puede que realice un movimiento brusco que lastime a otro compañero y tornar el juego en una riña por consiguiente el docente deberá estar de mediador y tratar de calmar la situación.

Tipos de técnicas lúdicas

Su identidad cultural, su potencial creativo y partiendo de estos, busca implementar procesos donde la creatividad sea la clave. Procesos que a la vez sean transformadores, que contemplen las necesidades de cambio y transformación social, incluyendo a todos los actores sociales y que posibilite cambios que permitan mejorar las condiciones de vida y salir de la pobreza.

Merchán (2014) manifiesta que:

La Metodología Lúdico Creativa busca explicitar una forma nueva de encarar los procesos educativos tomando en cuenta los estudios sobre los hemisferios cerebrales, la inteligencia emocional, las inteligencias múltiples, relaciones interculturales y las diferencias y especificidades de producción de conocimientos de cada individuo.

Por consiguiente, la estrategia lúdica creativa es un medio imprescindible de expresión de las más profundas emociones y del ser; por lo que permite exteriorizar problemas internos de las personas y minimizar la experiencia negativa y su efecto. Respalda el desarrollo integral de cada individuo balanceadamente, tanto en los diversos aspectos: sociales, físicos, emocionales, intelectuales, apoyando la reflexión, observación y el espíritu crítico, potenciando el fortalecimiento de la autoestima, el vocabulario y desarrollando su creatividad.

Perdomo (2013) asevera que:

La Estrategia Lúdico-Creativa concibe la clase integrada por actividades y procesos, vistos en su interrelación dialéctica entre actividad y proceso, la actividad se concreta en los procesos mediante las acciones y las operaciones, cuyas funciones regulan y orientan al sujeto hacia el logro de sus propósitos y fines en el sentido educativo, porque bajo la dirección del maestro se logra este fin de la educación, lo cual tiene en la estrategia, como vía al juego y a la integración de contenidos. (p.98)

Por esta razón, en la estrategia lúdica creativa que se encuentra ubicada dentro de una noción de aprendizaje interactivo, en que el niño adquiere conocimientos mediante en juego, pretendiendo fomentar el pensamiento creativo, promoviendo procesos de descubrimiento, la imaginación, la experimentación y a su vez comenzando en el análisis de la realidad sociocultural que se encuentra rodeado el niño.

Técnicas lúdicas para el aprendizaje

Las técnicas lúdicas es una unión de estrategias con el fin de transmitir el aprendizaje en los educandos, utilizando para ello diversos recursos como: juegos, acertijos, dinámicas, fichas entre otros. Dicho de otro modo, son todas aquellas actividades que permiten a los estudiantes asimilar temas educativos usando la lúdica.

Martínez (2014) expresa que:

Una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que este, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños deben desarrollar. (p.87)

Por este motivo, con la finalidad de que el niño aprenda de manera lúdica y extienda sus conocimientos, a su vez que éstos sean razonados y no alcanzados de forma mecánica. Ejerciendo su capacidad imaginativa al ofrecer una realidad simbólica diferente a los objetos más comunes y ensayan con libertad sus momentos de expresión oral, gráfica y estética.

Núñez (2002) considera que:

La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial.

Por lo que, el docente muestra la estrategia lúdica como una forma de enseñar contenidos, el niño es quien juega, adquiriendo conocimientos de los contenidos escolares debido a un proceso de aprendizaje; dicho aprendizaje no es espontáneo, es fruto de una enseñanza intencional, siendo llamado aprendizaje escolar.

Técnicas activas de aprendizaje

Técnica de la dramatización

Consiste en representar una situación de la vida real, cuyo propósito será comprender y corregir errores de un tema, motivo de estudio.

Proceso didáctico:

1. Elección del tema a dramatizar
2. Asignación de los roles.
3. Elegir la forma de presentarse o actuar
4. Ejecución de la dramatización
5. Conclusiones (resumen)

Técnica del collage

Es grafo plástica, permite crear en base a diferentes materiales recuperables, figuras bidimensionales, tridimensionales referentes al tema de estudio.

1. Recolección de materiales
2. Selección de materiales
3. Indicaciones sobre lo que se va a realizar
4. Organización de espacios a utilizarse
5. Distribución del trabajo
6. Crear el Collage
7. Interpretación del Collage

Técnica del crucigrama

Seleccionar palabras claves para colocarlas horizontalmente con dos o más distractores; de igual manera se ubicaran las palabras claves en forma vertical el resto va con negrilla.

Proceso didáctico:

1. Selección del tema
2. Explicación
3. Graficar
4. Solución de crucigrama en forma individual y grupal
5. Confrontación de aciertos y errores
6. Síntesis de lo tratado

Técnica de la palabra clave

Consiste en resumir o sintetizar los aspectos importantes de un tema.

Proceso didáctico:

1. Lectura individual del texto o párrafo del cual el maestro utilizará para dar una explicación.
2. Se solicita que los alumnos subrayen la palabra clave, es decir la principal o esencial que sintetice el texto o párrafo.
3. Lectura de las palabras seleccionadas.

4. Enlistar las palabras claves.
5. Ejemplificar en oraciones las palabras claves.
6. Graficar las palabras claves

Técnica Philips 66

Consiste en dividir en subgrupos de 6 personas para discutir una tema específico en un tiempo de 6 minutos, debe estar dirigido por un coordinador.

Proceso didáctico:

1. Selección del tema
2. Recolección de información
3. Formación de grupos de 6
4. Nombrar coordinador
5. Discusión del tema en cada grupo
6. Exposición de conclusiones y discusión en plenaria
7. Elaboración de conclusiones

Técnica operativa

Consiste en realizar actividades de operaciones que permitan el razonamiento y la comprensión facilitando el aprendizaje

Proceso didáctico:

1. Selección del tema (Operador a tratarse)
2. Motivaciones e indicaciones del desarrollo de la técnica
3. Ejecución en los gráficos
4. Diferentes formas de solución (Algoritmo)
5. Realización de ejemplos similares.

Técnica del tiro al blanco

Consiste en reflexionar, sintetizar, y escribir el significado de un concepto, regla u operación, con una sola palabra de cada participante en los círculos para depurarlas y extraer la definición o respuestas.

Proceso didáctico:

1. Selección del contenido a tratarse
2. Anotar en el pizarrón el concepto, regla u operación.
3. Dibujar tres círculos concéntricos de la siguiente manera
4. Dar la orden y escribir en el círculo exterior las palabras dadas por los participantes, número o símbolo que defina el tema que está tratándose. (Debe haber por lo menos el 50% de participación)
5. De todas las palabras claves, depurar las más significativas y anotar en el espacio intermedio
6. Realizar otra depuración que podría ser la mitad de las intermedias y escribir en el siguiente espacio.
7. Elaboración de la definición en base a las palabras anotadas en el centro.

Técnicas lúdicas para la comprensión

Pérez (2016) asegura que:

Se puede afirmar que en el proceso enseñanza-aprendizaje se hace indispensable construir técnicas o elaborar unas acciones programadas, donde la lúdica sea la base fundamental para generar en los estudiantes un goce por la comprensión de contenidos educativos y crear un puente hacia la adquisición de nuevos conocimientos.

Para la comprensión de un contenido se implementa técnicas lúdicas. Variando según la meta, la naturaleza del contexto y la familiaridad con el tema; de allí la necesidad de aprender a guiarse y adaptarse a sus propias necesidades y propósitos establecidos, que beneficiarán a seleccionar, evaluar y controlar el contenido que va aprender.

Ramírez (2014) expresa que:

Para alcanzar la comprensión, una de las principales actividades es tener presente que el contenido posea una riqueza de posibilidades informativas, interpretativas y valorativas, por lo que es importante precisar la estrategia lúdica. Preparar al estudiante para hacer conciencia que todo contenido educativo tiene un objetivo, un propósito concreto que él debe definir. (p.87)

Por lo tanto, producto de su comprensión, realizará una representación del significado, proyectando una idea general del tema y la almacenará en la memoria para su uso y recuperación posterior, haciendo que este recuerdo quede asimilado en su aprendizaje. Siendo las técnicas lúdicas imprescindibles para el niño en su vida de estudiante y/ en su diario vivir.

Las técnicas lúdicas a nivel mundial

Las actividad lúdicas es un practica pedagógica a nivel mundial que proporciona la valoración de conocimientos de un manera diferente, es decir no necesariamente basándose en conceptos contemplados en textos de trabajo, más bien utilizando actividades lúdicas vas como recurso didáctico para aplicar la teoría aprendida en las aulas.

Rivera (2015) manifiesta que:

Las técnicas lúdicas posibilitan la consolidación de las nociones y preconceptos acerca del mundo, desarrollando sus distintas maneras de expresión y su lenguaje, posibilitando el desarrollo motor, construir relaciones sociales a través de la asignación de roles y la práctica de reglas morales, así como la expresividad de sentimientos para la consolidación de la personalidad. Por otra parte, induce la exploración y experimentación promoviendo el desarrollo cognoscitivo. (p.98)

Las técnicas lúdicas implican un camino interesante para un joven que en este mundo globalizado encuentra infinidad de distractores que muchas veces no le permiten acceder a un contenido didáctico de su gusto y sentido crítico, sino que por el contrario encontrando un contenido didáctico sin propósito y sin motivación, de esta manera el proceso de aprendizaje fluye con facilidad y tiene una buena comprensión en los contenidos.

Torres (2011) enuncia que:

Las técnicas lúdicas permiten el desarrollo de habilidades intelectuales y sociales, que suelen perdurar a lo largo de la vida. Por medio de los juegos los niños adquieren las primeras nociones de justicia, ley; equidad y engaño, entre otras tantas ideas que se van formando del mundo que los rodea y construidas de su propia realidad. (p.54)

Por lo tanto, se demuestra que las técnicas lúdicas son las actividades en que los niños aprenden, desarrollan habilidades intelectuales y sociales, teniendo una fuerte influencia sobre la práctica de la educación en muchos países del mundo.

Las técnicas lúdicas en el entorno educativo

La práctica de las técnicas lúdicas son gran interés dentro del entorno educativo, porque contribuye en los estudiantes la motivación para resolver problemas, desarrolla diferentes capacidades como: la observación, investigación, percepción, inducción; siendo de gran ayuda para despertar en los educandos sus aptitudes que aún no sean desarrollado potencialmente.

Farías & Rojas (2010) afirma que:

El juego aparece recomendado en variadas propuestas educativas debido que se le atribuyen diversas bondades como: favorecer la motivación, dar cabida a la participación activa de los estudiantes, permitir el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, estimular la cooperación, la socialización y permitir el diseño de soluciones creativas a los problemas. (p.23)

En concordancia con lo anterior mencionado, las técnicas lúdicas son un medio incondicional en la educación por diversos beneficios que éste brinda la posibilidad de inserción del individuo a la colectividad.

Ocampo (2015) considera que:

La educación inclusiva requiere de técnicas lúdicas y esto es, hablar de un movimiento de reformas y de consolidación de un nuevo orden educativo, ético, político y ciudadano, opuesto a lo tradicional y mecánico”. De esta manera, consiste en buscar lograr implementar técnicas lúdicas con la finalidad de atender a la diversidad de los diferentes estilos de educación en el aula, no solo describiéndolas sino aplicarlas combinando lo cognitivo, afectivo, y emocional del estudiante.

La educación y la pedagogía van de la mano con los docentes simplemente considerando las técnicas lúdicas como proceso integrador y de formación para los estudiantes. Los detalles que se observan en el ejercicio de una clase de Lengua y Literatura no siempre se obtienen excelentes resultados, los pasos que deben realizarse son cuestionados primero por el docente, luego en el plan de acción y por último en los resultados en el nivel de aprendizaje adquirido al final de cada periodo quimestral. Es cuestión de activar el aprendizaje por medio del juego.

Las técnicas lúdicas en el desarrollo del aprendizaje

El docente al plantear unas acciones motivadoras debe empezar por propiciar una relación afectiva con los niños, y a su vez diseñar actividades lúdicas que tengan en cuenta las necesidades e intereses de sus educandos, pues solo así podrá llegar al corazón de ellos y motivarlos a participar activamente en la adquisición de sus propios conocimientos.

Calderón, Marín , & Vargas (2014) sostienen que: “El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas”. Por consiguiente, es importante que las experiencias lúdicas que se ofrezcan al estudiante sean significativas motivando así a los estudiantes a usar todo su esfuerzo, energía y perseverancia en la realización de las actividades propuestas por el docente, en este sentido es importante brindar un entorno adecuado al niño.

Aprendizaje

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una

asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).

Importancia del aprendizaje

Tener una concepción general de aprendizaje es como tener en la caja de herramientas de trabajo, una disponible para el trabajo diario, brinda una comprensión de los factores, condiciones, recursos y procesos que tienen lugar en el aula o fuera de ella. Por tanto, los fundamentos teórico-metodológicos ayudan a transformar las formas de enseñanza y desarrollar otras habilidades didácticas.

El aprendizaje humano es un proceso de apropiación de conocimientos; es un proceso de cambio y transformación en la mente y la conducta de la persona, ocurre en forma gradual y progresiva a través de diferentes funciones internas en los cerebros desarrollando habilidades del pensamiento, razonamiento y procesos de aprendizaje. Es posible, gracias a la estimulación sensorial, la cual permite al hombre dar percibir los

estímulos de la realidad, para darle significación en el cerebro, elaborar mapas de percepción y experiencias sensibles que generan aprendizajes, una vez que podemos resolver alguna situación problemática y adaptarnos al medio.

Es importante, considerar el aprendizaje como proceso cognitivo - ocurre en el sistema nervioso- y como proceso bioquímico –sucede en las neuronas a través de un impulso electroquímico- pues ofrece al educador un enfoque para explicar cómo aprenden los estudiantes. Estos planteamientos, amplían la visión; sin embargo, por sí solos, no son suficientes al intentar explicar el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la escuela, pues, habría que tomar en cuenta otros factores; por ejemplo, el ambiente y los recursos, el primero, debe ser positivo, es decir, un ambiente natural, con las condiciones favorables del aula, buen clima psicológico, de respeto, con cercanía afectiva, comunicación.

El segundo factor, hace referencia a los recursos: redes de aprendizaje, habilidades y la metodología de enseñanza, tipo de actividades, ejercicios, formas e instrumentos para evaluar.

Enfoque de los procesos de aprendizajes

En el proceso de aprendizajes, la interacción es una constante para propiciar el mismo ya que en este proceso tanto el objeto como el niño están involucrados directamente. Siempre se debe tomar en cuenta la diversidad de estudiantes que tenemos, es por esto que los procedimientos a utilizar pueden ser variados.

Taipicaña (2016) afirma que:

En el proceso de aprendizaje dentro de la escuela es la actividad constructiva del estudiante, va en relación con los contenidos escolares, por la interacción que tiene con estos, descubre las características hasta que el niño ha logrado ver o saber el significado de ellos. (p.72)

En las actividades donde el niño origina, planifica y organiza el proceso de aprendizaje da privilegio a la actividad de construcción de su propio conocimiento. La docente deberá crear un ambiente propicio para que los niños y niñas construyan sus conocimientos.

Actualmente se puede ver como los espacios que se brindan a los niños en algunas instituciones no son las más apropiadas, en vista de que carecen de experiencias reales y autónomas, por lo general se puede observar al niño receptor de información, con pocas posibilidades de participación activa en el proceso de aprendizaje, lo cual genera desinterés por la adquisición del mismo.

Calderón, Marín , & Vargas (2014) afirman que:

Para Bruner (1960) que el aprendizaje funcione adecuadamente es esencial la participación activa del estudiante, y la mejor manera de lograrlo sería favorecer todo lo que se pueda el aprendizaje por descubrimiento. Pero esto obliga a presentar la materia instruccional como un desafío a la inteligencia del estudiante que habrá de establecer relaciones, resolver problemas y transferir lo aprendido.

El autor plantea la necesidad de que el sujeto participe activamente en la construcción de su propio conocimiento, para favorecer sus estructuras mentales es importante que los docentes ofrezcan experiencias donde el niño se enfrente a situaciones reales, que le permitan poner en práctica el conocimiento adquirido, con lo cual se logra la apropiación de dicho aprendizaje. Sin embargo, si estas experiencias no están cargadas de un alto grado de motivación, es poco probable lograr que el niño participe en ellas.

Por lo tanto, es necesario el uso de técnicas lúdicas que propicien la motivación hacia el aprendizaje, en vista de que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas,

haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero.

Ventajas de los procesos de aprendizajes

Zabiel (2011) manifiesta las siguientes ventajas:

- Los aprendices toman sus propias decisiones y aprenden a actuar de forma independiente.
- Es un aprendizaje motivador, puesto que es parte de las experiencias de los estudiantes/as y de sus intereses y facilita las destrezas de la motivación intrínseca.
- Las Capacidades construidas y los contenidos aprendidos son más fácilmente transferibles a situaciones semejantes. Este proceso de aprendizaje facilita la comparación de técnicas y de conceptos lo cual permite enfocar la solución correcta desde perspectivas diferentes, hecho que favorece la transferencia
- Se fortalece la autoconfianza
- Los mismos aprendices configuran las situaciones de aprendizaje
- Favorece la retención de los contenidos puesto que facilita la comprensión lógica del problema o tarea.
- El aprendizaje se realiza de forma integral (aprendizajes metodológicos, sociales, afectivos y psicomotrices)

Desventajas de los procesos de aprendizajes

Zabiel (2011) expresa las siguientes desventajas:

- En estudiantes poco motivado resulta a veces difícil iniciarlos en este proceso de aprendizaje. Los con predominio de experiencias de fracaso, poseen por lo general, un bajo nivel de curiosidad y no desean iniciar un proceso de búsqueda de nuevos conceptos basados en sus experiencias de fracaso.

- En caso de que los no posean experiencias, desarrollo humano y desarrollo académico, que se desea tematizar, apenas se podrá utilizar ciertos procesos de aprendizaje a menos que el docente plantee tareas que una vez realizadas sirvan de base para el aprendizaje.
- Estos procesos representan entre los factores fundamentales que incitan en los procesos de aprendizaje siendo un entorno ya sea formal académico como solución a una situación problemática, como también un rasgo imprescindible en los estudiantes que presenten bajos niveles de desarrollo de habilidades comunicativas.

Tipos de los procesos de aprendizajes

Los procesos de aprendizajes colaborativos

El aprendizaje colaborativo parte de un modelo de enseñanza que se aplica en las aulas desde hace prácticamente una década, y consiste básicamente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que haciendo de este aprendizaje un desarrollo gradual de interacción entre las personas de su entorno. Además, el aprendizaje colaborativo puede potenciar la integración entre estudiantes.

Itesca (2012) afirma que:

El aprendizaje colaborativo es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el estudiante basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia.

Por esta razón, cada miembro del grupo de trabajo es responsable no solo de su aprendizaje, sino también de ayudar a sus compañeros a aprender, formando con ello un ambiente de éxito. Dando como resultado que trabajen por mutuo beneficio compartiendo un destino común y desarrollar habilidades y competencias de liderazgo, comunicación y solución de conflictos.

Torres (2011) considera que:

El aprendizaje colaborativo conlleva métodos de trabajo entre varios individuos relacionados o conectados de alguna manera entre sí -no ha de ser necesariamente un grupo cerrado- entre los que se comparte la autoridad y la responsabilidad. Estas conexiones se caracterizan por la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento.

A partir de lo mencionado, para trabajar colaborativamente es importante coincidir experiencias y conocimientos, y poseer una meta u objetivos comunes, como vincularse con los demás que también cuenten con intereses comunes o quieran practicar lo que están aprendiendo.

Los procesos de aprendizajes significativos

El aprendizaje significativo está vinculado con los conocimientos previos y experiencias vividas de cada estudiante. Construye un cambio en la manera en que los estudiantes asimilan el aprendizaje siendo un complemento a la hora de interpretar, inferir, analizar una actividad.

Santos (2016) define que:

El aprendizaje significativo es una teoría desarrollada por el psicólogo y pedagogo estadounidense David Ausubel a través de la cual el estudiante usa sus conocimientos previos para seguir aprendiendo. De esta manera, los conocimientos previos condicionan los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

Por consiguiente, El Aprendizaje Significativo es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.

Torres (2016) expresa que:

La idea de aprendizaje significativo con la que trabajó Ausubel es la siguiente: el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen, es decir se relacionan los conocimientos previos con los nuevos.

Por esa razón, el nuevo conocimiento encaja en el viejo conocimiento, pero este último mencionado, a su vez, se ve modificado por el primer. En otras palabras, el aprendizaje nuevo no es asimilado de modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda sin alterar. Provocando que la información nueva haga que los previos conocimientos sean más estables y completos.

Los procesos de aprendizajes por descubrimiento

VIU (2015) menciona que:

La principal característica del aprendizaje por descubrimiento es una importante modificación de las funciones y el rol del profesor (instructor). En este caso, el docente no expone los contenidos no de un modo acabado y con valor total o completo, sino que es el propio estudiante (aprendiente) el que adquiere una gran parte de los conocimientos por sí mismo, a través de su experiencia personal de descubrimiento o recepción de información.

En este proceso de aprendizaje el estudiante tiene una gran participación directa que en las técnicas de aprendizaje tradicionales. El docente solo actuará como mediador con el propósito de apoyar y ayudar a sus educandos a adquirir conocimientos por sí solos.

Macías (2013) considera que:

Los estudiantes deben aprender por medio del descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad.

Así, desde el punto de vista del aprendizaje por descubrimiento, en lugar de explicar el problema, de dar el contenido acabado, el profesor debe proporcionar el material adecuado y estimular a los aprendientes para que, mediante la observación, la comparación, el análisis de semejanzas y diferencias, lleguen a descubrir cómo funciona algo de un modo activo.

Acorde a lo expresado, también es denominado al aprendizaje por descubrimiento como heurístico, que promueve que el estudiante adquiera los conocimientos por sí solos, de tal forma que el contenido no sea presentado en su totalidad, sino descubierto por el estudiante.

Los procesos de aprendizajes en el desempeño académico

González & Pérez (2014) manifiesta que:

Si concebimos el aprendizaje como un proceso, con sus progresos y dificultades e incluso retrocesos, resultaría lógico concebir la enseñanza como un proceso de ayuda a los estudiantes. El desempeño académico, por tanto, no puede ni debe concebirse al margen de la evaluación del aprendizaje.

El desempeño académico tiene como objetivo los procesos de aprendizajes de los estudiantes. La información que hayan adquirido estos sirve para que el docente disponga de información importante para analizar de manera crítica su propia intervención educativa y tomar las decisiones respectivas.

González & Pérez (2014) exponen que:

Cuando se mide el desempeño académico que han realizado los estudiantes, estamos también midiendo, se quiera o no, la enseñanza que hemos llevado a cabo. El desempeño académico nunca lo es, en sentido riguroso, de la enseñanza o del

aprendizaje, sino más bien de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El desempeño académico de los procesos de aprendizaje permite detectar necesidades de recursos materiales de formación, humanos, infraestructura, etc. Y concienciar tanto la utilización interna de estos recursos conforme las demandas enfocadas a la administración educativa para que facilite en capacidad a las necesidades.

Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura

Uno de los grandes desafíos que enfrentan en la actualidad los docentes de la asignatura de Lengua Castellana y Comunicación es desarrollar y/o fortalecer en los estudiantes de enseñanza media la adquisición de habilidades comunicativas que les permitan ser hablantes y lectores competentes. Para ello, se realizan innumerables esfuerzos, tanto en la búsqueda de una metodología de trabajo innovadora y eficaz, como en la selección de textos que respondan a las expectativas de los jóvenes, con el propósito de orientarlos en su aprendizaje de la Lengua y la Literatura.

A partir de la situación descrita anteriormente creemos necesario que los maestros actualicen sus conocimientos y se nutran de miradas nuevas que complementen su quehacer pedagógico.

Fundamentación Epistemológica

Como pragmatismo se denomina el tipo de actitud y pensamiento según el cual las cosas solamente tienen un valor en función de su utilidad. La palabra, como tal, proviene del inglés pragmatismo. En este sentido, el pragmatismo reduce lo verdadero a lo útil y considera que la verdad del conocimiento se encuentra precisamente en aquello que tiene un valor práctico para la vida. Como tal, el pragmatismo es también aplicable a la economía, la política, la educación y el derecho.

En filosofía, como pragmatismo se denomina un movimiento filosófico estadounidense, fundado en el siglo XIX por Charles Sanders Peirce, John Dewey y William James, según el cual solo es verdadero aquello que tiene efectivamente un valor práctico. El pragmatismo establece el significado o el valor de las cosas a partir de sus consecuencias.

En este sentido, los juicios son posteriores y no anteriores a las acciones. De allí que la verdad y la bondad de las cosas se establezcan conforme al éxito que tienen en la práctica, es decir, a su utilidad.

De este modo, el pragmatismo desecha la existencia de verdades absolutas e inobjetables. Al contrario, considera que las ideas son provisionales y están siempre sujetas al cambio, pues entiende que una investigación futura podría modificarlas.

Fundamentación Pedagógica

El juego es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer las limitaciones y posibilidades.

Torres (2016) expresa que:

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co perteneciente o relativo al juego. Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad.

Lo que expresa el autor sobre la expresión lúdica es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través de diversas actividades realizadas por niños y docentes, quienes, al ser partícipes de las diferentes modalidades de la lúdica, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal.

Es el juego un instrumento para la estimulación orgánica para mejorar los movimientos básicos, las cualidades físicas, la forma de rescatar, mantener y preservar costumbres o tradiciones que tienden paulatinamente a desaparecer, por adoptar estereotipos de otras culturas.

La construcción del pensamiento racional constituye el núcleo esencial de la problemática psicogenética. No obstante, la Psicología Genética tal como la concibe Jean Piaget (1896-1980) no nace de preocupaciones psicológicas ni sociales, sino que su base fundamente y que buscarla en sus preocupaciones de índole epistemológica.

Arteaga (2013) afirma que:

Frente al apriorismo y el empirismo dominante en la primera mitad del siglo XX, la epistemología genética considera el conocimiento como proceso, no como estado. Tal como lo expresara el propio una epistemología conforme a los datos de la psicogénesis no puede ser empirista ni preformista, “sino que ha de consistir en un constructivismo, con la elaboración continua de operaciones y estructuras nuevas”. (p. 43)

Con el nombre de epistemología genética, Piaget realiza un conjunto de investigaciones para estudiar la formación de conocimientos, buscando averiguar concretamente cómo “aumentan” los conocimientos. Desarrolla un método genético que indaga “los conocimientos en función de su construcción real o psicológica” y revela las etapas por las que pasan los conocimientos, incluyendo las operaciones matemáticas elementales.

Es en ese sentido que la asignatura Psicogenética enfatiza la comprensión de los procesos de investigación epistemológica y los alcances del método clínico crítico para la investigación psicológica.

Fundamentación Sociológica

La sociología, es la ciencia que se encarga de estudiar las relaciones que existe entre las personas pertenecientes a una comunidad, así como también analiza los diferentes grupos que conforman la sociedad; esta es una ciencia, que pertenece al grupo de las ciencias sociales y así como también de las humanidades. La sociología de la materia, abarca el análisis completo de todos los fenómenos que discurren en la interacción entre dos o más personas, analizando las formas internas de estructura (como clases sociales, la movilidad social, valores, instituciones, normas, leyes), los conflictos entre cada estructura social, y las formas de la cooperación genera a través de las relaciones entre sí.

Es decir, la sociología estudia la formalidad de las relaciones existentes en las vidas y sociedades que conforman a una región. En lo que corresponde a los hechos y la realidad, la sociología no determina la normativa de los estados sociales, ni tampoco las particularidades de la conducta humana, debido a que eso es objetivo de la filosofía y la ética social. Cabe destacar que la palabra “sociología”, fue elaborada por Auguste Comte, sin embargo, el concepto de la misma se produjo a través del pensamiento social y filosófico de la Ilustración.

De acuerdo a esto entonces, la sociología de la educación es vista como un área de esta ciencia, cuyo objetivo es analizar y conceptualizar la interacción entre los estudiantes que recurren a un ente educativo o la escuela, la cual se evidencia como un elemento de socialización, en la comunidad en la que opera o habita.

Fundamentación Psicológica

La psicología educacional estudia cómo los estudiantes aprenden, a veces focalizando la atención en subgrupos tales como niños superdotados o aquellos sujetos que padecen de alguna discapacidad específica.

La corriente que en la actualidad recibe mayor aceptación considera a la psicología educativa como una disciplina independiente, con sus propias teorías, métodos de investigación, problemas y técnicas, pudiendo ser en parte entendida por medio de su relación con otras disciplinas y encontrándose fuertemente ligada a la psicología, siendo esta relación análogamente comparable a la existente entre la medicina y la biología, o la ingeniería y la física.

Otros profesionales defienden la supresión de esta especialidad por la existencia de otro cuerpo de profesionales mejor preparados en tiempo y contenidos como son los egresados de pedagogía y psicopedagogía.

Marco contextual

Las técnicas lúdicas son importantes como recursos para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en la lectura de los estudiantes. De esta forma los estudiantes lograrán asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana, que más adelante se convertirán en grandes aprendizajes y habilidad lectora a medida que va avanzando la implementación de las técnicas lúdicas en la asignatura le ayudan a alcanzar mejores objetivos.

El presente proyecto hace referencia a la implementación de talleres de técnicas lúdicas para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes del sub nivel elemental de educación básica elemental, el problema se genera en la Unidad Educativa "Nueve de Octubre" donde se realizó la investigación de campo entre los padres de familia, educandos, docentes, directivos los que permitieron concretar el diseño.

Marco legal

Este proyecto se fundamenta en las leyes vigentes, de la República del Ecuador, como a continuación se detalla.

**Constitución de la República del Ecuador, Decreto Legislativo,
(2008) Sección quinta: Educación**

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. Régimen del Buen Vivir- Sección octava: Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Art. 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

Art. 386.- El sistema comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

El Estado, a través del organismo competente, coordinará el sistema, establecerá los objetivos y políticas, de conformidad con el Plan Nacional de Desarrollo, con la participación de los actores que lo conforman.

Art. 388.- El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Un porcentaje de estos recursos se destinará a financiar proyectos mediante fondos concursables. Las organizaciones que reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo.

**(Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011) Sección quinta-
de los grupos vulnerables**

Art. 48.- Será obligación del Estado, la sociedad y la familia, promover con máxima prioridad el desarrollo integral de niños-as y adolescentes y asegurar el ejercicio pleno de sus derechos. En todos los casos se aplicará el principio del interés superior de los niños, y sus derechos prevalecerán sobre los demás.

Art. 49.- Los niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes al ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado les asegurará y garantizará el derecho a la vida, desde su concepción; a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social, a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social, al respeto, a su libertad y dignidad, y a ser consultados en los asuntos que les afecten.

**(Código de la Niñez y Adolescencia Ley 100, 2003) Libro
Primero- Los Niños, Niñas y Adolescentes como Sujetos de
Derechos. - Título I**

Art. 1.- Finalidad. - Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su

desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

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

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Diseño metodológico

El proyecto investigativo será realizado con la finalidad de demostrar cual es la problemática que se encuentra en la Escuela Básica Nueve de Octubre Provincia Guayas Cantón Naranjal durante el período Lectivo 2017-2018. Busca solución mediante técnicas de estudio dentro de las cuales está, la encuesta, la entrevista a experto y la observación. Por ello la utilización de distintas técnicas que serán herramientas de prestigio ante el desempeño práctico de las técnicas lúdicas en los procesos de interparentizaje de los estudiantes del plantel.

Los métodos que se utilizaran en la investigación es el método Empírico en la cual permite al investigador hacer una serie de investigación referente a su problemática, el Método teórico permite descubrir el objeto de investigación las relaciones esenciales y las cualidades fundamentales.

Por ello se apoya básicamente en el análisis, síntesis, inducción y deducción y el Estadístico Facilita el manejo de cantidades mediante observaciones y datos por el empleo adecuado de la muestra. Se utilizó la observación científica, en diferentes etapas de la investigación para diagnosticar los hábitos de estudios que poseen los estudiantes, además de la aplicación de encuesta que complementa una recolección de datos hacia el análisis y comprobación de hábitos favorables o desfavorables para el rendimiento escolar.

Se utilizará la escala de Likert con el objetivo de agrupar numéricamente los datos que se expresen en forma verbal, para poder luego operar con ellos, como si se tratará de datos cuantitativos para poder

analizarlos correctamente. La Investigación se basó en dos enfoques: en enfoque cualitativo y el enfoque cuantitativo.

Para poder dar sentido a este proceso de investigativo, y de acuerdo con los objetivos planteados, se puede estructurar una investigación de Campo, la misma que permitirá recopilar la mejor información posible siendo esta de primera mano, por ser actores dentro de la problemática, pero solo como observadores, o testigos de la problemática.

Al plantear este tipo de investigación se puede concluir que mientras mejor recopilada sea la información, esta será de mejor calidad y por ende los resultados permitirán emitir mejores juicios de criterio. Así también se documentará la información recopilada para poderla analizar, y realizar las tablas estadísticas que nos ayudaran a interpretar de mejor manera la problemática.

Teniendo que disponer que el marco teórico avala la relación y la definición de las variables de la investigación. Dejando establecido claramente quienes son los actores sus características, y clasificación de los mismos dentro de la comunidad educativa a quienes se denominarán en este capítulo como población o Universo. Dejando establecido que este proceso tiene un enfoque cualitativo, ya que los resultados no serán cuantificados, pero si considerados para futuros procesos educativos.

Tipos de investigación

Existen muchos tipos de investigación, pero para obtener los mejores resultados se delinearán los tipos a utilizar y su influencia dentro del proceso con la problemática.

Investigación exploratoria

Por medio de este tipo de investigación se podrá adentrar de mejor en la problemática y buscar la información que más ayude o facilite a la solución del problema, mediante la investigación exploratoria se podrá

tener de primera mano y palpar todas las situaciones que se presenten causadas por el problema.

Hernández, Fernández , & Baptista (2013) afirma que:

Pues representa uno de los primeros acercamientos al fenómeno en cuanto forma de representación e identificación de las investigaciones relacionadas a la educación. A través de éste, se intenta generar un conocimiento que permita un incremento en las investigaciones en el tema y, además, construir una mirada desde los mismos actores del proceso cultural e identitario que significa la realización de explorar el fenómeno de estudio. (p. 58)

Investigación Explicativa

Busca el porqué de los acontecimientos a través del establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas y estamos hablando precisamente de la investigación postfacto, así como de los efectos refiriéndonos a la investigación experimental, mediante el estudio de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos.

García (2010) busca que:

Se especifique las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que esté sometido al análisis". En base a esto se describieron las situaciones que se constituyeron como más sobresalientes en la realización del estudio, que mediante sus argumentos proveen el elemento fundamental para el análisis.

Se realizarán entrevistas, encuestas, por medio de las cuales se buscará el ¿Por qué? de la problemática, además de observar e interpretar los datos obtenidos en el método de investigación. Para así constatar la factibilidad del proyecto y la aplicación de la propuesta, la cual debe satisfacer a los requerimientos que den solución al problema.

Investigación bibliográfica

Aquí se enmarcarán esencialmente los ítems que servirán para la recolección de información en el proceso investigativo. Se tiene que resaltar que las dos variables establecidas se pueden interrelacionar de tal manera que la una beneficie a la otra y viceversa, dando paso a la aplicación de la propuesta de la manera clara y consistente.

La Población en la Escuela Básica “Nueve de Octubre” donde se ha llevado a cabo el proceso investigativo existen 186 estudiantes, del subnivel elemental que pertenecen a la problemática, la autoridades brindaron todas las facilidades y están predispuestas a ayudar en el desarrollo de la propuesta, como líderes enfatizan a los docentes la necesidad de llegar al estudiante con técnicas que faciliten la comprensión del currículo mediante las técnicas lúdicas y el mejoramiento de la calidad de los procesos de aprendizaje.

Población y muestra

Población

Para determinar el tipo de investigación y sus procesos se establecerá que la población es finita ya que este tipo de población tiene principio y fin, la misma que se realizara en el subnivel elemental de la Unidad Eucativa “9 de Octubre” de lo cual se obtendrá una muestra.

Según Romero, (2014) nos dice que:

La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p. 114).

Tabla # 2 Población

N.º	Detalle	Personas
1	Directivos	1
2	Docentes	6
3	Estudiantes	186
4	Representantes	180
	Total	373

Fuente: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre subnivel elemental
Elaborado por: Lalaleo Palme Fanny

Muestra

En este tipo de muestreo forman parte, todos aquellos métodos para los que se puede calcular la probabilidad de extracción de cualquiera de las muestras posibles.

Según Romero (2014) afirma que: “Es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico”. (p. 38), es decir es el conjunto de técnicas de muestreo es el más aconsejable, aunque en ocasiones no es posible optar por él.

Es así que estamos hablando de muestras probabilísticas, pues no es en solidez, hablar de muestras representativas dado que, al no conocer las características de la población, no es posible tener la seguridad de que tal característica se haya conseguido.

Fórmula para determinar una muestra probalística.

Elementos de la muestra.

N = Tamaño de la muestra.

E = Coeficiente. De error (0,05 %).

n = Población-universo.

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

TABLA ESTADÍSTICO DE LA MUESTRA			
INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	MUESTRA	%
Directivo	1	1	100
Docentes	6	3	50
Estudiantes	186	96	51,6
Padres de Familia	180	93	51,6
Total	373	193	51,7

Tabla # 3 muestra

N.º	Detalle	Personas
1	Directivos	1
2	Docentes	3
3	Estudiantes	96
4	Representantes	93
	Total	193

Fuente: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre subnivel elemental
Elaborado por: Lalaleo Palma Fanny

Métodos de investigación

Método empírico.

Todo ser humano nace con ese espíritu de investigador, por ello con la modestia permitida y el conocimiento obtenido en todo el proceso de la carrera estudiantil, se pudo realizar la investigación de este proyecto con carácter y responsabilidad con el único fin de fortalecer la calidad de educación para los estudiantes de la escuela de educación básica “Nueve de Octubre” del cantón Naranjal.

Método Teórico

Es toda teoría generalizada del conocimiento, que tiene la función de servir de orientación en el desarrollo de una investigación, para ordenar, sistematizar, definir, clasificar, comparar, separar, abstraer, resumir la información, los datos, encuestas, , así como también predecir el comportamiento que tiene en común un tema.

Método deductivo.

Es que a partir de las variables independiente y dependiente como son las técnicas lúdicas frente al resultado esperado del aprendizaje significativo se requirió de la deducción para concretar los objetivos que se quisieron alcanzar cuando se eligieron los temas presentados.

Método analítico

Es aquél método que consiste en la desintegración, separación o desmembrado de un todo en cada una de las partes que lo componen, con el objetivo de analizar cada una, la relación que cada una posee con el todo, y lograr una comprensión del funcionamiento del todo.

Método Sintético

La síntesis es la reconstrucción de las partes de un todo hasta formarlo. Como parte fundamental, implica un conocimiento del funcionamiento para lograr realizar la reconstrucción. Por lo tanto se afirma que para lograr la síntesis, se requiere un previo análisis del fenómeno.

Método estadístico

Consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Dicho manejo de datos tiene por propósito la comprobación, en una parte de la realidad, de una o varias consecuencias verificables deducidas de la hipótesis general de la investigación. Las características que adoptan los procedimientos propios del método estadístico dependen del diseño de investigación.

Técnicas e instrumento de investigación.

La observación

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

La encuesta

La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario.

Jansen (2012) señala que:

La encuesta es un método sistemático para la recopilación de información de los entes, con el fin de construir descriptores cuantitativos de los atributos de la población general de la cual los entes son miembros. (p. 7)

Es una técnica que se puede aplicar a sectores más amplios del universo, de manera mucho más económica que mediante entrevistas. Varios autores llaman cuestionario a la técnica misma.

La Entrevista

Nos ayudara en la recolección de datos necesarios para poder obtener la información que los docentes pueden merecer como necesaria en el proceso de investigación que se realizará en el plantel. y poder llegar a la posible solución del problema diagnosticada en el uso adecuado de las actividades didácticas para desarrollar técnicas lúdicas.

Instrumentos de la investigación

Cuestionario

Según Hernández, los cuestionarios consisten en un grupo de preguntas respecto las variables de un determinado problema. Este tipo de preguntas, se puede indicar, que son los instrumentos de recolección de datos más utilizados. Es de hacer notar, que el contenido de las preguntas que constituyen un cuestionario puede ser variado.

Guía de preguntas

Es un instrumento que se puede utilizar durante una entrevista. Requiere que el docente realice preguntas pertinentes sobre lo que desea saber del estudiante. Generalmente, en una entrevista se emplean preguntas reflexivas que demandan una consideración previa y su posterior contestación.

Ficha de Observación

Las fichas de observación son instrumentos de la investigación de campo. Se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática. Son el complemento del diario de campo, de la entrevista y son el primer acercamiento del investigador a problema de investigación.

Escala de Likert

El criterio que se siguió para interpretar los resultados de las encuestas fue la ESCALA DE LIKERT la cual contiene cinco puntos a considerar:

1= Muy de acuerdo

2= De acuerdo

3= Indiferente

4.= En desacuerdo

5= Muy en desacuerdo

Análisis e interpretación de datos

En los procesamientos de datos se debe de cumplir con la clasificación, registro, tabulación, codificación de las encuestas. En el análisis se pueden aplicar técnicas lógicas, inducción, deducción, análisis, síntesis o también las estadísticas descriptivas. Además, se detalla la ficha de observación realizada a los estudiantes de tercer grado, logrando con ello obtener mayor información relacionadas a las actividades escolares desarrolladas por el estudiante, se establece una serie de indicadores dentro de la ficha con parámetros establecidos en la misma.

Analisis de las encuesta aplicadas a los representantes legales

1.- ¿Considera usted que los docentes deben aplicar técnicas lúdicas para motivar el proceso de enseñanza?

Tabla # 4

Docentes aplican técnicas lúdicas

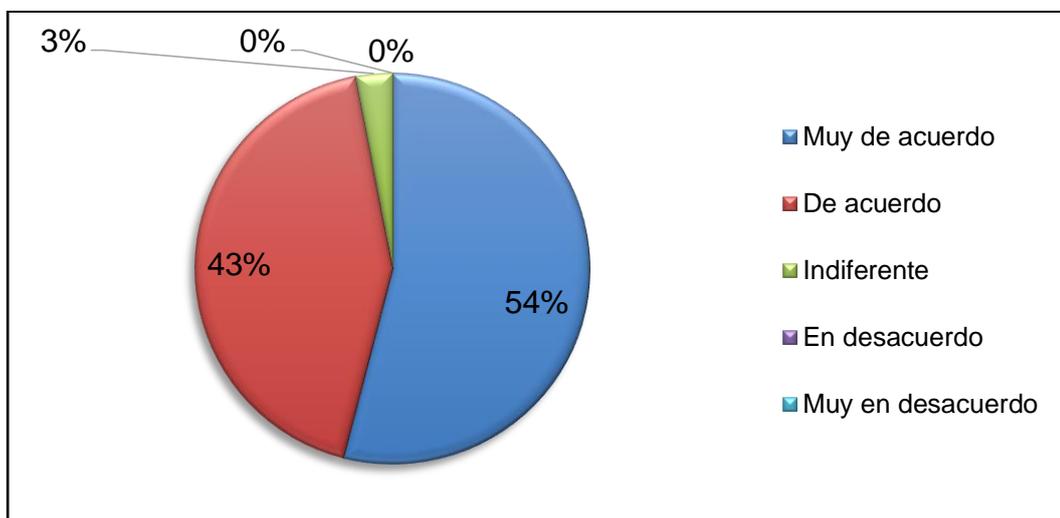
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 1	Muy de acuerdo	50	54%
	De acuerdo	40	43%
	Indiferente	3	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		93

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico # 1

Docentes aplican técnicas lúdicas



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis:

En la encuesta aplicada a los padres de familia contestaron con el 54% que están muy de acuerdo que los docentes deben aplicar técnicas lúdicas para motivar el proceso de enseñanza, el 43% están de acuerdo y el 3% indiferente, esto indica la importancia de aplicar actividades lúdicas dentro del salón de clases.

2.- ¿Considera usted que la aplicación de técnicas lúdicas se logre elevar el rendimiento académico en sus hijos?

Tabla # 5

Aplicación de técnicas lúdicas en el rendimiento académico

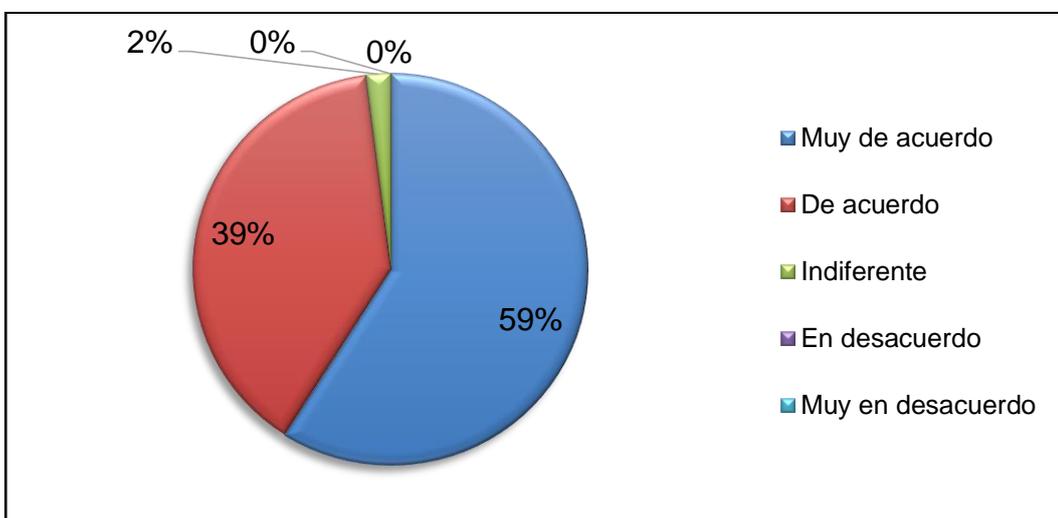
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 4	Muy de acuerdo	55	50%
	De acuerdo	36	27%
	Indiferente	2	23%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	93	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico # 2

Aplicación de técnicas lúdicas en el rendimiento académico



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis:

Los padres de familia contestaron con el 59% están muy de acuerdo en la aplicación de técnicas lúdicas se logre elevar el rendimiento académico en sus hijos, el 39% están de acuerdo y el 2% indiferente, esto indica que existe una mayoría de padres de familia que es beneficioso las actividades lúdicas para fomentar el rendimiento académico.

3.- ¿Le gustaría conocer sobre los talleres de técnicas lúdicas?

Tabla # 6

Talleres de las técnicas lúdicas

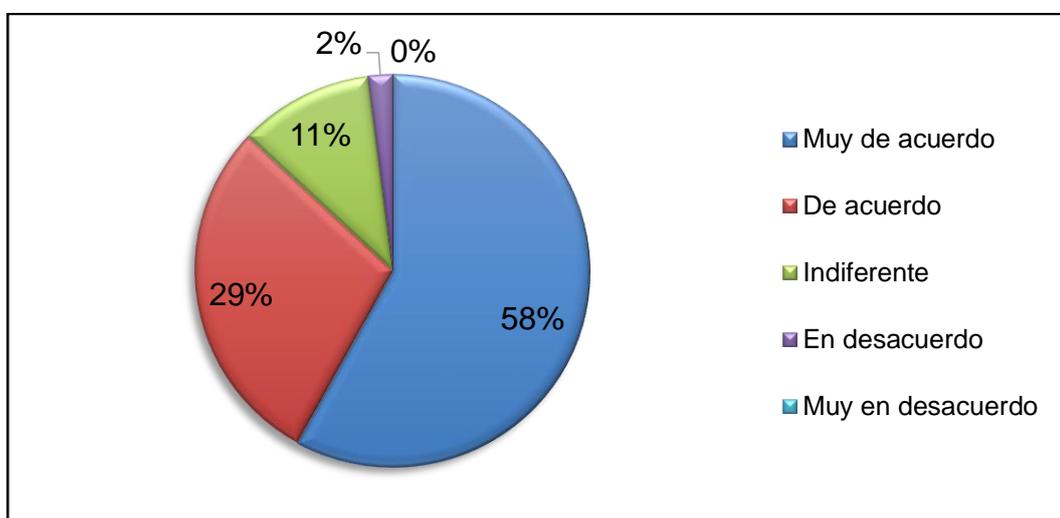
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 3	Muy de acuerdo	44	58%
	De acuerdo	27	29%
	Indiferente	10	11%
	En desacuerdo	2	2%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		93

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico # 3

Talleres de técnicas lúdicas



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis:

Los padres de familia respondieron con el 58% que están muy de acuerdo en que le gustaría conocer sobre los talleres de juegos cooperativos sobre las técnicas lúdicas, el 29% están de acuerdo, el 11% indiferente y el 2% en desacuerdo. Esto demuestra el interés de los padres en tener conocimiento sobre el empleo de actividades lúdicas basadas en juegos grupales.

4.- ¿Usted como padre de familia ayuda en el desarrollo de actividades lúdicas a su hijo?

Tabla # 7

Padres de familia ayuda con actividades lúdicas

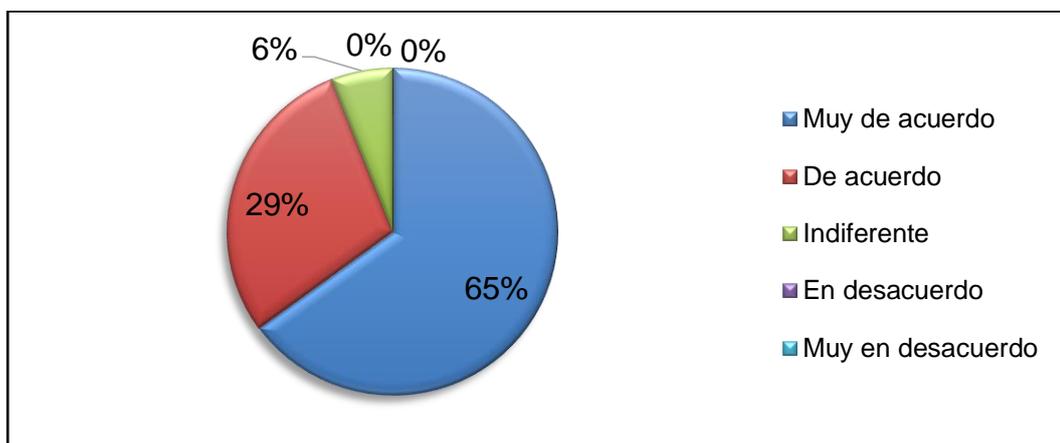
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 4	Muy de acuerdo	60	65%
	De acuerdo	26	29%
	Indiferente	7	6%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	93	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico # 4

Padres de familia ayuda con actividades lúdicas



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis:

Representantes legales encuestados en su mayoría con el 65%, se manifestaron estar muy de acuerdo en que los padres de familia ayudan con actividades lúdicas, mientras que un 29% se mostró estar de acuerdo y el 6% indiferente. Es necesario implementar actividades lúdicas para que los padres de familia puedan ayudar.

5.- ¿Usted demuestra interés en tener conocimiento acerca del taller lúdico como medio educativo?

Tabla # 8

Conocimiento acerca del taller lúdico como medio educativo

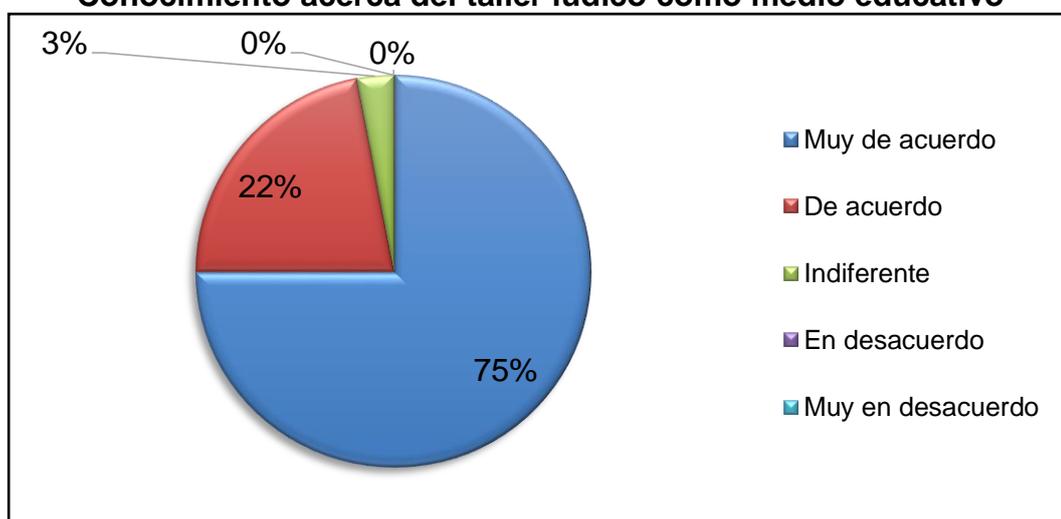
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 5	Muy de acuerdo	70	75%
	De acuerdo	20	22%
	Indiferente	3	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	93	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico # 5

Conocimiento acerca del taller lúdico como medio educativo



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis:

Los padres de familia encuestados contestaron con el 75% que están muy de acuerdo en tener conocimiento acerca del juego cooperativo como medio educativo, con el 22% de acuerdo y con el 3% es indiferente, esto que indica que la mayoría demuestra el interés de los padres para ayudar en el proceso de enseñanza de sus hijos.

6.- ¿Considera usted que es necesario que el docente estimule el desarrollo del pensamiento por medio de una de talleres lúdicos?

Tabla # 9

Contar con una guía sobre los talleres de técnicas lúdicas

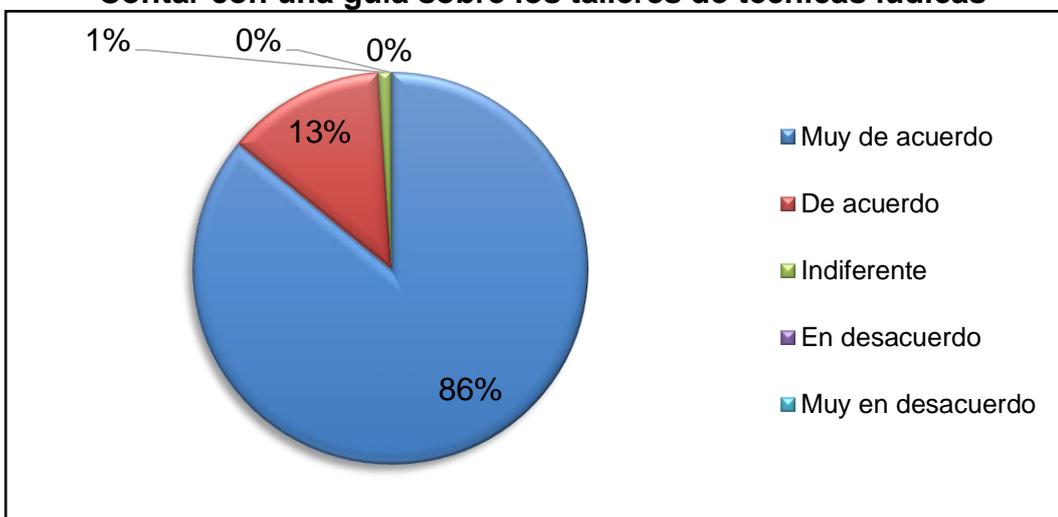
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 6	Muy de acuerdo	80	86%
	De acuerdo	12	13%
	Indiferente	1	1%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		93

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico # 6

Contar con una guía sobre los talleres de técnicas lúdicas



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis:

Los padres de familia encuestados contestaron con el 86% están muy de acuerdo en que es necesario contar con una guía sobre los talleres de juegos cooperativos para ponerlo en práctica con sus hijos, con el 13% están de acuerdo y con el 1% indiferente, por consiguiente, la mayoría de los padres demuestran interés en tener una guía con actividades lúdicas.

7.- ¿Cree usted que las técnicas lúdicas influyen en el desarrollo escolar de sus representados?

Tabla # 10

Desarrollo escolar

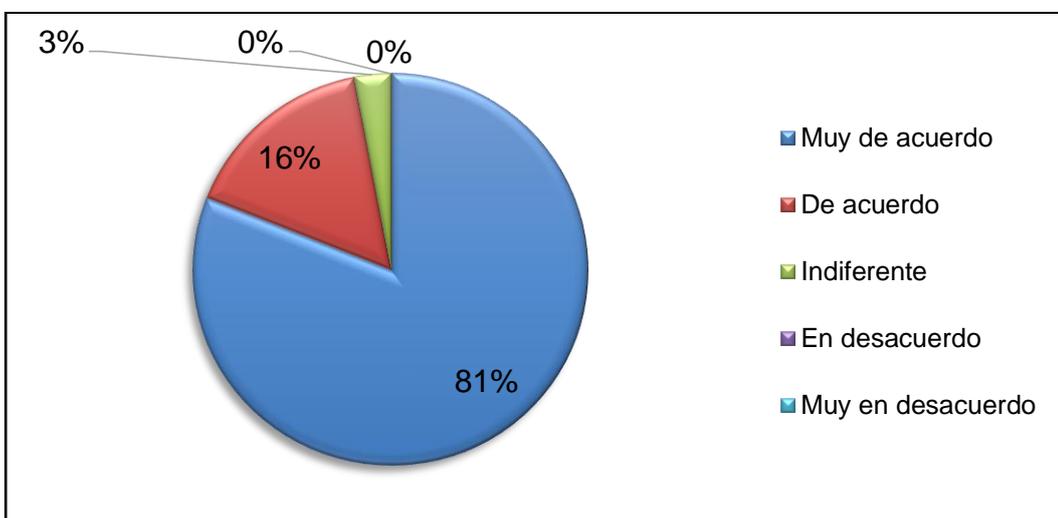
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 7	Muy de acuerdo	75	81%
	De acuerdo	15	16%
	Indiferente	3	3%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	93	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico N° 7.

Desarrollo escolar



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis:

Representantes legales encuestados en su mayoría con el 81%, se manifestaron estar muy de acuerdo en que las lecturas de pictogramas influyen en el desarrollo escolar de sus representados, mientras que un 16% se mostró estar de acuerdo y el 3% indiferente. Es necesario implementar técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje de los educandos.

8.- ¿Considera usted que es necesario que el docente estimule a sus representados mediante técnicas lúdicas?

Tabla # 11

Técnicas lúdicas

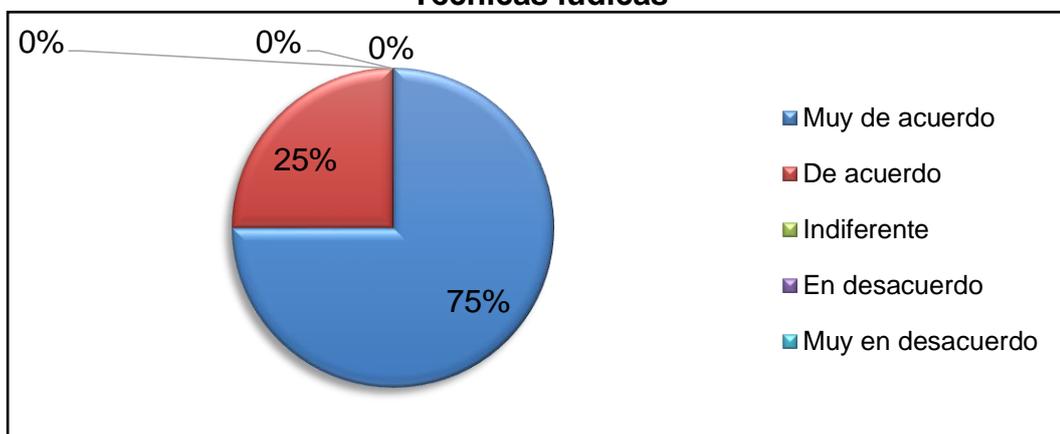
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 8	Muy de acuerdo	70	75%
	De acuerdo	23	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	93	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico # 8

Técnicas lúdicas



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis:

Representantes legales encuestados con el 75%, se manifestaron estar muy de acuerdo que que es necesario que el docente estimule a sus representados mediante técnicas lúdicas, mientras que un 25% se mostró estar de acuerdo. Es necesario implementar actividades lúdicas que se apliquen a diario en los aprendizajes de los educandos.

9.- ¿Cree usted que un taller permitirá aplicar de forma adecuada las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de su representado?

Tabla # 12

Diseño de un taller

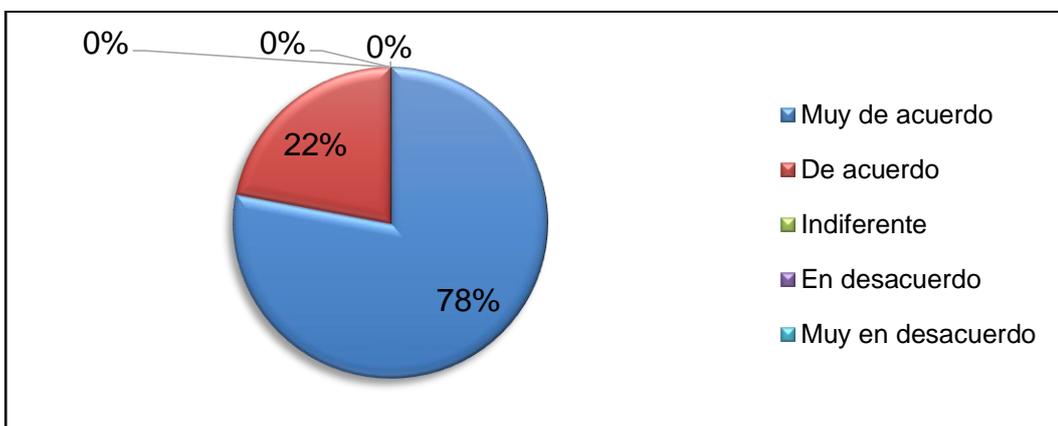
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 9	Muy de acuerdo	73	78%
	De acuerdo	20	22%
	Indiferente	0	6%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	93	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico # 9

Diseño de un taller



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis: Representantes legales encuestados en su mayoría con el 78%, se manifestaron estar muy de acuerdo una guía didáctica permitirá aplicar de forma adecuada las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de su representado, mientras que el otro 22% se mostró estar de acuerdo. Por tal razón la guía didáctica se constituirá en el recurso didáctico que motive a los estudiantes en las clases y que le permite por medio de la recuperación pedagógica nivelar sus conocimientos.

10.- ¿Cree usted que la implementación de un taller de técnicas lúdicas mejorará la calidad de recuperación pedagógica?

Tabla # 13

Implementar el taller lúdico

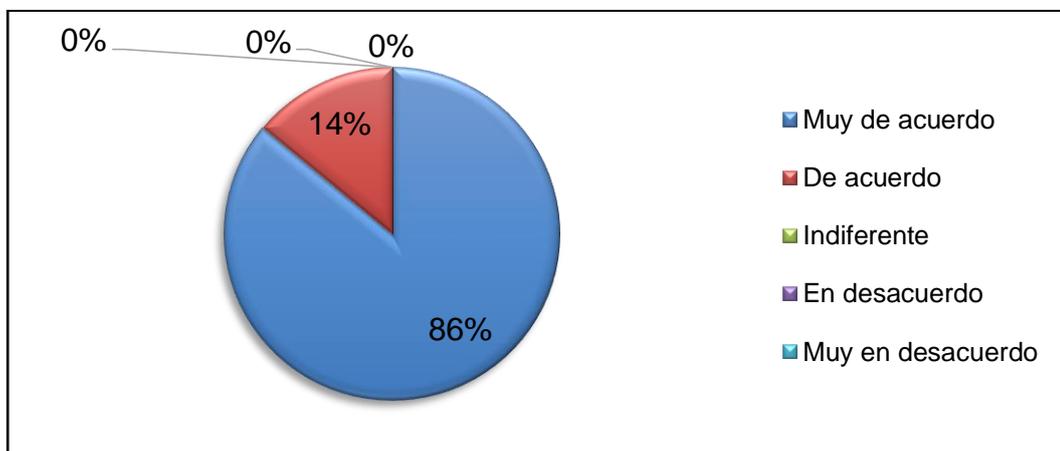
Categoría	Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Ítems No. 10	Muy de acuerdo	80	86%
	De acuerdo	13	14%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	93	100%

FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Gráfico # 10

Implementar el taller lúdico



FUENTE: Escuela de Educación Básica Nueve de Octubre

AUTOR: Lalaleo Palma Fanny Edith

Análisis:

Representantes legales en su mayoría con el 86%, se manifestaron estar de acuerdo en que se implemente un taller lúdico ya que mejorará la calidad de recuperación pedagógica, mientras que un % se mostró estar muy de acuerdo. Por lo cual se recomienda la implementación una guía didáctica para lograr afianzar los procesos educativos, motivar a los estudiantes y lograr una mejora calidad del aprendizaje.



ENTREVISTA A DIRECTIVO

Nombre del entrevistado	Lcda. Norma Quinde García
Puesto que ocupa	Directora de la Escuela de Educación Básica "Nueve de Octubre"
Nombre del entrevistador:	Fanny Lalaleo P.

¿De qué manera las técnicas lúdicas incrementan el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes?

Las técnicas lúdicas incrementan el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes, por medio de la motivación porque los estudiantes se motivan y aprenden más rápido en las áreas de estudio.

¿Considera usted necesaria la aplicación de las técnicas lúdicas en el entorno escolar?

Es muy necesario pues los niños muchas veces se sienten aburridos en el momento de aprender porque las docentes no tienen el conocimiento adecuado para aplica las técnicas lúdicas especialmente en las actividades básicas como el área de Lengua y Literatura.

¿Piensa que es importante que los docentes actualicen su conocimiento sobre técnicas lúdicas?

Es muy importante que las docentes actualicen sus conocimientos para innovar las actividades diarias las cuales deben ser aplicadas por medio de técnicas lúdicas adecuadas para la edad de cada uno de los estudiantes para obtener mejores resultados.

¿Cree usted que la aplicación de las técnicas lúdicas en los estudiantes de 6-7 años es indispensable dentro de la recuperación pedagógica?

Si es muy importante porque por medio de los juegos los estudiantes experimentan conocimientos nuevos y adquieren aprendizajes significativos los cuales son primordiales para la recuperación pedagógica.

¿Cómo se promueve el aprendizaje cognitivo en los estudiantes de 6-7 años para mejorar su calidad de recuperación pedagógica?

Se promueve por medio de actividades dinámicas, didácticas y lúdicas que estimulen el aprendizaje de forma espontánea y divertida sin tener que gritar o presionar a los estudiantes porque esto último deteriora la calidad de recuperación pedagógica.

Análisis: De acuerdo con lo expuesto por el director, los estudiantes se emocionan al aplicar técnicas lúdicas dentro de la enseñanza aprendizaje, ya que con la ayuda lúdica aprenden de forma adecuada y acelerada en las áreas de aprendizaje. Considerando lo expuesto se confirma la necesidad de aplicar las técnicas lúdicas en el área de Lengua y Literatura, pues por medio de ellas el estudiantes incrementa sus ganas por aprender y disfruta cada una de las clases que exponga la docente.

De acuerdo con lo manifestado por el director se considera que los docentes necesitan obtener mejores conocimientos en relación a las técnicas lúdicas, para evitar aplicar actividades que no vayan acorde a la edad de los estudiantes, por lo contrario innovar cada una de las técnicas lúdicas expuestas en la actualidad.



ENTREVISTA A DOCENTES

Nombre del entrevistado	Lcda.
Puesto que ocupa	Docente de la Escuela de Educación Básica "Nueve de Octubre"
Nombre del entrevistador:	Fanny Lalaleo P.

Estimado docente de antemano un agradecimiento especial por acceder a la encuesta, su criterio contribuirá al desarrollo de la investigación.

¿Considera usted que debe aplicar técnicas lúdicas para motivar el proceso de enseñanza?

Docente 1

Se debe tratar de incluir materiales lúdicos durante la impartición de las clases, ya que ayudan a los estudiantes a entender lo que se le está explicando.

Docente 2

Si ya que las técnicas lúdicas permiten activar las zonas cerebrales, que desarrolla la imaginación, la creatividad, mejora las relaciones interpersonales, la ortografía, entre otros beneficios

Docente 3

Por lo general los estudiantes que tienen problemas de recuperación pedagógica, es por la falta de motivación por ello la aplicación de técnicas lúdicas va a permitir mejorar esta calidad de enseñanza.

¿Considera usted que con la aplicación de técnicas lúdicas se logre elevar el rendimiento académico en los estudiantes?

Docente 1

Claro que si con un buen desarrollo y aplicación de las técnicas lúdicas alcanzaremos que los estudiantes mejoren su rendimiento escolar.

Docente 2

El rendimiento en el área de Lengua y Literatura es diferente en los estudiantes, de acuerdo a su entorno social, hay estudiantes que proceden de familias que se preocupan de estimularlos en la lectura, otros estudiantes por diferentes causas no cuentan con el control de sus padres en casa. En la institución los docentes nos esforzamos por cumplir con nuestro trabajo de la mejor manera y así mejorar su rendimiento escolar.

Docente 3

Si, porque las nuevas técnicas de estudio van a contener actividades lúdicas que van a motivar las clases y a lograr que la recuperación pedagógica sea activa y dinámica, donde el estudiante por medio del juego y la recreación construya sus conocimientos de forma lúdica y de manera motivada.

¿Usted como docente se siente comprometido en desarrollar actividades lúdicas a los estudiantes?

Docente 1

Cada uno de los docentes nos sentimos comprometidos con la enseñanza aprendizaje de nuestros estudiantes, cabe recalcar que no siempre tenemos buenas estrategias al momento de impartir una clase, ni el uso adecuado que se le da a los materiales lúdicos.

Docente 2

Sí, porque a través de las técnicas lúdicas se ha logrado estimular los procesos de enseñanza aprendizaje, porque es importante aplicar la actividad lúdica para mantener motivados a los niños en las clases.

Docente 3

Por lo general se busca siempre motivar a los estudiantes y en los procesos de planificación se incluyen dinámicas y actividades lúdicas para fortalecer la enseñanza en los niños.

¿Usted demuestra interés en tener conocimiento acerca de talleres que contengan técnicas lúdicas como son el juego didáctico como medio educativo?

Docente1

No siempre, para ser honesta no siempre se tiene el tiempo necesario o las capacitaciones necesarias de actualizaciones curriculares sobre los temas de como emplear adecuadamente las técnicas lúdicas como recurso en el desarrollo del aprendizaje

Docente 2

Si, porque un taller de técnicas ludicas permitirá mejorar la calidad de la enseñanza y lograr que los procesos educativos sean más eficaces

Docente 3

Si porque los talleres de técnicas lúdicas se constituirá en el recurso didáctico que motive a los estudiantes en las clases y que le permite por medio de la recuperación pedagógica nivelar sus conocimientos.

¿Usted cree necesario contar con los talleres de técnicas lúdicas donde la base del aprendizaje sea los juegos?

Docente 1

Si podría de ser de gran ayuda para nosotros como docentes implementar talleres de técnicas lúdicas y así explorar nuevos conocimientos para ponerlos en práctica con nuestros estudiantes, de esa manera podríamos comprobar que la implementación del mismo ayudaría a mejorar el aprendizaje de los estudiantes

Docente 2

Si, porque los juegos lúdicos va a lograr afianzar los procesos educativos, motivar a los estudiantes y lograr una mejora calidad del aprendizaje

Docente 3

Sí, porque el taller estará conformada por técnicas lúdicas basadas en juegos que permitirán a los estudiantes que permitan fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje.



FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Objetivo: Determinar la importancia de las técnicas lúdicas

Ficha de observación dirigida a los estudiantes

Indicadores	Si	no	Total
1. Los estudiantes se muestran motivados en las clases	80	16	96
2. El docente aplica técnicas lúdicas para motivar el aprendizaje	73	23	96
3. Existen los recursos didácticos para motivar a la enseñanza	85	11	96
4. El docente aplica técnicas lúdicas	50	46	96
5. Se mantiene motivado los estudiantes durante el proceso de la enseñanza del aprendizaje	55	41	96
6. Se permite la participación espontánea de los estudiantes	69	27	96
7. Los estudiantes muestran interés por participar en las clases	87	9	96

Análisis de la ficha.- Mediante la ficha elaborada para estudiantes, nos pudimos dar cuenta que en sí, si existen los recursos didácticos o materiales lúdicos dentro de las aulas de clase, pero que de uno u otra forma no son bien aplicadas por el docente, hayando el desinterés por parte de los estudiantes a la hora de impartir sus clases. Se recomienda que los docentes organicen, rondas, juegos tradicionales, concursos que sean observados por los demás niños de la escuela para valorarse y motivarse a trabajar mejor cada día

Conclusiones

- Los/as Docentes, Representantes Legales en su mayoría no tienen conocimientos sobre el juego en el desarrollo integral de los/as niños/as ya que este aspecto ha sido muy poco aplicado en el trabajo pedagógico y si tienen una buena orientación, el trabajo les resultará más fácil y agradable.
- Es importante el conocimiento sobre el juego desde el nivel inicial de educación, si el estudiante se lo inicia desde temprana edad su aporte será mejor en los grados superiores.
- Los docentes, representantes legales no se encuentran capacitados sobre la aplicación del juego en el desarrollo psicomotor.
- La construcción de rincones de juegos es muy importante y deberán contar con gran variedad de materiales donde los estudiantes puedan expresar sus ideas, sentimientos e imaginación.

Recomendaciones

- Se sugiere a los docentes y representantes legales deben adquirir conocimientos para desarrollar el juego en el momento oportuno en las diversas actividades que tienen que elaborar para lograr un mejor aprendizaje en los estudiantes.
- Se sugiere a los directivos planificar charlas de orientación sobre actividades lúdicas como el juego para docentes, representantes legales que resulten novedosas, motivadoras, sobre todo innovadoras y no improvisadas para que se estimulen las habilidades y destrezas de sus hijos a través del juego.
- Se sugiere a los directivos desarrollar técnicas que involucren capacitaciones en talleres que orienten al docente y padres de familia a la aplicación del juego como parte fundamental en el desarrollo del niño.
- Crear espacios para la construcción de rincones de aprendizaje con recursos y materiales didácticos donde se sientan motivados y a gusto los niños.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

Titulo

TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS

Introducción

El presente proyecto se refiere al conocimiento adquirido y puesto en práctica en niños, tiene como finalidad contribuir, como parte fundamental en el desarrollo de la creatividad, la imaginación, lo que se logrará a través de la aplicación de la actividad lúdica.

Para lograr el desarrollo de destrezas se puede manifestar con certeza que la eficiencia de la metodología lúdica no sólo es asunto de programas, planificaciones y métodos aplicados en los diferentes grupos de niños/as y aprender contenidos sin mayor eficacia pedagógica, sino que, al partir de ese deseo natural de aprender, por medio del juego logrará gozo, satisfacción y perfeccionará sus actitudes cognitivas.

Esto hace que los profesores vean la actividad lúdica como algo superfluos, e innecesario y están sumidos a lo tradicional de ellos o de la escuela y no les interesa las actividades lúdicas, ven al estudiante como un receptor de conocimientos, por lo que se debe concienciar al docente para que el niño aprenda jugando.

La Lúdica, se concreta mediante las formas específicas que asume, o en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por

supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

El propósito de la motivación es despertar en el educando el Interés por el aprendizaje, manteniendo la atención en el tema que se desarrolla, por esto es esencial que se inicie una actividad con el proceso de motivación inicial con juegos que lleven a los educandos a actuar de una manera interactiva y espontánea.

Habitualmente juegan los niños y las niñas sanas, también juegan los niños con necesidades especiales y los discapacitados, los padres, los docentes, los adolescentes, las personas mayores, los participantes de jornadas, encuentro, campamentos, los consultantes de orientación vocacional, los pacientes psicoterapéuticos o psicopedagógicos, y todo ser humano, de una forma u otra, en forma grupal o individual.

Jugar es una importante posibilidad de ofrecer espacios de aprendizaje placentero, de un pensamiento aliado con la vida, con la alegría, con los sentimientos, lo corporal, lo grupal. Los juegos pueden modificarse y adaptarse según las expectativas y necesidades de cada situación. El juego creativo aporta un aprendizaje de sí mismo y de los otros, de la convivencia y de sus conflictos, de los recursos para afrontar las dificultades cotidianas, de las relaciones consigo mismo, con los demás, y con experiencias trascendentales.

Se vincula con la capacidad humana de imaginar de representar situaciones, de tomar distancia de lo inmediato, con la “función de lo irreal” que señala Gastón Bachelard como típicamente humana, con la posibilidad de sobrepasar “la realidad objetiva”, de proyectar y crear otros espacios, de transformar lo dado, de desplegar la fantasía.

Ya que los juegos representan a la capacidad humana de imaginar, es necesario preparar al estudiante con una afectiva motivación porque de esta dependerá que se desarrolle el aprendizaje del tema, la calidad de los resultados, deberá el maestro establecer la expectativa y estar alerta para captar sus estímulos y orientarlos al aprendizaje que queremos lograr, un aprendizaje significativo acorde a la realidad actual.

Objetivos de la propuesta

Objetivo General

Elaborar actividades con Talleres técnicas lúdicas para mejorar el desarrollo integral y cognitivo de los estudiantes de los estudiantes del subnivel elemental de educación general básica en el área de Lengua y Literatura.

Objetivos Específicos

- a) Diseñar talleres de técnicas lúdicas a través de la selección de nuevas técnicas de aprendizaje para mejorar la enseñanza en los niños
- b) Determinar la importancia de la actividad lúdica en el proceso cognitivo en los niños y las niñas del subnivel básica elemental para mejorar el proceso de aprendizaje.
- c) Estimular la utilización del juego para formar niños y las niñas críticas y creativas.

Aspectos Teóricos

Se define como Taller al medio que hace posible el proceso de formación profesional, como programa es una formulación racional de actividades específicas, graduadas y sistemáticas para cumplir los objetivos del proceso. El Taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica a través de una instancia

que llegue al estudiante con su futuro campo de acción y o haga empezar a conocer su realidad objetiva.

El taller se lo concibe como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en la cual cada uno es miembro más del equipo y hace sus aportes específicos

Objetivo del Taller

- Utilice un método didáctico-pedagógico esencial para el desarrollo del pensamiento de los estudiantes
- Divida y coordine grupos de estudio y proporciona el material de trabajo.
- Oriente a los alumnos para la elaboración de un texto didáctico y un texto itinerario a ser presentado al docente y los oyentes;
- Coordine e incentive a los alumnos oyentes a participar en la discusión final.
- Oriente la organización del seminario (recursos audiovisuales y técnicas de presentación del grupo).

Factibilidad de aplicación

Este proyecto es posible ejecutarse en la Escuela Nueve de Octubre zona 5 distrito 09D12 circuito 3 provincia Guayas cantón Naranjal parroquia Naranjal en el periodo lectivo 2017 – 2018.

Factibilidad Financiera

Cuenta con todos los recursos económicos necesarios para su ejecución y aplicación los mismos que serán por autogestión de la autora del proyecto , ya que su costo es bajo, y por parte de la Escuela tendrá la

ayuda necesaria de la Directora, Personal Docente del plantel, estudiantes y padres de familia.

Factibilidad Legal

La presente propuesta es factible legalmente porque cumple con las leyes de la constitución de la república, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y cumple con los reglamentos de la Universidad de Guayaquil y de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Constitución de la República del Ecuador

Art. 27.- La educación debe ser íntegra en todos sus aspectos dirigida a la persona, respetando todos sus derechos, género, raza, que sea encaminada a la excelencia y útiles a la sociedad, en este siglo en Latinoamérica y especialmente en el Ecuador se empezó con una crisis asociada a las transformaciones planetarias ocasionando por consiguiente un nuevo orden competitivo basado en el "conocimiento" es debido a esto que debemos darle mayor margen a la creatividad en la resolución de problemas y más tolerancia frente a la inseguridad e incertidumbre.

Factibilidad Técnica

El proyecto de investigación es factible técnicamente porque se fundamenta en aplicación de los lineamientos del taller de aplicación de técnicas lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura a los estudiantes del subnivel elemental. Es importante la utilización del material apropiado para que el estudiante asimile los conocimientos y su aprendizaje.

Factibilidad de recursos humanos

Este proyecto es factible en recursos humanos ya que cuenta con el permiso de los directivos del plantel, sus docentes, la motivación de los estudiantes así como la colaboración de los tutores y revisores de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación.

Descripción de la propuesta

La propuesta contiene talleres de Técnicas Lúdicas que se detallan a continuación con actividades que serán ejecutadas para lograr el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Cada una de las actividades será de forma previa planificada, organizada con sus respectivos recursos y procesos para lograr orientar a los docentes en la forma de lograr el desarrollo cognitivo del niño.

Las actividades hacen referencia a los conocimientos que se requiere para mantener un desarrollo progresivo en el nivel cognitivo, empezando a relacionarlas con su contexto social y su diario vivir, además los diversos beneficios para su proceso educativo y social, por eso es importante que la institución educativa proporcione nuevas técnicas que vincule el desarrollo integral del estudiante con acciones que fomenten su comportamiento.

La participación activa que debe tener toda persona se logra cuando las capacidades de cada una de ellas se las desarrolla desde temprana edad y al entorno que le rodea, por esta razón es importante que se apliquen nuevas técnicas para beneficio del estudiante con parámetros basados en las técnicas lúdicas, en el área de Lengua y Literatura y que están inmiscuidos en los ejes transversales del Buen Vivir, garantizados dentro de la constitución del Ecuador.



Talleres De Técnica Lúdicas

INDICE DE LA PROPUESTA

Taller 1: La Rayuela.....	80
Taller 2: Interpreto a través de la vista.....	82
Taller 3: Desarrollo creativo a través de las palabras.....	84
Taller 4: Twister del conocimiento.....	86
Taller 5: Creación de títeres.....	89
Taller 6: Teatrín.....	91
Taller 7: Crucigrama.....	94
Taller 8: Sopa de Letras.....	97

Introducción

Estos talleres de actividades lúdicas están basados en técnicas metodológicas asociadas a la adquisición de conocimientos con actividades que capten su atención, teniendo como factor principal el desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes.

Es importancia que las actividades puedan beneficiar el razonamiento, análisis y comprensión para hacerlos participes a otros con sus conocimientos, fortaleciendo las deficiencias en el área de Lengua y Literatura y vinculándolas

Los talleres de técnicas lúdicas para el nivel cognitivo es una alternativa para el docente con nuevas metodologías que fomenten la interacción y cooperación entre los miembros de la comunidad educativa, los juegos lúdicos son actividades donde el cuerpo es participe primordial a la formación del educando en el desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Objetivos General

Diseñar talleres técnicos lúdicas para el desarrollo de las capacidades cognitivas mediante la utilización de juegos y técnicas grupales.

Objetivos Específicos

- Sensibilizar al personal docente y representantes legales sobre la importancia de los talleres de técnicas lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.
- Determinar actividades relacionadas a la planificación acorde al área de Lengua y Literatura.
- Implementar las técnicas lúdicas en el desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes de la institución educativa

Escuela de Educación Básica “Nueve de Octubre								
Talleres que se irán adaptando de acuerdo a las necesidades de la educación del subnivel elemental (segundo, tercero, cuarto)								
Fecha : Año: 2017	Nov 3	Nov 10	Nov 17	Nov 24	Dic 1	Dic 8	Dic 15	Dic 22
Técnica Taller	Técnica operativa	Técnica operativa	Técnica del collage	Técnica operativa	Técnica de la dramatización	Técnica de la dramatización	Técnica del crucigrama	Técnica de la palabra clave
La Rayuela	X							
Interpreto a través de la vista		X						
Desarrollo creativo a través de las palabras			X					
Twister del conocimiento				X				
Creación de títeres					X			
Teatrín						X		
Crucigrama							X	
Sopa de letras								X

Durante el periodo que se realizó este proyecto se llevó a cabo cada uno de los talleres, los mismos que se aplicaron diferentes técnicas, Estos talleres serán realizados 1 vez a la semana, todos los días viernes, al finalizar de cada uno de los talleres se evaluará si con esta implementación hubo mejoras en el aprendizaje de los estudiantes,

TECNICA LUDICA: TÉCNICA OPERATIVA

TALLER # 1

La Rayuela

Reconociendo nombres propios



Participantes: Docente - Estudiantes

Tiempo: 2 horas

Objetivo: Conocer la correcta escritura de los nombre Propios a través del juego de la rayuela

Materiales: Pintura, Brochas, Fichas

Procedimiento:

El docente formará grupos de cinco estudiantes, quienes deberán por turnos lanzar una ficha en el diagramado de la rayuela y saltar cuantos cajones sean necesarios para llegar hasta donde esta la ficha, lo diferente de este juego con el convencional es que el estudiante deberá por cada cajoncito saltado habrá una letra que deberá ser enlistada con nombres propios de personas o ciudades, si llegase a equivocarse quedará descalificado.

Evaluación grupal

	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “NUEVE DE OCTUBRE”	AÑO LECTIVO: 2017 – 2018		
TALLER N° 1 La Rayuela				
Técnica	Procedimiento	Recursos	Integrantes	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Técnica operativa Consiste en realizar actividades de operaciones que permitan el razonamiento y la comprensión facilitando el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la dinámica de movimientos corporales. - Explicar a los estudiantes el taller realizar. - Realizar lluvia de palabras con nombres propios - Facilitar el concepto de los nombres propios a estudiar. - Formar grupos de cuatro estudiantes y cada estudiante participar. - Decir en voz alta ante los compañeros la letra y la lista de nombres a pronunciar - Preguntar a los estudiantes de que se trató el juego. - Escoger a un estudiante para que repita el concepto de nombres propios. - Evaluar la participación en clases. 	Pintura Brochas Tiñer Fichas	Docente	Logra correctamente cumplir las actividades operacionales

Docente Responsable:	Área. Lengua y Literatura	Tiempo: 120 minutos
-----------------------------	----------------------------------	----------------------------

TECNICA LUDICA: TÉCNICA OPERATIVA

TALLER # 2

Rompecabezas de palabras

Participantes: Docente - Estudiantes

Tiempo: 2 horas

Objetivo: Aprender nuevo vocabulario a través de la organización de palabras con material lúdico.

Materiales:

- Impresiones
- Tabla triplex
- Cinta
- Hojas
- Cartulina
- Goma
- Tijeras
- Pinturas
- Adhesivos
- Marcadores
- Etiquetas



Procedimiento:

Esta actividad requiere de la organización grupal de estudiantes, los cuales deberán de juntar palabras usando piezas de madera correspondiente, luego de juntarlas deberán armar oraciones. El docente escribirá la palabra en el pizarrón y seguidamente los estudiantes deberán de conseguir completarla en el menor tiempo posible, se premiara a los dos grupos más rápidos.

Evaluación grupal

	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA NUEVE DE OCTUBRE”	AÑO LECTIVO: 2017 – 2018		
TALLER N° 2 Rompecabezas de palabras				
Técnica	Procedimiento	Recursos	Integrantes	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Técnica operativa Consiste en realizar actividades de operaciones que permitan el razonamiento y la comprensión facilitando el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la dinámica de movimientos corporales. - Explicar a los estudiantes el taller realizar. - Preguntar si les gusta el juego de rompecabezas, y cuantos han armado, sobre que temas. - Facilitar las piezas del juego. - Formar grupos de cuatro estudiantes y cada estudiante deberá estar atento a las silabas escogidas para luego armas pla palabra seguida de las oraciones. - Decir en voz alta ante los compañeros de clase lo aprendido. - Preguntar a los estudiantes de que se trató el juego. - Evaluar la participación en clases. 	Impresiones Tabla triplex Cinta Hojas Cartulina Goma Tijeras Pinturas Adhesivos Marcadores Etiquetas	Docente	Logra correctamente cumplir las técnicas operativas

ocente Responsable:	Área. Lengua y Literatura	Tiempo: 120 minutos
----------------------------	----------------------------------	----------------------------

TECNICA LUDICA: TÉCNICA DEL COLLAGE TALLER # 3

Desarrollo creativo a través de las palabras

Objetivo: Desarrollar la creatividad y el uso correcto de las mayúsculas y minúsculas de forma divertida.

Tiempo: 2 horas

Materiales:

- Cartulina
- Tijeras
- Papelógrafos ilustrados
- goma
- marcadores.

Procedimiento:

Explique al niño como hace cada animalito, el chacho, oiñ, oiñ, la vaca muhh. Muhh, y asi con todos los animales, diciendo repita tres



	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “NUEVE DE OCTUBRE”	AÑO LECTIVO: 2017 – 2018		
TALLER N° 3 Desarrollo creativo a través de las palabras				
Técnica	Procedimiento	Recursos	Integrantes	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Técnica del collage</p> <p>Es grafo plástica, permite crear en base a diferentes materiales recuperables, figuras bidimensionales, tridimensionales referentes al tema de estudio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la dinámica de movimientos corporales. - Explicar a los estudiantes el taller realizar. - Facilitar a los eestudiantes una lectura, mediante la misma el niño tien que recrear la historia mediante dibujos creados por ellos mismos. - Formar grupos de cuatro estudiantes y cada ea parte de la historia, - Exponer ante los compañeros su trabajo - Escoger a un estudiante para que expoga todo lo realizado en el taller. - Evaluar la participación en clases. 	<p>Cartulina Tijeras Papelógrafo s ilustrados goma marcadores</p>	<p>Docente</p>	<p>Logra correctament e cumplir las reglas de la técnica del collage</p>

Docente Responsable:	Área. Lengua y Literatura	Tiempo: 120 minutos
-----------------------------	----------------------------------	----------------------------

TECNICA LUDICA: TÉCNICA OPERATIVA TALLER # 4

Twister del conocimiento



Participantes: Docente – estudiantes

Tiempo: 2 horas

Objetivo: Desarrollar la destreza del aprendizaje a través del juego del twister de preguntas y respuestas

Materiales:

- Tijeras
- Pinturas
- Moldes circulares
- Impresiones
- Cartulina
- Pliego de cartón
- Hojas

Procedimiento:

Los estudiantes se reunirán con la ayuda del docente que los organizará en grupos de 7, una vez reunidos deberán entrar a la pista del twister la cual esta dibujada con cuatro columnas de círculos de colores: verde, azul, amarillo y rojo; y también se dispone de una flecha o dado que se debe mover para obtener la jugada que se debe de seguir por ejemplo: mano derecha amarillo. Este tipo de actividad permite la flexibilidad de movimientos del cuerpo así como el desarrollo de la destreza de la audición y aprendizaje de la clasificación de las palabras por su acento. Cabe destacar que si el jugador ocupa un color que ya está siendo utilizado por un participante estará descalificado, por lo que deberá ingeniárselas a través de diferentes posturas llegar a cumplir la instrucción deseada.

Evaluación grupal

	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “NUEVE DE OCTUBRE”	AÑO LECTIVO: 2017 – 2018		
TALLER N° 4 Twister del conocimiento				
Técnica	Procedimiento	Recursos	Integrantes	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Técnica operativa Consiste en realizar actividades de operaciones que permitan el razonamiento y la comprensión facilitando el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la dinámica de movimientos corporales. - Explicar a los estudiantes el taller realizar. - Preguntar si conocen el juego. - Facilitar las reglas del juego. - Formar grupos de cuatro estudiantes y cada estudiante deberá defender su grupo - mediante una lectura antes expuesta los participantes jugaran al twister, en un concurso de preguntas y respuestas. - perderan los grupos o estudiante que no respondan correctamente o se caigan de los colores en el juego. - Evaluar la participación en clases. 	Tijeras Pinturas Moldes circulares Impresiones Cartulina Pliego de cartón Hojas	Docente	Logra correctamente cumplir las reglas de la técnica operativa

Docente Responsable:	Área. Lengua y Literatura	Tiempo: 120 minutos
-----------------------------	----------------------------------	----------------------------

TÉCNICA LÚDICA: TÉCNICA DE LA DRAMATIZACIÓN

TALLER # 5

Creación de títeres



Participantes: Docente – estudiantes

Tiempo: 2 horas

Objetivo: Realizar actividades encaminadas con la creación de títeres para mejorar la vocalización y la comprensión de una lectura.

Materiales:

- Guante de caucho
- Delineador negro,
- Tijeras
- Vinilos
- Pinceles.

Procedimiento: Se agrupan 5 estudiantes para socializar la lectura. Durante la lectura reconocemos los personajes que en ella participan y luego re crearlos con los materiales antes mencionados según la creatividad de cada grupo

	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA NUEVE DE OCTUBRE”	AÑO LECTIVO: 2017 – 2018		
TALLER N° 5 Creación de títeres				
Técnica	Procedimiento	Recursos	Integrantes	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Técnica de la dramatización</p> <p>Consiste en representar una situación de la vida real, cuyo propósito será comprender y corregir errores de un tema, motivo de estudio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la dinámica de movimientos corporales. - Explicar a los estudiantes el taller realizar. - Preguntar si han recreado títeres. - Formar grupos de cuatro estudiantes y cada estudiante participar de la lectura. - Durante la lectura reconocemos los personajes que en ella participan - Crearlos los personajes de la lectura con los materiales antes mencionados según la creatividad de cada grupo - Evaluar la participación en clases. 	<p>Guante de caucho Delineador negro, Tijeras Vinilos Pinceles</p>	<p>Docente</p>	<p>Logra correctamente cumplir las reglas de la técnica de dramatización</p>

Docente Responsable:	Área. Lengua y Literatura	Tiempo: 120 minutos
-----------------------------	----------------------------------	----------------------------

TÉCNICA LÚDICA:TÉCNICA DE LA DRAMATIZACIÓN

TALLER # 6

Teatrín



Participantes: Docente - estudiantes

Tiempo: 2 horas

Objetivo: Consensuar las normas de diálogo y participación necesarias para todo trabajo de grupo a base de la creación de un teatrín.

Materiales

- Cartulina
- Papel para elaborar el Teatrín,
- Personajes
- Títeres
- Pinchos morunos (eliminando las puntas) o varillas para sujetar los personajes
- Grabador

Procedimiento :

Ponemos voces a los personajes del Cuento y establecemos las normas de diálogo así como la puesta en escena. Imaginamos cómo puede ser la voz del personaje a partir de sus características para lo cual haya que sacar datos del cuento.

Grabamos algunas voces, escuchamos y elegimos una. Posteriormente realizaremos la puesta

En escena con un Teatrín.

	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “NUEVE DE OCTUBRE”	AÑO LECTIVO: 2017 – 2018		
TALLER N° 6 Teatrín				
Técnica	Procedimiento	Recursos	Integrantes	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Técnica de la dramatización</p> <p>Consiste en representar una situación de la vida real, cuyo propósito será comprender y corregir errores de un tema, motivo de estudio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la dinámica de movimientos corporales. - Explicar a los estudiantes el taller realizar. - Establecemos las normas del juego - Formar grupos de cuatro estudiantes y cada estudiante deberá elegir un personaje - representar la escena por medio de los títeres que estarán atrás del teatrín, - Preguntar a los estudiantes sobre la dramatización de los demás compañeros, - Escoger a un estudiante para que repita lo que expusieron de que se trato la dramatización. - Evaluar la participación en clases. 	<p>Cartulina Papel para elaborar el Teatrín, Personajes Títeres Pinchos morunos (eliminando las puntas) o varillas para sujetar los personajes Grabador</p>	<p>Docente</p>	<p>Logra correctamente cumplir las reglas de la técnica de dramatización</p>

Docente Responsable:	Área. Lengua y Literatura	Tiempo: 120 minutos
-----------------------------	----------------------------------	----------------------------

TÉCNICA LÚDICA: TÉCNICA DEL CRUCIGRAMA

TALLER # 7

Crucigrama



Participantes: Docente – estudiantes

Tiempo: 2 horas

Objetivo: Desarrollar habilidades que contengan la comprensión, análisis de texto a través de crucigramas para mejorar su desempeño académico.

Procedimiento: Se escoge una lectura que vaya acorde con el crucigrama, con las imágenes que van dentro del mismo, se les indica a los estudiantes el modo de realizar el juego, sus reglas. Se realiza el juego en grupo de 6 estudiantes.

Horizontales

1. Comienza por plantear una situación clave para que el estudiante se cuestione para qué va a leer el texto. (**Prelectura**)
2. Ayuda a comprender el texto en varios sentidos. Ayuda a entender qué función cumple el texto que va a leer. (**Conceptualización**)
3. Es el proceso y ejercicio que debe hacer cualquier escritor para pulir y mejorar su texto. (**Edición**)

Verticales

1. Se presentan estrategias para escribir oraciones o párrafos. (**Redacción**)
2. Se orienta en general a hacer una síntesis, a través de esquemas que recojan las ideas más importantes de texto. (**Poslectura**)
3. Garantiza que la persona tendrá muy claro que va a escribir, pero también que las ideas están perfectamente organizadas. (**Planificación**)
4. Es el concepto sobre el tipo de texto que se va a estudiar. (**Lectura**)
5. Es el proceso y ejercicio que debe hacer cualquier escritor para pulir y mejorar su texto. (**Revisión**)

	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “NUEVE DE OCTUBRE”	AÑO LECTIVO: 2017 – 2018		
TALLER N° 7 Crucigrama				
Técnica	Procedimiento	Recursos	Integrantes	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Técnica del crucigrama Seleccionar palabras para colocarlas horizontalmente con dos o más distractores; de igual manera se ubicarán las palabras claves en forma vertical el resto va con negrilla.	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la dinámica de movimientos corporales. - Explicar a los estudiantes el taller realizar. - Preguntar si alguna vez han realizado un crucigrama - Facilitar las reglas del juego - Formar grupos de cuatro estudiantes y cada estudiante ser parte del proceso en la resolución del crucigrama - Preguntar a los integrantes de cada grupo sobre las incógnitas verticales y horizontales. El grupo que logre resolver primero acumulará más puntos y así sucesivamente - Evaluar la participación en clases.	Lámina de trabajo. Lápices de colores Cartulina.	Docente	Logra correctamente cumplir las reglas de la técnica del crucigrama

Docente Responsable:	Área. Lengua y Literatura	Tiempo: 120 minutos
-----------------------------	----------------------------------	----------------------------

TÉCNICA LÚDICA: TÉCNICA DE LA PALABRA CLAVE
TALLER # 8

Pásatelo bomba resolviendo...



...las ¡Sopas de Letras!

Participantes: Docente – estudiantes

Tiempo: 2 horas

Objetivo: Desarrollar el pensamiento por medio de la percepción visual y perceptiva de las palabras que tendremos que buscar.

Materiales:

- Papelógrafos
- Marcadores
- Resaltador

Procedimiento:

Mediante una lectura vamos a ir buscando las palabras que van relacionadas con la sopa de letras, mediante ilustraciones en donde se ven las diferentes palabras con ayuda para que el niño las encuentre a través de la visualización a, pida que enlisten las palabras, de forma correcta y califique los resultados.

	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “NUEVE DE OCTUBRE”	AÑO LECTIVO: 2017 – 2018		
TALLER N° 8 SOPA DE LETRAS				
Técnica	Procedimiento	Recursos	Integrantes	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Técnica de la palabra clave Consiste en resumir o sintetizar los aspectos importantes de un tema.	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la dinámica de movimientos corporales. - Explicar a los estudiantes el taller realizar. - Facilitar la las reglas del juego - Formar grupos de cuatro estudiantes y cada estudiante deberá estar atento a las palbras que se tendrán que buscar en la sopa de letras. - Preguntar a los estudiantes de que se trató el trabalenguas leído. - Escoger a un integrante de cada grupo, la sopa de letras estará expuesta en la pizarra el niño q la encuentra mas rápido la palabra se llevara los puntos para su equipo - Evaluar la participación en clases. 	Lápiz de escribir. Lámina de trabajo. Cartulina.	Docente	Logra correctamente cumplir las reglas de la etecnica la palabra clave

ocente Responsable:	Área. Lengua y Literatura	Tiempo: 120 minutos
----------------------------	----------------------------------	----------------------------

Conclusiones de la propuesta

La propuesta está dada para mejorar las actividades escolares están basadas en acciones para fomentar el proceso de aprendizaje dentro del salón de clases en el área de Lengua y Literatura, donde los estudiantes demuestren interés por las nuevas técnicas metodológicas relacionadas al contenido curricular. La escuela de educación básica Nueve de Octubre se siente motivada por las expectativas de cada padre de familia con relación a la aplicación de una propuesta que ayude al fortalecimiento del conocimiento de sus hijos, y que cumpla con los parámetros establecidos dentro del proyecto educativo.

La colaboración del personal docente fue fundamental es importante para que la propuesta de la guía cumpla con las acciones determinadas y provean de nuevos conocimientos para enfocarlos en mejorar las condiciones del entorno escolar, influyendo en el desempeño de los educandos.

Recomendaciones

- Se sugiere a los docentes la aplicación de talleres con técnicas lúdicas para que sirvan de motivación a la lectura y estimular los hábitos lectores de aprendizaje. Es recomendable que los directivos y docentes sean parte de esta implementación de técnicas lúdicas aplicados para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes.
- Se sugiere que los docentes en las clases de Lengua y Literatura desarrollen las habilidades del aprendizaje por medio de actividades lúdicas.
- Es necesaria la aplicación de estos talleres con técnicas lúdicas donde los estudiantes vean la lectura no solo como una parte del estudio sino como una actividad recreativa al momento de escuchar sus clases.
- Se aconseja la planificación de talleres de lectura para elevar la calidad de los procesos de la enseñanza de la lectura.

BIBLIOGRAFÍA

- CASAS, E. (2010, p.213). *JUEGOS MATEMÁTICOS La magia del Ingenio*. Santa Fé de Bogotá.: Mulaute.
- GUTIÉRREZ, A. (2010, p-331.). *FILOSOFIA CONTEMPORÁNEA*. Medellín, Colombia.: Serie Didáctica.
- HURTARES, J. (2004, p.34.). *Enciclopedia de Pedagogía Práctica*. Cuenca, Ecuador.: Círculo Latino Austral.
- LARA, C. (2003, p.10). *Programa de estudio y Guía Didáctica con enfoque Aula Invertida*. Quito-Ecuador.: SENADER.
- LEIVA, P. (2010,p.34.). *Dinámicas y Juegos*. Buenos Aires, Argentina.: Universitaria.
- MARTINEZ, E. (2010,p.31.). *Educación Básica*. Badaloma, España.: Paidotribo.
- PACHECO, O. (2009,p.92.). *Teoría y Práctica Pedagógica*. Cali, Colombia: Educativos anónimos.
- PEÑA, A. (2005,p.77). *Didáctica General*. Cúcuta, Colombia.: Peudi.
- PRECU. (2002, p.39.). *JUEGOS DE NUESTRA TIERRA, primera edición*. Quito-Ecuador: Corporación Producciones Educativas y Culturales.
- RIVADENEIRA, A. (2010; p..35). *Pedagogía Moderna y tecnológica*. Medellín, Colombia.: Gonzalez.
- RUIZ, R. (2005, p..47). *Pensamiento crítico*. México: EUMED.
- TINEO, L. (2006, p.47.). *EDUCACIÓN CON JUEGOS, Estrategia metodológica activa y dinámica*. Lima, Perú: Honorio J.
- UNESCO. (2 de 10 de 2007). *EDUCACIÓN DE CALIDAD PARA TODOS*. BUENOS AIRES: OREALC.
1. JULIO, D. (25 de OCTUBRE de 2010). EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE. EL UNIVERSO, págs. 15-16.

2. UNESCO. (2 de 10 de 2007). EDUCACIÓN DE CALIDAD PARA TODOS. BUENOS AIRES: OREALC.
3. (Navarro, 2008; 4) menciona: En el libro sobre el desarrollo Humano basado en estudios realizados por Piaget:
4. COLL, C. MARTÍN E. (2004). *El Constructivismo en el aula*. Barcelona.
5. CHAMORRO, M. (2005). *Didáctica de las matemáticas para educación preescolar*. Madrid España.
6. FAMILIA. (2010). *El cerebro estresado no aprende igual*. Quito: Editorial El comercio.
7. FAMILIA. (2010). *¿Izquierda o derecha?* Quito: Editorial El comercio.
8. GALARRAGA, A. (2009). Recurso didáctico para el aprendizaje de nociones matemáticas destinado a niños de cuatro a cinco años. Quito.
9. GARCÉS, H. (2000). Investigación Científica. Bogotá.
10. GONZÁLEZ, A., WEINSTEIN E. (2007). La enseñanza de las matemáticas en el jardín de infantes a través de secuencias didácticas. Santa Fe- Argentina.
11. GONZÁLEZ, A. WEINSTEIN, E. (2006). La enseñanza de la matemática en el jardín de infantes. Argentina.
12. GRUPO SANTILLANA. (2010). Quinto concurso nacional de excelencia educativa. Ecuador.
13. MUÑOZ, F. (2008). Módulo de Estimulación Infantil. Quito.
14. PROAÑO, G. (2007). Módulo de psicomotricidad 1-2. Quito
15. MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL. Arte y juego:
16. Propuesta Metodológica para la Educación Inicial.
17. MIRA, M. (1989). Matemática viva en el parvulario: Ed. Ceac.

ALEXOS



ANEXO 1

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA**

Guayaquil, julio del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado **GUALANCAÑAY TOMALA NORIA PATRICIA**, tutor del trabajo de titulación **TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA. TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **FANNY LALALEO PALMA**, con C.I. No. **0701801391**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **Licenciatura en Ciencias de la Educación. Mención Primaria**, Facultad de Filosofía, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

**Dra. Norka Gualancañay Tomalá
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C.I. 0915623805**

ESCUELA BÁSICA "NUEVE DE OCTUBRE"

Rcto. Jaime Roldós- Cantón Naranjal-Provincia del Guayas
Código Amie 09H04284

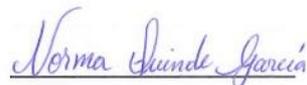
Recinto Jaime Roldós, 29 Agosto del 2018

AUTORIZACIÓN

Quien suscribe Directora de la Escuela Básica "NUEVE DE OCTUBRE" autorizo a la estudiante: **Lalaleo Palma Fanny Edith**, de cuarto año de Educación Superior en la especialidad de Educación Primaria de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil para que se realice el proyecto en dicha institución el cual está basado en el tema: **TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA. TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS**

Sin más que decir me suscribo dejando constancia el presente documento.

ATENTAMENTE



Lcda. Norma Quinde G.

DIRECTORA



RCTO. JAIME ROLDOS AGUILER
NARANJAL



ANEXO 2

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE TITULACIÓN



ANEXO 6

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Guayaquil, 15 de agosto del 2018

Habiendo sido nombrado Msc. GUALANCANAY TOMALA NORKA PATRICIA, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por LALALEO PALMA FANNY EDITH con C.C. 0701801391 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización EDUCACIÓN PRIMARIA Se informa que el trabajo de titulación: TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA. TALLER DE TÉCNICAS LUDICAS., ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el 5% de coincidencia

URKUND interface showing document details for EP-T-GY-0738, including a list of sources and a similarity percentage of 5%.

https://secure.orkund.com/view/39967160-793099-164486

Firma del Gestor Antiplagio
FDT-EP-30



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

UNIDAD DE TITULACIÓN



**Aplicación de ficha de observación a los estudiantes de la Escuela
de Educación Básica “Nueve de Octubre”**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

UNIDAD DE TITULACIÓN



**APLICANDO ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA DE ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA “NUEVE DE OCTUBRE**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

UNIDAD DE TITULACIÓN

Entrevista a la directora de la Escuela de Educación Básica “Nueve de Octubre”





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE TITULACIÓN

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LA MÁXIMA AUTORIDAD DE LA ESCUELA
FISCAL “NUEVE DE OCTUBRE”**

- 1. ¿De qué manera las técnicas lúdicas incrementan el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes?**
 - 2. ¿Considera usted necesaria la aplicación de las técnicas lúdicas en el entorno escolar?**
 - 3. ¿Piensa que es importante que los docentes actualicen su conocimiento sobre técnicas lúdicas?**
 - 4. ¿Cree usted que la aplicación de las técnicas lúdicas en los estudiantes de 6-7 años es indispensable dentro de la recuperación pedagógica?**
- ¿Cómo se promueve el aprendizaje cognitivo en los estudiantes de 6-7 años para mejorar su calidad de recuperación pedagógica?**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

UNIDAD DE TITULACIÓN

**ENCUESTA DIRIGIDA PARA LOS DOCENTES DE LA ESCUELA
FISCAL “NUEVE DE OCTUBRE”**

- 1. ¿Considera usted que debe aplicar técnicas lúdicas para motivar el proceso de enseñanza?**
- 2. ¿Considera usted que con la aplicación de técnicas lúdicas se logre elevar el rendimiento académico en los estudiantes?**
- 3. ¿Usted como docente se siente comprometido en desarrollar actividades lúdicas a los estudiantes?**
- 4. ¿Usted demuestra interés en tener conocimiento acerca de talleres que contengan técnicas lúdicas como son el juego didáctico como medio educativo?**
- 5. ¿Usted cree necesario contar con los talleres de técnicas lúdicas donde la base del aprendizaje sea los juegos?**



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**
UNIDAD DE TITULACIÓN

ALTERNATIVAS							
PREGUNTAS		MUY DE ACUERDO	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO	MUY EN DESACUERDO	TOTAL
Nº		5	4	3	2	1	
1	¿Considera usted que los docentes deben aplicar técnicas lúdicas para motivar el proceso de enseñanza?						
2	¿Considera usted que la aplicación de técnicas lúdicas se logre elevar el rendimiento académico en sus hijos?						
3	¿Le gustaría conocer sobre los talleres de técnicas lúdicas?						
4	¿Usted como padre de familia ayuda en el desarrollo de actividades lúdicas a su hijo?						
5	¿Usted demuestra interés en tener conocimiento acerca del taller lúdico como medio educativo?						
6	¿Considera usted que es necesario que el docente estimule el desarrollo del pensamiento por medio de una de talleres lúdicos?						
7	¿Cree usted que las técnicas lúdicas influyen en el desarrollo escolar de sus representados?						
8	¿Considera usted que es necesario que el docente estimule a sus representados mediante técnicas lúdicas?						
9	¿Cree usted que un taller permitirá aplicar de forma adecuada las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de su representado?						
10	¿Cree usted que la implementación de un taller de técnicas lúdicas mejorará la calidad de recuperación pedagógica?						



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

UNIDAD DE TITULACIÓN

Indicadores	Si	no	Total
1. Los estudiantes se muestran motivados en las clases	80	16	96
2. El docente aplica técnicas lúdicas para motivar el aprendizaje	73	23	96
3. Existen los recursos didácticos para motivar a la enseñanza	85	11	96
4. El docente aplica técnicas lúdicas	50	46	96
5. Se mantiene motivado los estudiantes durante el proceso de la enseñanza del aprendizaje	55	41	96
6. Se permite la participación espontánea de los estudiantes	69	27	96
7. Los estudiantes muestran interés por participar en las clases	87	9	96

**ANEXO 5**

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE TITULACIÓN**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS / TRABAJO DE GRADUACIÓN		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA. TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS		
AUTOR: FANNY LALALEO PALMA	TUTOR: Dra. Norka Gualancañay Tomalá	
	REVISORES: MSc. Viviana Herrera	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION	
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL		
FECHA DE PUBLICACIÓN: AÑO 2018	No. DE PÁGS: 101 PAGS	
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA		
ÁREAS TEMÁTICAS: (Lengua y Literatura) EDUCACIÓN		
Escuela de Educación Básica “ Nueve de Octubre” AMBITO EDUCATIVO		
PALABRAS CLAVE:		
(TECNICAS LÚDICAS)	(APRENDIZAJE)	(TALLER)
RESUMEN: El proyecto de investigación presenta como problema la escasa aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje, teniendo como consecuencia un bajo rendimiento académico en los estudiantes del nivel elemental en el área de Lengua y Literatura de la escuela fiscal “Nueve de Octubre”, dando a notar que los estudiantes no tienen motivación de aprender, las tareas pedagógicas son rutinarias, tienen limitado el proceso de aprendizaje. Por ello se realizó un estudio investigativo empleando una metodología adecuada para la recolección de la información permitiendo sacar conclusiones que ayuden con una solución, donde el educador fortalezca su desempeño profesional y cumpla con técnicas creativas e innovadoras para fomentar un apropiado aprendizaje en el estudiante, por consiguiente, se elaboró encuestas tanto a docentes como representante legales, para la realización de un profundo análisis y sacar conclusiones valederas y plantear una propuesta , en este caso talleres de Técnicas Lúdicas que faciliten la comprensión y participación activa de los educadores.		
No. DE REGISTRO (en base de datos)	No. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0985158866	E-mail: fannylalaleo@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía	
	Teléfono: (2294091) Telefax:2393065	
	E-mail: fca@uta.edu.ec	