



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: SAMBORONDÓN**

PROYECTO EDUCATIVO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA**

TEMA:

**TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL
SUBNIVEL MEDIO DE EDUCACIÓN BÁSICA
DE LA ESCUELA “JOSÉ JULIÁN
SÁNCHEZ”, GUÍA DE
TÉCNICAS LÚDICAS**

CÓDIGO: LP25-05-032

AUTORES: NAVARRO MORA CLAUDIA VIRGINIA
ACOSTA ROMERO GABRIEL AUGUSTO

CONSULTOR: MSc. ZOILA FERNÁNDEZ ORDINOLA

SAMBORONDÓN - 2017



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: SANBORONDÓN**

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro MSc.
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila MSc.
VICEDECANO

Lic. Sofía Jácome Encalada MGTL.
**DIRECTORA DEL
SISTEMA SEMIPRESENCIAL**

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

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

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: EDUCACIÓN PRIMARIA

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que los integrantes NAVARRO MORA CLAUDIA VIRGINIA, con C.I. 0924242381, ACOSTA ROMERO GABRIELAUGUSTO, con C.I. 0919053041 diseñaron el proyecto educativo con el Tema: Técnicas lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo en los estudiantes del subnivel medio de Educación Básica de la escuela "José Julián Sánchez", Propuesta: Guía de técnicas lúdicas

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

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

Atentamente


MSc. ZOILA FERNÁNDEZ ORDINOLA
CONSULTOR ACADÉMICO

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

DERECHOS DEL AUTOR

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: Técnicas lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo en los estudiantes del subnivel medio de Educación Básica de la escuela "José Julián Sánchez",

Propuesta: Guía de técnicas lúdicas

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

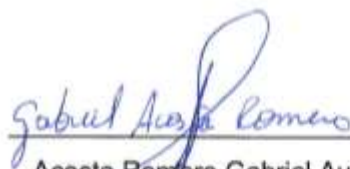
Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,



Navarro Mora Claudia Virginia

C.I.: 0924242381



Acosta Romero Gabriel Augusto

C.I.: 0919053041



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: SANBORONDÓN

PROYECTO

TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL MEDIO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "JOSÉ JULIÁN SÁNCHEZ",

PROPUESTA: GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS

APROBADO

.....
Tribunal N° 1

.....
Tribunal N° 2

.....
Tribunal N° 3

Navarro Mora Claudia Virginia

C.I.: 0924242381

Acosta Romero Gabriel Augusto

C.I.: 0919053041

EL TRIBUNAL CALIFICADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

MSc. Karina Martínez

MSC. Ángel Baños

MSc. Sonia Vanegas

MSc. Francia Velasco

DEDICATORIA

Este proyecto de tesis a Dios y a mis padres. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento.

Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. Es por ello que soy lo que soy ahora. Los amo con mi vida.

Navarro Mora Claudia Virginia

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida. Por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarlo cada día más. A mis padres quienes me han guiado y acompañado en este camino tan difícil y duro para llegar a lograr este triunfo.

A mis familiares, por ser las personas que me han acompañado durante todo este proyecto estudiantil y de vida, para culminar esta formación académica profesional. A los estudiantes, quienes son los que me aportan su amor y comprensión y me acompañan para continuar con optimismo y responsabilidad en mis actividades profesionales.

Acosta Romero Gabriel Augusto

AGRADECIMIENTO

Primeramente, me gustaría agradecerte a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A mis Padres por su esfuerzo y dedicación quien, con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación han logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me apoyaron en esta iniciativa de mi vida

Navarro Mora Claudia Virginia

AGRADECIMIENTO

Fuente de apoyo constante e incondicional en toda mi vida y más aún en mis duros años de carrera profesional y en especial quiero expresar mi más grande agradecimiento a mi madre ya que sin su ayuda hubiera sido imposible culminar mi carrera, en especial a mi mama por cuidarme, amarme, alimentarme y apoyarme siempre, a mi hija por hacerme reír cuando estoy triste o estresado.

Acosta Romero Gabriel Augusto

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Directivos.....	ii
Certificado del consultor Académico.....	iii
Derechos del autor.....	iv
Aprobación del tribunal.....	v
Calificación del tribunal examinador.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	viii
Índice general.....	ix
Índice de cuadros.....	xii
Índice de tabla.....	xii
Índice de gráficos.....	xiii
Resumen.....	xv
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación.....	3
Problema de investigación.....	4
Situación conflicto.....	4
Hecho científico.....	5
Causas.....	7
Formulación del problema.....	8
Objetivos de investigación.....	8
Objetivos generales.....	8
Objetivos específicos.....	8
Interrogantes de investigación.....	9
Justificación.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio.....	13
Bases teóricas.....	16
Técnicas Lúdicas.....	16
Interpretación de técnicas lúdicas.....	19
Desarrollo de las técnicas lúdicas.....	21
Espacio de las técnicas lúdicas.....	23
Utilidad de técnicas lúdicas.....	25
Técnicas lúdicas en el entorno educativo.....	26
La pedagogía de la aplicación de las técnicas lúdicas.....	28
Desarrollo del desarrollo de las técnicas lúdicas en el quehacer de la educación básica.....	30
La práctica de la influencia de las técnicas lúdicas en la escuela “José Julián Sánchez”.....	32
Aprendizaje Significativo.....	34
Desarrolladores del aprendizaje significativo.....	34
Definición del aprendizaje significativo.....	34
Rendimiento del aprendizaje significativo.....	36
Dominio del aprendizaje significativo.....	37
La pedagogía del aprendizaje significativo.....	39
Mitos sobre el aprendizaje significativo.....	41
Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.....	42
El aprendizaje significativo en el quehacer de la educación básica.....	46
La comprensión dinámica de la Aprendizaje Significativo en que hacer de la escuela “José Julián Sánchez”	47
Fundamentación psicológica.....	49
Fundamentación pedagógica.....	51
Fundamentación legal.....	52
Términos Relevantes.....	57

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico.....	59
Tipos de Investigación.....	59
Investigación Exploratoria.....	59
Investigación Bibliográfica.....	60
Población y muestra.....	61
Población.....	61
Muestra.....	62
Matriz de Operacionalización de Variables.....	64
Métodos y de investigación.....	64
Método Empírico.....	64
Método Teórico.....	65
Método Deductivo.....	66
Método deductivo directo.....	67
Método deductivo indirecto.....	67
Método Inductivo.....	68
Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	69
La Entrevista.....	70
La Encuesta.....	71
Análisis e interpretación de resultados.....	74
Resultados de la entrevista.....	104
Análisis e interpretación de datos.....	104
Prueba De Chi Cuadrado.....	106
Correlación de variables.....	107
Conclusiones.....	109
Recomendaciones.....	110

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Justificación.....	112
--------------------	-----

Objetivos.....	113
Objetivo General.....	113
Objetivo Específicos.....	113
Factibilidad de la aplicación.....	113
Descripción de la propuesta.....	115
Validación de la propuesta.....	116
Guía Didáctica.....	117
Bibliografía.....	150
Referencias Bibliográfica.....	154
Referencia Web.....	156
Anexos.....	157

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Población.....	62
Cuadro N° 2: Distributivo de la muestra.....	63
Cuadro N° 3: Cuadro de operacionalización de variables.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje.....	74
Tabla N° 2: Estudiantes y las técnicas lúdicas.....	75
Tabla N° 3: Técnicas lúdicas en el aprendizaje.....	76
Tabla N° 4: Técnicas lúdicas ambiente adecuado.....	77
Tabla N° 5: Técnicas lúdicas representantes.....	78
Tabla N° 6: Las técnicas lúdicas mejoran la salud.....	79
Tabla N° 7: Técnicas lúdicas dinámicas.....	80
Tabla N° 8: Aprendizaje de calidad.....	81
Tabla N° 9: La guía didáctica.....	82
Tabla N° 10: Aporte benefactor.....	83
Tabla N° 11: Conocimiento de las técnicas lúdicas	84
Tabla N° 12: Técnicas Lúdicas.....	85
Tabla N° 13: Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo.....	86

Tabla N° 14: Empleo de las técnicas lúdicas	87
Tabla N° 15: Alcanzar un aprendizaje eficaz	88
Tabla N° 16: Mejorar el aprendizaje significativo.....	89
Tabla N° 17: Permite el aprendizaje significativo.....	90
Tabla N° 18: Guía didáctica mejorará el aprendizaje.....	91
Tabla N° 19: Confianza en las técnicas lúdicas.....	92
Tabla N° 20: La guía didáctica en el aprendizaje	93
Tabla N° 21: Significado de las técnicas lúdicas.....	94
Tabla N° 22: Conocimiento de las técnicas lúdicas.....	95
Tabla N° 23: Uso de las técnicas lúdicas.....	96
Tabla N° 24: Empleo de las técnicas lúdicas.....	97
Tabla N° 25: Benefician el aprendizaje.....	98
Tabla N° 26: Significado del aprendizaje significativo.....	99
Tabla N° 27: Aprendizaje significativo en clases.....	100
Tabla N° 28: Guía didáctica mejorará el aprendizaje.....	101
Tabla N° 29: Aprendizaje significativo.....	102
Tabla N° 30: El aprendizaje significativo en la institución.....	103

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje.....	74
Gráfico N° 2: Estudiantes y las técnicas lúdicas.....	75
Gráfico N° 3: Técnicas lúdicas en el aprendizaje.....	76
Gráfico N° 4: Técnicas lúdicas ambiente adecuado.....	77
Gráfico N° 5: Técnicas lúdicas representantes.....	78
Gráfico N° 6: Las técnicas lúdicas mejoran la salud.....	79
Gráfico N° 7: Técnicas lúdicas dinámicas.....	80
Gráfico N° 8: Aprendizaje de calidad.....	81
Gráfico N° 9: La guía didáctica.....	82
Gráfico N° 10: Aporte benefactor.....	83
Gráfico N° 11: Conocimiento de las técnicas lúdicas.....	84
Gráfico N° 12: Técnicas Lúdicas.....	85
Gráfico N° 13: Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo.....	86

Gráfico N° 14: Empleo de las técnicas lúdicas	87
Gráfico N° 15: Alcanzar un aprendizaje eficaz	88
Gráfico N° 16: Mejorar el aprendizaje significativo.....	89
Gráfico N° 17: Permite el aprendizaje significativo.....	90
Gráfico N° 18: Guía didáctica mejorará el aprendizaje.....	91
Gráfico N° 19: Confianza en las técnicas lúdicas.....	92
Gráfico N° 20: La guía didáctica en el aprendizaje	93
Gráfico N° 21: Significado de las técnicas lúdicas.....	94
Gráfico N° 22: Conocimiento de las técnicas lúdicas.....	95
Gráfico N° 23: Uso de las técnicas lúdicas.....	96
Gráfico N° 24: Empleo de las técnicas lúdicas.....	97
Gráfico N° 25: Benefician el aprendizaje.....	98
Gráfico N° 26: Significado del aprendizaje significativo.....	99
Gráfico N° 27: Aprendizaje significativo en clases.....	100
Gráfico N° 28: Guía didáctica mejorará el aprendizaje.....	101
Gráfico N° 29: Aprendizaje significativo.....	102
Gráfico N° 30: El aprendizaje significativo en la institución.....	103



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

RESUMEN

El actual trabajo investigativo tiene sus cimientos en las técnicas lúdicas en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica “José Julián Sánchez”, Zona 5, Distrito 09D20, Provincia del Guayas, Cantón Salitre, en el periodo lectivo 2015 – 2016, los educandos de este establecimiento educativo tienen falencias en el aprendizaje en las diversas áreas de enseñanza debido a la falta de motivación por parte del docente al momento de impartir la clase al interior del aula. Este problema está latente en su aprendizaje, es necesario que se empleen las técnicas lúdicas para que el docente este activo, atento, desarrolle su propio aprendizaje, descubra paso a paso lo que le gusta y aprenda a expresar sus ideas, sus pensamientos y conocimientos. Estas actividades son benefactoras e importantes para los estudiantes de este nivel debido a que es donde desarrollan sus habilidades y destrezas psicomotoras, es necesario que aprendan, pero con el constructivismo, la resolución de problemas, la diversidad funcional, con el juego es la forma más adecuada, divertida, para los estudiantes. Desde este enfoque, se propone cambiar el aprendizaje en este plantel educativo. El objetivo que se quiere conseguir en esta investigación es que se inculque al docente a utilizar las técnicas lúdicas y estas sean parte del currículo para todas las demás áreas educativas para facilitar de una manera eficaz el desarrollo social y emocional del estudiante y conseguir el aprendizaje significativo que es lo que se propone este proyecto educativo y propone una guía de técnicas lúdica.

Técnicas lúdicas	Motivación	Guía
------------------	------------	------



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
SEMIPRESENTIAL HIGHER EDUCATION SYSTEM
UNIVERSITY CENTER: SANBORONDÓN**

SUMMARY

The current research work has its foundations in the playful techniques in the students of the middle sublevel of the School of Basic Education "José Julián Sánchez", Zone 5, District 09D20, Province of Guayas, Canton Salitre, in the teaching period 2015 - 2016, the students of this educational establishment have shortcomings in learning in the various teaching areas due to the lack of motivation on the part of the teacher at the time of teaching the class inside the classroom. This problem is latent in their learning, it is necessary to use the ludic techniques so that the saying is active, attentive, develop your own learning, discover step by step what you like and learn to express your ideas, your thoughts and knowledge. These activities are beneficial and important for students of this level because it is where they develop their skills and psychomotor skills, it is necessary to learn but with constructivism, problem solving, functional diversity, with the game is the most appropriate way, fun, for the students. From this approach, it is proposed to change the learning in this educational establishment. The objective to be achieved in this research is to inculcate the teacher to use the playful techniques and these are part of the curricula for all other educational areas to facilitate effectively the social and emotional development of the student and achieve meaningful learning What is this educational project proposing and proposes a guide to playful techniques.

Play techniques	Motivation	Guide
-----------------	------------	-------

INTRODUCCIÓN

La educación actual requiere que el docente este mejor especializado en estrategia de cómo enseñar a sus estudiantes y de nuevas formas de aprendizaje. Lo que abre una puerta a la profesionalización de los profesores, especialmente en técnicas lúdicas, los que presentan propuestas de capacitación y oportunidad de preparación académica, que es el puntal para que él se mejore el sistema de educación en las instituciones de forma sustancial con diseño un curricular adaptado a las existes metodología vanguardista de la educación básica en el Ecuador no que permita tener un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Para este tema de estudio se debe considerar bases fundamentales desde el aspecto teórico y el aspecto legal, ya que la educación es responsabilidad del estado y cuyas políticas están dirigidas precisamente a erradicar esas limitaciones de la enseñanza de este siglo. Cabe recalcar que el régimen del buen vivir que promueve la nación es la forma de vida que permite la felicidad y la permanencia de la diversidad cultural y ambiental ya que es: armonía, igualdad, equidad y solidaridad

En el aspecto metodológico se consideran los métodos teóricos y empíricos para su elaboración, la aplicación de la metodología en lo cuantitativo, efectuará análisis de los datos e información recolectados y lo cualitativo se mide en la diversidad de criterios al momento de recibir la información por parte de la población de estudio.

Esta investigación consta de cuatro capítulos que se detallan a continuación.

CAPÍTULO I El problema.- Es la problemática existente en la institución se analiza el entorno de las técnicas lúdicas en la calidad del

aprendizaje significativo en los estudiante del subnivel medio de educación general básica, de la escuela “José Julián Sánchez” Zona 5, Distrito 09d20 provincia Guayas cantón Salitre parroquia Victoria el periodo lectivo 2015 2016, haciendo énfasis en la necesidad de contar con una metodología adecuada por lo cual se establece el objetivo general y objetivos específicos, justificación.

CAPÍTULO II Marco Teórico.- Se mencionan los antecedentes con algunos trabajos previos relacionados con el tema de las variables, así como la teoría relevante necesaria para la comprensión y correcta asimilación de los conceptos y métodos de medición de satisfacción de las necesidades mencionadas en el capítulo anterior del proceso tanto de las estregáis metodológicas como del aprendizaje significativo.

CAPÍTULO III Marco Metodológico.- Este capítulo describe el marco metodológico a utilizar para el desarrollo de la investigación, como el diseño de la encuesta y de la muestra; además de las técnicas de investigación; se analiza los resultados obtenidos de las entrevistas y se plantean las conclusiones pertinentes en base a la apreciación de los resultados obtenidos y se hacen algunas recomendaciones.

CAPÍTULO IV La propuesta.- Se plantea de la siguiente manera: Evidencia que la propuesta es clara a las soluciones de los problemas planteados para el Diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño en la cual se presenta actividades que ayuda a mejorar el desempeño escolar, En su parte final se encuentra las bibliografías y los anexos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Contexto de Investigación

La presente investigación pretende contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje de toda la comunidad educativa en especial con las técnicas adecuadas, para el sub nivel medio de educación básica, para lo cual se aspira obtener buenos resultados y poder resolver esta situación de conflicto como es el bajo rendimiento en el aprendizaje.

La investigación se realizó en la escuela de Educación Básica “José Julián Sánchez”, la escuela se inauguró en el año 1961, en sus inicios fue escuela de varones, el siguiente año se unificaría con otra institución, la escuela de niñas N 63 “Rosario Puga”, de esta forma el 2 de septiembre de 1962 que definitivamente constituida la de Esc. Fiscal N° 2 “José Julián Sánchez”.

Ubicada en la calle Enrique Decker de la Parroquia “La Victoria”, perteneciente al Cantón Salitre- Provincia del Guayas, frente al Colegio Vespertino La Victoria, a su derecha se encuentra la Comisión de Tránsito. Actualmente se educan en ella una población de 285 estudiantes de educación básica. Y 9 aulas; La distancia de la Parroquia Victoria a la cabecera cantonal son 22 km., la población es estrictamente agrícolas actividad principal es la siembra de arroz, la calidad socioeconómica tiene una media baja, con nivel significativo de pobreza, además de la agricultura, la población de esta localidad se dedica a las tareas de oficiales de construcción y las mujeres realizan tareas domésticas. Su gente es acogedora y sencilla, sus mujeres son emprendedoras dedicadas a sus hogares y sus hombres la mayoría son agricultores, comerciantes informales.

En el ámbito educativo de la escuela de Educación Básica “José Julián Sánchez”, existen varias problemáticas las cuales abarcan situaciones perjudiciales para los estudiantes, docentes y comunidad educativa involucradas en esta investigación, las cuales queremos solucionar con nuestra intervención con estudios realizados previamente para poder concretar cuáles son las posibles técnicas y proceso a aplicarse en el campo educativo. Este proyecto será evaluado mediante un riguroso proceso que nos permitirá resolver la problemática.

Porque su realización es permitida y aprobada por la comunidad educativa y autoridades del plantel, ya que esta investigación solucionará las posibles problemáticas considerando una planificación que nos permitirá desarrollar el proyecto en un lineamiento y orden adecuado disponiendo de varios recursos que pondremos en utilización. El trabajo de investigación a realizarse está relacionado en el ámbito educativo ya que se pondrá en práctica en con los estudiantes del subnivel medio de año de educación básica.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Situación conflicto

El problema surge debido a que los estudiantes del subnivel medio básico de la escuela de Educación Básica “José Julián Sánchez”, Zona 5, distrito 09D20, Provincia Guayas, Cantón Salitre, Parroquia Victoria, durante el periodo 2015- 2016, debido que no se está activando en los estudiantes un aprendizaje significativo, esto se debe a que el docente no involucra técnicas lúdica en una selección de actividades recreativas en la planificación curricular que aportarán al desarrollo en conocimiento corporal, habilidades motrices y de interacción; además de superar un

preocupante cuadro de sedentarismo que le sirve a los estudiantes para formar y desarrollar su personalidad y adaptarse a la vida.

Es preocupante ver en las aulas de la institución educativa la práctica metodológica ambiguas, nada lucrativas y poco dinámicas, en las cuales no se articulan las actividades lúdicas, especialmente el juego creativo, que ayude al aprendizaje significativo de los estudiantes desde una perspectiva moderna que sea parte fundamental del aprendizaje y esto debe ser complementado con buena alimentación, lo que permita reducir el porcentaje de inactividad en los niños y fomentar prácticas de vida saludable.

La situación se profundiza por el desconocimiento en la importancia de actividades que fortalezcan el cuerpo y mente, además de las consecuencias que se acarrea cuando el estudiante pasa estático al recibir las clases provocando sueño y desmotivación a la hora del aprendizaje, además de no contar material didáctico específico con técnicas lúdicas, para que los estudiantes se sientan cómodos en un entorno agradable para un rendimiento exitoso logrando un aprendizaje significativo y de calidad.

Hecho científico

Baja calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes del sub nivel medio de Educación Básica, de la Escuela José Julián Sánchez zona 5 Distrito 09D20 provincias del Guayas, Cantón Salitre, parroquia Victoria, durante el periodo lectivo 2015- 2016.

Por las prácticas que se realizaron en la institución como preparación a la profesionalización como docentes, se logra observar que los educadores dan sus clases de forma mecánica y monótona, sin la más mínima dinámica lúdica que permita el desarrollo de las actividades de manera amena en las que los estudiantes mejoren sustancialmente su

aprendizaje significativo, por tal razón los aprendices no son capaces de resolver de problemas cotidianos de su entorno con mente disciplinada, sintetizadora, creativa y ética; con pensamiento crítico permitiendo procesar información, sacar conclusiones y tomar decisiones, trabajo en equipo y el liderazgo de dirigir a los pares y la habilidad para comunicar ideas adecuadamente, especialmente en las área de educación básica, esto se debe a la forma ambigua de enseñanza que se están practicando al interior de los aulas de clase.

Enseñanza que rompa con viejos paradigmas de aprendizaje, además que dejen de lado las clases inapetentes y mecánicas sin procesos actualizados donde se utilicen técnicas lúdicas que potencie la curiosidad y la busque de soluciones de problemas con iniciativa propia de los estudiantes para el mejor el aprendizaje significativo en la comunidad educativa, directamente de los niños de subnivel medio.

Es indispensable considerar que la existencia de nuevos modelos de enseñanza – aprendizaje evidencian que la socialización y desarrollo de los educandos en su conjunto depende de la interacción dinámica del niño con su entorno. De tal forma que el entorno está representado por el Estado, la comunidad, la escuela y la familia, cada uno da respuesta a las necesidades que posee los estudiantes mediante sus normas y valores.

El docente como el forjador de futuras sociedades debe estar preparado para contribuir a las repuestas educacionales propias de la iniciativa y curiosidad de sus alumnos, para despejar dudas y cuestionamientos que estén motivadas por el educado, teniendo en claro que las estrategias metodológicas que utilice desarrolla en los estudiantes sus habilidades y destrezas para un aprendizaje significativo.

Es una idea errada que tienen los docente de separar la actividad lúdica del proceso de aprendizaje, siendo todo lo contrario pues se puede

aprender mientras existe la iniciativa del juego, siendo un aprendizaje que queda para toda la vida, favoreciendo el descubrimiento y profundización de otros saberes escolares y la articulación de los valores con sus necesidades en la cotidianidad, logrando que los alumnos sean más despiertos, ameno y prepararlos para la vida de adultos responsable como profesionales.

Bajo este panorama, la labor del docente parece ser utópica con los métodos tradicionales puesto que estos no tienen en cuenta la interacción cognitiva-afectiva que se presentan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, solo se basan en impartir instrucciones.

Para que un material resulte motivador y los estudiantes quieran aprender, debe partir de una planificación sistemática de las situaciones de enseñanza teniendo como base la naturaleza de los contenidos, los conocimientos de partida y los diferentes enfoques metodológicos como es la lúdica, que le hagan posible presentar en forma agradable la situación de aprendizaje significativo.

CAUSAS

Las causas que dieron origen a la problemática de estudio se encuentran detalladas a continuación, para ser analizadas y buscar de manera adecuada soluciones satisfactorias

- Aplicación inadecuada de técnicas lúdicas, no permite a los estudiantes aprender elaborando por si mismos el conocimiento que perdurará y se aplicará en el medio social.
- Bajo desarrollo de recursos didácticos, ocasiona que las clases sean monótonas, aburridas.

- Escasa aplicación de estrategias metodológicas activas, no permiten la cimentación del conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.
- Escaso conocimiento de las Técnicas de estudio, ocasiona que los estudiantes no entienden lo que se les está enseñando.
- Insuficiente aplicación de trabajos cooperativos, no permiten que el estudiante desarrolle buenas relaciones interpersonales con sus compañeros

Formulación del problema

¿De qué manera influye las técnicas lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes del subnivel medio de educación básica de la Escuela “José Julián Sánchez”, zona 5, distrito 09D20, Provincia Guayas, Cantón Salitre, Parroquia Victoria, ¿durante el periodo 2015- 2016?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

- Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de del aprendizaje significativo, mediante un estudio bibliográfico, de campo y análisis estadístico, para diseñar una guía didáctica con técnicas lúdicas.

Objetivos específicos

- Definir la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico y de campo.

- Medir la calidad del aprendizaje significativo mediante un estudio de campo, encuesta dirigida a docentes comunidad educativa de la institución objeto de estudio, y entrevistas
- Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una guía didáctica con técnicas lúdicas a partir de los datos obtenidos.

Interrogantes de la investigación

1. ¿Qué importancia tienen las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo?
2. ¿Cuáles son los beneficios de las técnicas lúdicas al aprendizaje significativo?
3. ¿Cómo afecta la falta de las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo?
4. ¿Cuál es la medida de las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo?
5. ¿De qué manera beneficia el aprendizaje significativo en las técnicas lúdicas?
6. ¿Cómo el aprendizaje significativo debe ser aplicado para los estudiantes del subnivel medio?
7. ¿De qué manera crees que se fortalecerá el aprendizaje significativo utilizando las técnicas lúdicas?

8. ¿Cuál es el logro del aprendizaje significativo en las técnicas lúdicas?
9. ¿De qué manera puede contribuir la guía didáctica al aprendizaje significativo?
10. ¿Cómo afecta la falta de una guía didáctica para mejorar el aprendizaje y rendimiento del estudiante del subnivel medio de la institución educativa?

JUSTIFICACIÓN

Es de mucha conveniencia este proyecto educativo por que enmarca el Buen Vivir o Sumak Kawsay en el entorno natural que rodea a los estudiantes, es benefactor tener un buen entorno para desarrollar a través de las técnicas lúdicas un mejor aprendizaje significativo. Está comprobado que con la parte lúdica, el juego, se consigue que el educando desarrolle, despierte el coeficiente intelectual y de esta manera conseguir un mejor aprendizaje donde el estudiante descubra, explore y forme su propio conocimiento, además de su personalidad.

La relevancia social de esta investigación radica que los estudiantes desarrollaran sus habilidades y destrezas, consiguiendo así aprendizajes significativos, a través de la aplicación de la guía didáctica los educandos serán críticos, reflexivos, ante cualquier adversidad que se les presente a los estudiantiles, como en la profesionalización en el futuro.

De este proyecto investigativo se beneficiarán los estudiantes, directivos, docente, representantes legales y también los autores de esta búsqueda, por qué el aprendizaje es mutuo, ellos aprenden de los docentes y los docentes aprenden, y descubren conocimientos del educando. Se aprende de manera más fácil, divertida, como en las técnicas lúdicas, estas

técnicas nos brindan educandos ágiles, activos, con autoestima elevada y un intelecto abierto a la búsqueda de nuevos aprendizajes.

Existen implicaciones prácticas que ayudan a resolver algunas falencias dentro del plantel educativo esta sea académica, o relacionada al entorno natural donde se desarrolla e involucra al educando, para hacer de él una persona con calidad humana.

Estas implicaciones son necesarias constituyen la naturaleza de ser niño o niña; igualmente para que cualquier educando u otra persona quiera divertirse o realizar alguna actividad que le agrade no se necesita de exagerados esfuerzos, el juego hace parte de la naturaleza infantil, entendida como la dimensión que favorece expresa la emoción y el sentir orientado a la diversión, el entretenimiento, el esparcimiento y el desarrollo, forma parte constitutiva de la naturaleza humana.

La actual indagación tiene un valor teórico fundamental, porque a través de esta búsqueda se consigue un buen vivir o vivir bien en el entorno natural y social donde el estudiante, aprende día a día, se desarrolla e interactúa, consiguiendo un aprendizaje eficaz a base de técnicas lúdicas donde se fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales (cognitivas, afectivas y emocionales) mediante las expresiones sociales que los educandos tienen.

Con los resultados que se obtengan de la investigación se puede conocer que el aprendizaje significativo que tenían los estudiantes era tradicional, pero con la ejecución de iniciativa buenos se pretende obtener buenos resultados con los estudiantes que consigan un mejor nivel académico teniendo como base la técnicas lúdica, las cuales serán de gran aporte para un aprendizaje significativo, se comprobara que el juego por su parte conlleva un estado de libertad, imaginación, fantasía, tensión,

incertidumbre, divagación, ensoñación, alegría sin límites que posibilita el acto creativo y recreativo en los estudiantes.

El tema de investigación es pertinente ya que tiene relación con la educación y con la carrera que actualmente se profesa. Las personas que realizaron este proyecto ayudaran a los educandos a nutrirse de nuevos aprendizajes. Mediante la aplicación de la guía didáctica se beneficiarán los estudiantes, docentes y por qué no la comunidad educativa en general, puesto que los estudiantes tendrán mejores conocimientos, habilidades y destrezas cognitivas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudio

Como antecedentes de estudio del proyecto se hacen mención los siguientes trabajos que tienen relación entre las variables propuestas en el tema, los mismos que forman parte de un estudio bibliográfico realizado para poder llegar a la consecución del trabajo investigativo para el cumplimiento de los objetivos propuesto.

En el trabajo de tesis de Yusleidis Guardo Carval& Ana Victoria Santoya Orozco, que tiene como nombre “implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la institución educativa ambientalista Cartagena de Indias” de la Universidad de Cartagena, del año 2015, que menciona lo siguiente: La lúdica es referenciada en las investigaciones como una herramienta que permite una mayor motivación e interés de los estudiantes en los temas matemáticos.

Las alternativas interesantes para enfrentar esta problemática consisten en recurrir a estrategias de fuerte estimulación, donde se fomentará el juego lúdico, a los cuales puedan tener acceso en tanto a las habilidades que se puedan potenciar la realización de concurso con el ánimo de premiar a los que mejor se desempeñen y obtenga excelentes puntuaciones en los diferentes tipos de juegos, también mediante test de aprendizajes y la observación. Para fortalecer en los niños las operaciones básicas, para que puedan interactuar en grupo, y les permita obtener un trabajo cooperativo

En la tesis de grado de Guerrero, Rostit, con el tema “Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas”, de la Universidad Doctor José Gregorio Hernández, Venezuela, del año 2014, menciona que los recursos lúdicos deben emplearse para apoyar el juego, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad placentera para el alumnado y como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo. Somos los padres y educadores los que sabiamente debemos evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño.

Por estas razones, se deben utilizar los recursos disponibles del entorno y de su uso cotidiano para favorecer el desarrollo de habilidades numéricas, proporcionándoles los estímulos adecuados. En consecuencia, deben graduarse de acuerdo al tránsito de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, de lo cercano a lo lejano, de lo particular a lo general. Los niños alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del material se profundiza.

En la tesis de Guisella Cervantes Gómez Foster, con el tema “El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos”, de la Universidad San Martín de Porres – Perú, del año 2013, en el que se manifiesta que el aprendizaje significativo es una teoría psicológica que se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pone énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden, en la naturaleza de ese aprendizaje, en las condiciones que se requieren para que éste se produzca, en los resultados y, consecuentemente, en su evaluación.

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva de que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con

la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en las mismas, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje.

La tesis que tiene como título “Enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales: un acercamiento desde el aprendizaje significativo”, de Claudia María Quintero Castro, en, de la Universidad Pedagógica Nacional – Colombia, del año 2013, quien menciona que el aprendizaje es un proceso por el cual cada persona adquiere y construye conocimientos, habilidades y destrezas para actuar y desenvolverse en el mundo por medio de experiencias individuales y sociales.

Tomarlo en la memoria exige una gran variedad de componentes que activan, estimulan y que hacen parte de la vida de los sujetos pues, un proceso de aprendizaje o constituye no solo el aspecto cognitivo sino una gama de habilidades de índole emocional, social, cultural que una persona pone a funcionar en pro de un objetivo claro: “prender”,

Que cada persona posee capacidades cognitivas únicas que le permiten aprender individualmente y, que al compartir ese conocimiento con sus compañeros de clase y docente este se enriquece y se nutre de significado y sentido cuando el estudiante le da sentido a lo que aprende, le encuentra aplicabilidad y, además lo hace suyo, logra que el aprendizaje se convierte en significativo.

En general el aprendizaje es esa capacidad cognitiva, social, emocional y cultural que una persona pone en función de conocer, interiorizar en su mente algo y cuando una persona le atribuye a lo conocido cierta relación, importancia y utilidad se convierte en Aprendizaje Significativo.

BASES TEÓRICAS

TÉCNICAS LÚDICAS

Definición.

Las técnicas lúdicas son un conjunto de destrezas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. La actitud lúdica se preocupa por poder “salir de sí” e interactuar con el otro para motivar al encuentro y finalmente potenciar al otro, lo cual lleva a la construcción en común, al proceso de generar preguntas y de sus posibles respuestas y que aplicada a la pedagogía actual sobrepasaría fácilmente el papel técnico que los modelos económicos internacionales asignan a la educación: la pedagogía sólo sería las técnicas que hacen posible su instrumentación, visible en la competencia de desarrollar una clase y un programa en su área del saber, administrando el tiempo y el espacio educativo

Ortiz, A. (2012)

El principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego. (p. 23)

Con la utilización adecuada de las técnicas lúdicas se logra un desarrollo mutuo entre la mente y el cuerpo de los estudiantes, ya que la

actividad lúdica es propia del ser humano, ya que no realizarla muestra dependencia de otros, es decir se modela con agentes ajenos a él y no los propios, acostumbrándose a modelos pedagógicos de charlas impartidas por el docente, por ello la participación del estudiante en actividades lúdicas ayuda al aprendizaje específico

Echeverri, J. & Gómez, J. (2015)

La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural”, hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única (p. 19)

En referencia al fragmento anterior cuando el docente incluye la lúdica en sus clases se logra cumplir las finalidades propuestas, de modo que ayude a los estudiantes a descubrirse a sí mismos y poder conocer a los otros de su entorno educativo, dejando atrás al juego y descubriendo una forma educativa dinámica.

Posada, R. (2014)

Es así como la lúdica se nos presenta como una suerte de experiencia que integrando el pensamiento nos lleva a organizar de manera sólida los conceptos, conocimientos, competencias y roles a nivel social y profesional que ayudan a auto estructurar a los sujetos en el aula (p. 21)

En este fragmento se hace referencia a la lúdica como una transformación de las vivencias obtenidas, los cambios, lo que lleva a la organización de los conceptos conocimientos y competencias, además de

los roles que se adquiere a nivel social del entorno circúndate como es el aula o la comunidad en la que se desarrolla los estudiantes, las familias y los docentes.

Con la utilización adecuada de las técnicas lúdicas se logra un desarrollo mutuo entre la mente y el cuerpo de los estudiantes, ya que la actividad lúdica es propia del ser humano, cuando el docente incluye la lúdica en sus clases se logra cumplir las finalidades propuestas, de modo que ayude a los estudiantes a descubrirse a sí mismos y poder conocer a los otros, además de ser como una transformación de las vivencias obtenidas, los cambios, lo que lleva a la organización de los conceptos conocimientos y competencias, los roles que se adquiere a nivel social del entorno circúndate en la que se desarrolla los estudiantes.

Importancia de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas son de gran importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que estas son herramientas didácticas que el docente tener para satisfacer las necesidades de los estudiantes. Las más adecuadas serán aquellas que permitan al educando trabajar en un ambiente natural, que requieran de actividad física, es decir que se realicen al aire libre, para lograr aprendizajes significativos.

Cuando el docente aplica técnicas lúdicas en las actividades pedagógicas esta desarrolla:

- Favorece la catarsis
- Desarrolla la creatividad
- Es indispensable para la socialización del niño o niña
- Desarrolla y favorece la comunicación
- Genera reflexión
- Colabora con la solución de problemas

- Favorece el aprendizaje
- Permite el descubrimiento del cuerpo
- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la psicomotricidad
- Desarrolla el vocabulario
- Media la realidad
- Posibilita el desarrollo moral
- Desarrolla destrezas mentales
- Desarrolla destrezas físicas
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades
- Permite el intercambio generacional
- Propicia la horizontalidad de las relaciones
- Desarrolla la imaginación

Las técnicas lúdicas son alternativas metodológicas que se deben efectuar en las aulas de clase, para de esta manera mejorar el proceso de enseñanza, motivando a los estudiantes a construir el conocimiento de una manera divertida.

Interpretación de técnicas lúdicas

Se definen al juego, espacios delimitados intencionalmente, etc., que utiliza el docente como estrategia para sus habilidades sociales y estimular la imaginación, creatividad, fantasía, autonomía, autoestima. Los rincones lúdicos son centros de interés que sirven para organizar las actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje con la metodología del juego y el trabajo.

Los rincones lúdicos son una forma de organización del aula que permite al estudiante el desarrollo de hábitos fundamentales del trabajo individual o de grupo. El docente motivará al estudiante para que cumpla las normas establecidas y el desarrollo de su autonomía, a la vez que

logrará identificar las diferencias, intereses y ritmo de aprendizaje de cada niño, emplear la lúdica como una estrategia metodológica basada en lograr un aprendizaje significativo por parte de estudiantes que el aprendizaje no es sólo un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”. Entendiendo la lúdica no solo como un juego, si no como estrategias que permitan la motivación, además del interés del estudiante por la adquisición de un aprendizaje significativo

Ballart, X. (2012)

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad pedagógico y didáctico por lo tanto las aplicaciones de las técnicas lúdicas generan aprendizajes significativos, que consiste en mejorar la formación de los estudiantes mediante la implementación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje ya que el estudiante desarrolla su creatividad (p. 11)

Para que se dé una atención de calidad el docente debe de tener en claro que los estudiantes aprenden jugando, partiendo desde esta perspectiva con la aplicación de técnicas lúdicas se logra que los aprendices refuercen su aprendizaje significativo gracias a la creatividad que van desarrollando

Hernández, G. (2012),

El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien construye o más bien reconstruye los saberes de su grupo cultural, y este puede ser sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha la exposición de otros (p. 30)

El docente para mejorar sus actividades pedagógicas y que dependiendo de una buena estructura y utilización los mismos se logrará

con efectividad los objetivos que se proponga el docente. Es importante destacar que toda actividad o situación dentro y fuera del salón de clases puede ser motivo de enseñanza aprendizaje, por esta razón es necesario implementar rincones lúdicos que motiven en los niños y niñas para efectuar tal proceso.

García, A. (2009), "El juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito para referirse a múltiples situaciones, emociones, sentimientos o pensamiento" (p. 7). Los en las técnicas lúdicas están los rincones de aprendizaje, conocidos también como sectores, son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. En ellos los niños se organizan en pequeños grupos para realizar diferentes actividades en forma simultánea, estas actividades son espontáneas y netamente lúdicas.

Para una atención de calidad el docente debe de tener en claro que los estudiantes aprenden jugando, partiendo desde esta perspectiva con la aplicación de técnicas lúdicas se logra que los aprendices refuercen su aprendizaje significativo y creatividad, por ello el docente para mejorar sus actividades pedagógicas y que dependiendo de una buena estructura y utilización de los mismos se logrará con efectividad los objetivos; además es importante destacar que toda actividad o situación dentro y fuera del salón de clases puede ser motivo de enseñanza aprendizaje, por esta razón las técnicas lúdicas están conocidos también como sectores, son espacios delimitados que están implementados con diversos materiales.

Desarrollo de las técnicas lúdicas

En las instituciones educativas han implementado en las aulas las técnicas lúdicas, estos son sectores o espacios delimitados donde los niños desarrollan actividades divertidas, investigaciones, interactúan entre

sí desarrollando su inteligencia y creatividad. Se emplea así una metodología activa que permite al niño ser el constructor de su propio aprendizaje.

La utilización de procedimientos lúdicos e imaginativos para despertar el interés por el aprendizaje en las áreas de estudio es uno de los elementos más frecuentes entre las propuestas didácticas que se pueden utilizar.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es algo nuevo, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa de tal forma que favorezca la a los estudiantes en sus procesos educativos.

Blanco, D. (2013), "El término game en inglés, juego en español, viene de la raíz indoeuropea ghem, que significa saltar de alegría, de donde se desprende que el juego en esencia debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar" (p. 18). Se ha insistido con frecuencia en el carácter lúdico de del aprendizaje, componente muy importante pero no desligado de los aprendizajes que se persiguen en la Educación Infantil. Por el contrario, se intenta armonizar el binomio jugar aprender, a partir del interés de los niños y su participación activa en la construcción de sus propios conocimientos

Suárez, K. (2014), "El juego es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, es elaboración de temores, angustias, es definitiva una actividad creadora" (p. 430), Además, de conocer las características del niño o niña, el docente debe estar consciente cuales son las necesidades e intereses de este, de manera que al inducir las actividades

lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo escolar con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral

Blanco, D. (2013)

El empleo de actividades lúdicas, puede de forma efectiva estimular su desarrollo integral, entendiendo este último como el proceso a través del cual el infante supera dificultades, experimenta cambios, adopta posturas, adquiere habilidades y destrezas que van madurándose a través del tiempo por el paso a las subsiguientes etapas de la vida e involucran la interacción de varios aspectos como lo físico, cognoscitivo, social y lo relacionado a la personalidad. (p. 48)

La actividad lúdica forma de activa favorece el desarrollo integral de los estudiantes ya que a través de estos procesos los estudiantes pueden superar sus dificultades, además de la experimentación de cambios en sus habilidades y destrezas que van madurando con el tiempo, pero que con el aprendizaje realizado van superando y pasando otras etapas.

Se ha insistido con frecuencia en el carácter lúdico de del aprendizaje, no desligado de los aprendizajes, el docente debe estar consciente cuales son las necesidades e intereses de sus estudiantes, para incluir en la planificación, desarrollo y evaluación diferentes actividades de aprendizaje de manera lúdica, por ello es importante que sea parte del aprendizaje de los educandos.

Espacio de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas buscan dentro de los objetivos, desarrollar y estimular específicamente las actividades lúdicas, así como la adquisición de experiencias que enmarcan el proceso de enseñanza-aprendizaje en

donde el docente en su rol de orientadora debe hacer uso de una serie de técnicas y recursos didácticos para propiciar los aprendizajes y dar oportunidad para que los niños exterioricen experiencias que viven en su hogar y medio social. Cuando el docente asume el juego desde lo didáctico, es una forma para que el docente tenga el control de sus estudiantes con la colaboración de los ambientes escolares en los cuales se aprende jugando.

MINED (2016)

El juego: es una necesidad básica en la educación infantil, además de ser una de las experiencias humanas más ricas y de mayor valor, es una manera de fomentar el apoyo mutuo y cooperativo. También les permite desarrollar la imaginación y la creatividad al inventar cuentos y juegos. El juego, es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la persona. Para la niña y el niño es el equivalente al trabajo del adulto. (p. 89)

La propuesta del juego como herramienta lúdica se establece para todo el aprendizaje, los que se van modificando en base a las necesidades y los intereses de los niños, para que desde esta iniciativa se desarrolle la imaginación y la creatividad al inventar temáticas propias del juego en el aprendizaje, entendiendo que este es equivalente al trabajo de un adulto.

Montenegro (2010), “Es el medio natural de expresión que utiliza el niño. A través de él expresa sus sentimientos, ideas y su mundo interior, a la vez que establece el contacto con personas y objetos de su entorno.” (p. 62). En los espacios de aprendizaje los niños expresan, construcción, dramatización, arte, música, ciencias, biblioteca, juegos tranquilos, actividades psicomotrices, lenguaje, Lógico matemático, lo que les ayuda a comprender e interpretar lo que les rodea.

Gómez, R. (2010),

Es una corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al estudiante herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver un problema, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo (p. 9)

Desde este punto de vista será fundamental conseguir herramientas didácticas como son los espacios lúdicos que son elementos motivadores o reforzadores en el proceso enseñanza-aprendizaje. Es claro que en la educación infantil los elementos que se emplean van dirigidos a generar la acción, pero también a la creación de actitudes y hábitos

La propuesta del juego como herramienta lúdica se establece para todo el aprendizaje, los que se van modificando en base a las necesidades y los intereses de los niños, en los espacios de aprendizaje, construcción, dramatización, arte, música, ciencias, biblioteca, juegos tranquilos, será fundamental conseguir herramientas didácticas como son los espacios lúdicos que son elementos motivadores o reforzador en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Utilidad de las técnicas lúdicas

Los juegos o actividades lúdicas pueden concebirse como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto, ésta se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos. Conociendo la gran importancia y la trascendencia que tiene el juego en el desarrollo de todas las demás habilidades del educando, el presente estudio es un trabajo de investigación, en el que se intenta dar solución a un grave problema que ha existido en la población escolar de nivel primaria: la falta de diversión del niño que le permita

interactuar más a menudo con los demás y el no practicar de forma continua lo que es el compañerismo, y el trabajo en equipo.

Los juegos lúdicos motivan a los estudiantes a integrarse en actividades como: el dibujo, las coplas, las danzas, los dramatizados y los concursos; para que ellos sean los protagonistas de su aprendizaje y desarrollo. El docente debe profundizar en las actividades lúdicas, acercándose más al educando, dándole confianza y estimulándolo en prácticas que le generen seguridad y confianza personal.

Técnicas lúdicas en el entorno educativo

Una estructuración adecuada en los centros de estudios de los niños debe facilitar la acción, estimular la búsqueda, la experimentación y el descubrimiento mediante la combinación adecuada de espacios fijos que sirvan de referencia al estudiante y espacios no estructurados que permitan su movimiento.

Al mismo tiempo debe favorecer el contacto ordenado y la comunicación entre los miembros de la comunidad escolar. La necesidad de que los centros de este nivel educativo gocen de elementos del ambiente familiar y del escolar, al menos en el primer periodo, impone una definición clara de los espacios necesarios, de las relaciones entre ellos y del uso que se les ha de dar.

Russell D. (2010), quien indica:

El conocimiento no es individual sino ínter subjetivo, redes de sistemas mediados por nuestras herramientas de interacción. Las afirmaciones que aporta el autor ayudan a explicar unas de las causas que han incidido en el fracaso de Operaciones básicas de números naturales en el pasado y presente, explica bien claro que el proceso enseñanza aprendizaje no se da sino hay interacción de un sujeto con otros, y el uso de herramientas indispensable en esa interacción lúdica (p. 5)

La no utilización de las técnicas lúdicas conlleva al fracaso del aprendizaje de los estudiantes, ya que en juego es donde se concentra un pequeño grupo de estudiantes con características comunes y que responden a una decisión previa, por otro lado, en los rincones, los estudiantes trabajan solos, en parejas o en pequeño grupo, habitualmente escogen la tarea que llevarán a cabo, se planifican el trabajo y el tiempo y se preparan para realizarla

Fernández (2011)

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 (p. 43)

El trabajo planificado por el docente con las técnicas lúdicas adecuadas al desarrollo de los estudiantes, para que estos se motiven propiciando relaciones afectivas docente – estudiantes, tomando en cuenta las necesidades de los aprendices, así como el desarrollo de las habilidades y destrezas que posee, para obtener unos resultados positivos y motivantes, por ello el docente debe de actualizar para colocar al juego como parte didáctica del aprendizaje

Jiménez. S. (2012)

la lúdica como experiencia cultural; afirmando que es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (p. 8)

Las actividades lúdicas son estrategias didácticas que tienen como objetivo la adquisición de nuevos contenidos, porque la capacidad que se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como: las cognitivas, socio afectivo y psicomotrices.

La no utilización de las técnicas lúdicas conlleva al fracaso del aprendizaje de los estudiantes, el juego es donde se concentra un pequeño grupo de estudiantes con características comunes por ello el trabajo planificado por el docente con las técnicas lúdicas adecuadas para que los estudiantes se motiven propiciando relaciones afectivas docente – estudiantes, tomando en cuenta las necesidades de los aprendices, ya que al desarrollo de los estudiantes debe considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos de nuevos contenidos, porque la capacidad que se desarrolla articulando las estructuras

La pedagogía de la aplicación de las técnicas lúdicas

Debido a las variaciones que los sistemas educativos nacionales suelen presentar en términos de estructura y contenido curricular, evaluar y comparar el desempeño de los países a lo largo del tiempo o monitorear sus avances en la consecución de metas nacionales e internacionales pueden transformarse en tareas complejas.

Por consiguiente, garantizar la comparabilidad de los datos es un requisito indispensable para entender e interpretar correctamente la información, los procesos y los resultados de los sistemas educativos desde una perspectiva global.

Esto se puede lograr mediante la aplicación de la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación, el marco de referencia estándar utilizado para categorizar y reportar estadísticas educativas internacionalmente comparables.

Compto, G. (2011), "Un programa educativo puede estar organizado en base a componentes no habitualmente considerados "cursos", por ejemplo, actividades lúdicas, prácticas o pasantías laborales, proyectos de investigación y preparación de disertaciones" (p. 8 – 9). La organización de las actividades curriculares para la enseñanza de los estudiantes, tiene que ser en base a los requerimientos de aprendizaje de los niños, es decir, los docentes tienen que estar preparado para formular estrategia de aprendizaje que no sean improvisadas, sino más bien planificadas

Robalino, M. & Körner, A. (2013), "A través de ellas y bajo la supervisión de un integrante del personal docente, el niño aprende en interacción con otros niños, realizando habitualmente actividades lúdicas y de naturaleza creativa" (p. 30). Con adecuadas técnicas lúdicas, los estudiantes expresan y desarrollan su creatividad, por ello los docentes tienen que observar los avances de los estudiantes para de esta manera pueda realizar una evaluación cualitativa y cuantitativa de los logros de los educandos.

Natalia B. (2012), "Los últimos estudios psicológicos sobre el proceso de aprendizaje y el funcionamiento de la memoria han impulsado el concepto de aprendizaje significativo, término acuñado por Ausubel en 1963 para definir lo opuesto al aprendizaje repetitivo" (p., 68). El ambiente del aula es el espacio en su más amplio sentido del aprendizaje, en donde se pone en funcionamiento la memoria, lo que ha permitido que se expresen varias teorías sobre el aprendizaje y como motivar al estudiante a aprender y que no sea repetitivo, es aquí donde se formulan estrategia de planificación.

La organización de las actividades curriculares para la enseñanza de los estudiantes, tiene que ser en base a los requerimientos de aprendizaje de los niños con adecuadas técnicas lúdicas, los estudiantes

expresan y desarrollan su creatividad, por ello los docentes tienen que observar el ambiente del aula es el espacio en su más amplio sentido del aprendizaje, en donde se pone en funcionamiento la memoria, lo que ha permitido que se expresen varias teorías sobre el aprendizaje y como motivar al estudiante a aprender y que no sea repetitivo, es aquí donde se formulan estrategias de planificación.

Desarrollo de las técnicas lúdicas en el quehacer de la educación básica

A educación en país se fundamenta en una enseñanza de calidad con calidez es por ello que orientar los procesos educativos, dirigidos a los niños y niñas menores de cinco años. El currículo establece los objetivos de aprendizaje y las destrezas fundamentales que cada niño o niña debe alcanzar cuando finaliza el nivel de Educación Inicial e ingresa a la Educación General Básica. Que debe ser contextualizado en función de las características y necesidades específicas de los niños y niñas, y tiene como enfoques fundamentales la inclusión, la interculturalidad, la integralidad y el buen trato.

El estudiante con actitud lúdica, frecuentemente rompe con los esquemas estandarizados, propicia comportamientos autónomos en donde imagina, explora, crea y propone, a la vez que disfruta y se divierte, y en este sentido lo que es lúdico para el docente, es juego para el estudiante, está enmarcado en la libertad y en el placer; en este ambiente él puede desarrollar mejor sus habilidades y destrezas.

Guía metodológica para la implementación del currículo (2014), “Alternar momentos de juego libre con momentos de actividad dirigida, así como garantizar que los niños tengan suficiente contacto con los espacios exteriores al aire libre y no pasen periodos demasiado largos en sitios interiores y cerrados”. (p. 9). Desde una perspectiva de educación

vivencial, se hace importante que los niños aprendan directamente del medio, dejando fuera la educación rígida que no contrasta con la modernización del estado, esta parte de la educación se fundamenta por la inclusión del juego y los espacios como herramientas de las técnicas lúdicas.

Guía metodológica para la implementación del currículo (2014), “Es aconsejable que al menos uno de los rincones corresponda a la experiencia de aprendizaje que se está desarrollando, para ejercitar las destrezas tanto en los momentos de actividad dirigida como en el tiempo de juego en rincones” (p. 17). El docente debe planificar su actividad en concordancia a la actividad que va a utilizar, con el material adecuado, el juego, los rincones, las canciones, etc., para que de esta forma se ejerciten las destrezas y se cumpla la planificación y no exista desviaciones en el mensaje que se quiere dar.

Guía Metodológica (2014)

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. (p. 23)

El desarrollo integral de los estudiantes se lo logra con el juego trabajo, siendo esta una metodología que puede ser utilizada de diversas maneras que brinda una autentica oportunidad de aprender jugando, y al mismo tiempo causa bienes y es expresada genuinamente por los niños.

La técnica lúdica permite el desarrollo integral de los estudiantes de una visión vivencia en la que el juego y los rincones adquieren un papel principal en esta metodología de enseñanza – aprendizaje, por ello el

docente debe de planificar y no improvisar sus actividades para que se desarrolle en los estudiantes las habilidades que cause bienestar a los estudiantes.

La práctica de las técnicas lúdicas en la escuela “José Julián Sánchez”

Partiendo de la necesidad de formar una niñez en la comunidad con los principios esenciales de desarrollo psicomotriz, cognitivo, afectivo, y práctico, resalta la necesidad de crear espacios de juego donde se promueva el aprendizaje eficaz y una mejor integración en la vida social escolar partiendo del principio metodológico del arte y el juego que se aplica como eje transversal, vinculando de esta manera los intereses propios de esta etapa en los niños y niñas, con estrategias de desarrollo eficaces, participativas e incluyentes en donde se logre la atención.

La técnica lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.

Currículo metodología juego trabajo (2014),

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades (p. 41)

La principal característica del de la metodología como técnica lúdica es juego trabajo en espacios que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

Currículo de Educación MINEDUC (2014)

Asimismo, garantizar experiencias positivas durante los primeros años de vida –como un ambiente familiar social estimulante y lleno de afecto, una educación inicial de calidad, un entorno lúdico, y adecuado cuidado de salud y nutrición– pueden potenciar todos los ámbitos del desarrollo infantil y tener incidencia a lo largo de la vida del sujeto (p. 14)

En este apartado se expresa las garantías de las experiencias positivas, para lo cual se desarrollará en un ambiente familiar y social, con una educación de calidad, en el que el entorno lúdico sea un eje principal, además de niños saludables, en los que se pueda potenciar el desarrollo integral infantil.

Kennedy A. (2011), “Las actividades diseñadas para mejorar la motricidad gruesa (ejercicios, juegos, etc.) y otras actividades lúdicas supervisadas se pueden utilizar como oportunidades para promover el desarrollo de la interacción social, destrezas, autonomía y preparación para la escuela” (p. 31). Los docentes tienen que diseñar actividades lúdicas, es decir, en las que se promuevan igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes en el que se interaccione su parte asocial, habilidades, y otras habilidades que se encaminen a mejorar el rendimiento escolar en las escuelas.

La principal característica del de la metodología como técnica lúdica es juego trabajo en espacios que brinda una auténtica oportunidad

de aprender jugando se expresa las garantías de las experiencias positivas, para lo cual se desarrollara en un ambiente familiar y social, con una educación de calidad, los docentes tienen que diseñar actividades lúdicas, es decir, en las que se promuevan igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Desarrolladores del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo surge cuando la persona interactúa con su entorno natural y social construyendo sus representaciones personales, es importante que se realice juicios de valor para tomar decisiones con cimientos o parámetro de referencia. La palabra aprendizaje encierra un significado amplio que nos conlleva hacer más críticos, reflexivos de lo que se aprende en el diario vivir.

El aprendizaje significativo es un proceso que se genera en la mente del ser humano, es una interacción trídica entre docente, estudiante y materiales educativos del currículo en la que se delimitan las responsabilidades a cada uno de los protagonistas del evento educativo. El aprendizaje significativo es una idea subyacente a diferentes teorías y planeamientos psicológicos, pedagógicos que ha resultado ser más integradora y eficaz en su aplicación a contextos naturales de aula, favoreciendo pautas concretas que lo facilitan.

Definición

La palabra aprendizaje se deriva del latín *aprehenderé*, que significa igual a aprender, asimilar algo, es un proceso activo donde juega un papel fundamental la atención, el empeño y esfuerzo del estudiante. Cuando el aprendizaje es dirigido y orientado por un docente, recibe el nombre de proceso de enseñanza.

Thomas, V. (2014) “Nos muestra que, la regulación de los conocimientos y las experiencias previas anteriores, gracias a las experiencias que tienen cuando interactúa con el medio físico y social, de manera que los conocimientos más relevantes son sociales”. (p. 43). El estudiante construye sus conocimientos con los conocimientos nuevos que va adquiriendo en el proceso de la enseñanza – aprendizaje, también cabe recalcar que se aprende de las experiencias, cuando interactuamos con el entorno natural y social.

Pozo (2015), “Otros aspectos que diferencian fundamentalmente el aprendizaje significativo el aprendizaje memorístico son: aprendizaje relacionado con experiencias, con hechos u objetos e implicación afectiva para relacionar los nuevos conocimientos con aprendizajes anteriores”. (p. 212). La educación esta bajo el concepto del aprendizaje memorístico, tradicional, todo se aprendía de memoria al pie de la letra, el estudiante era un receptor, no socaba sus propias definiciones, hoy en día esta naturaleza ha cambiado con modernas metodologías que den al estudiante un buen aprendizaje significativo de manera activa, motivadora.

Arteaga, R. (2010) “Para que se logre una verdadera transformación educativa es necesario que la escuela sea un ambiente en que el estudiante encuentre comunicación, posibilidad de crítica y de toma de decisiones y apertura frente a lo que considera verdadero”. (p. 32). Mucho depende de cómo el estudiante se sienta en el entorno educativo, es decir, cuando la institución educativa muestra instalaciones nada motivadoras eso será lo que sus estudiantes proyecten al su entorno, con falta de comunicación y apertura a mejorar el nivel educativo.

El estudiante construye sus conocimientos con la experiencias nuevas que va adquiriendo en el proceso de la enseñanza – aprendizaje, anteriormente la educación estaba bajo el concepto del aprendizaje memorístico, tradicional, todo se aprendía de memoria al pie de la letra,

además mucho dependía de cómo el estudiante se sienta en el entorno educativo, es decir, cuando la institución educativa muestra instalaciones nada motivadoras eso será lo que sus estudiantes proyecten al su entorno, hoy en día esta naturaleza ha cambiado con modernas metodologías para un mejor aprendizaje significativo

Rendimiento del aprendizaje significativo

Las estrategias del aprendizaje significativo son las herramientas que utilizan los estudiantes de forma deliberada y flexible con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje, estos tipos de estrategias son los de recirculación, organización, recuperación y elaboración

García, K., Alviarez, L. & Torres, A. (2011)

Los hechos educativos y de las estrategias para el aprendizaje significativo intentando un cambio planificado de paradigma que pueda redimensionar la teoría, la investigación y la práctica educativa a mediano y largo plazo. Por tanto, el momento histórico en el que se encuentra inserto el hecho educativo implica asimilar un modo nuevo de dirigirse al futuro con visión retadora e inspirada, donde se busque mejorar las estrategias para el aprendizaje involucrando a todos los actores sociales (p. 68 - 69)

En este caso el aprendizaje significativo se muestra como hechos educativos con los que se intenta romper con los paradigmas ya planificados con anterioridad con los que se redireccionen las teorías, investigación y la práctica en la educación a corto o mediano plazo, por los hechos de la historia de la educación es importante que se asimilen nuevos modelos a los futuros retos que se les presentara a los estudiantes con una visión inspirada en mejorar el aprendizaje incorporando a todos los actores sociales.

Rodríguez. A (2014) "El aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad

de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento”. (p. 58). El aprendizaje significativo es muy diferente al repetitivo o memorístico, este aprendizaje juega un papel importante en los conocimientos previos del educando en la adquisición de nuevos saberes. Dentro de este aprendizaje encontramos los componentes de la actitud el cual son: el cognoscitivo (saber), el afectivo (ser), y el comportamental (saber hacer).

García, K., Álvarez, L., & Torres, A. (2011) “El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee”. (p. 71). El aprendizaje significativo surge cuando los aprendices construyen sus conocimientos a partir de lo que tienen aprendido, de tal forma que consigue darle sentido a lo aprendido anteriormente para fortalecer su inteligencia y desarrollar sus habilidades y destrezas.

En este caso el aprendizaje significativo se muestra como hechos educativos con los que se intenta romper con los paradigmas ya planificados con anterioridad con los que se redireccionan las teorías, investigación y la práctica en la educación a corto o mediano plazo, pero se tiene que comprender que el aprendizaje significativo es muy diferente al repetitivo o memorístico, este aprendizaje juega un papel importante en los conocimientos previos del educando en la adquisición de nuevos saberes ya que el aprendizaje significativo surge cuando los aprendices construyen sus conocimientos a partir de lo que tienen aprendido, de tal forma que consigue darle sentido a lo aprendido anteriormente para fortalecer su inteligencia y desarrollar sus habilidades y destrezas.

Dominio del aprendizaje significativo

El ámbito del aprendizaje significativo depende del ambiente donde se desarrolle y desenvuelva el educando, sin importar que este sea urbano o rural. El ambiente puede ser de cualquiera de las dos clases que

se mencionan, pero si existe un ámbito familiar donde se conviva no importa el área o lugar. La intención del ámbito escolar consiste en el asesoramiento a la institución educativa, al docente y al resto de la comunidad educativa, proporcionando información para que la facilitación de evolución sea eficaz en los estudiantes, dando respuestas a sus necesidades y tipo de intervención que se realice.

Camacho, G., (2014)

El constructivismo tomando el “ambiente” como elemento fundamental del proceso educativo, éste ha de ser rico y estimulante para que contribuya a la autoeducación y permita realizar aprendizaje escolares y globales, es decir trabajar con todas las facetas de la vida del niño y contemplar actividades de la vida cotidiana e impulsar actividades manipulativas y experimentación, trabajando con material sensorial sistematizado. Esta autora generó grandes ideas pedagógicas que están orientadas a los educadores motivados por su gran amor y vocación a la infancia. (p. 9)

La línea constructivista hace referencia sobre el ambiente como elemento benefactor para el estudiante en su proceso de aprendizaje, decía que este ambiente debe ser estimulante debe surgir la autoeducación para que las actividades que se realizan en el entorno familiar y educativo sean primordiales y el aprendizaje de manera activa.

Rodríguez (2013)

La formación del carácter del niño, el programa moral y político de la escuela, se califican a veces de “programa oculto”, este aspecto de su teoría y práctica pedagógica no fue menos explícita, aunque bastante menor radical, que el resto de los objetivos asignados al programa de estudio, la formación de un cierto carácter “constituía” la única formación verdadera de una conducta moral, ni en identificar esta conducta moral con la práctica democrática. (p. 24)

El carácter del niño empieza desde que nace, se lo debe corregir para tener un temperamento adecuado en la formación académica que es donde se lo ayudará a dominar sus impulsos y a contener sus ansias. Para una buena conducta se necesita que se les inculque valores desde la infancia y crecer en un ámbito de moral

Dolores Mattos de Cardona (2009) menciona: “La Teoría cognitiva se basa en experiencias, impresiones y actitudes de una persona, considera que el aprendizaje es un proceso organizado en el que participa todo el organismo, aun cuando nunca lo haya practicado”. (p. 32). en este fragmente se hace regencia que el aprender a vivir; aprender a aprender, de forma que se van adquiriendo de manera paulatina los nuevos conocimientos en el proceso de toda su vida; aprender a razonar de manera crítica, libre, amar el entorno que nos rodea.

La línea constructivista hace referencia sobre el ambiente como elemento benefactor para el estudiante en su proceso de aprendizaje significativo, si el carácter del niño empieza desde que nace, se lo debe corregir para tener un temperamento adecuado en la formación académica de aprender a aprender, de forma que se van adquiriendo de manera paulatina los nuevos conocimientos en el proceso de toda su vida.

La pedagogía del aprendizaje significativo

El ser humano es un ser social que vive rodeado de sus semejantes, en sociedad, su relación con el texto está caracterizado por la información que se obtiene de su entorno familiar y en la instrucción académica de la sociedad, uno de los objetivos en la educación a nivel mundial está vinculada con la formación integral del ser humano.

La sociedad actual es muy exigente orientada a llevar la calidad de profesionales en relación a las competencias cognitivas y a los valores humanos que orientan la disciplina a seguir en la toma de decisiones en sus actividades del diario vivir en el ámbito profesional, laboral, social y familiar. El docente debe fomentar y ayudar a desarrollar la parte cognitiva para despertar en el estudiante su intelecto, su creatividad, con el empleo de estrategias innovadoras, de acuerdo con las necesidades e intereses de los para promover el aprendizaje significativo.

García (2012) “Se observa en las instituciones académicas que más adelante han llevado la agenda de la transformación de la educación superior son de tal magnitud, e incluso algunos autores no vacilan en considerar el comienzo de una nueva “revolución académica”. (p. 41). La problemática de la formación del docente universitario se relaciona con la calidad en la formación de los profesionales con la calidad en la formación de los profesionales que necesitan las naciones, las cuales están vinculadas con las estrategias, los métodos, las técnicas y los recursos empleados en el proceso de mediación del aprendizaje

Cortes & González (2016)

Educadores de todos los niveles especialmente los universitarios tienen que asumir los cambios y transformar su práctica andrológica, dejar los vicios producto de la rutina y convertirse en agentes de cambio, dispuestos a cumplir con la noble tarea de formar las generaciones del relevo. (p. 14)

En referencia a lo expresado los educadores de nivel superior tienen que cambiar de estrategias o métodos conductistas a lo que están acostumbrados, el cambio al constructivismo es la fuente para generar maestros dinámicos, investigativos, creativos, que requieren las universidades para que los profesionales sean personas dispuestas a dar lo mejor de sí, para mejorar la educación de un país.

Female (2011) “Construir significados nuevos implica un cambio en los esquemas de conocimiento que se poseen previamente, se logra introduciendo nuevos elementos. La idea de construcción de significados nos refiere a la teoría del aprendizaje significativo.” (p. 31). En este fragmento hace referencia que el aprendizaje implica una reestructuración de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva de forma previa, para luego ir introduciendo nuevos elementos y tener un aprendizaje significativo.

La problemática de la formación del docente se relaciona con la calidad en la formación de los profesionales tienen que cambiar de estrategias o métodos conductistas a lo que están acostumbrados, el cambio al constructivismo es la fuente para generar maestros dinámicos, investigativos, creativos, que requieren las instituciones, el aprendizaje implica una reestructuración de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva de forma previa, para luego ir introduciendo nuevos elementos y

Mitos sobre el aprendizaje significativo

Diversas opiniones por repeticiones que van de generación en generación se convierten en mitos, que lejos de explicar la expresión, constituyen distractores sobre la esencia del trabajo docente.

Primero mito: El aprendizaje significativo se da cuando el alumno “se divierte” aprendiendo. Hemos visto muchas experiencias lúdicas en varios niveles educativos, y sin embargo, los estudiantes no aprenden más que aquellos que reciben clases tradicionales. Los alumnos se divierten, claro está, pero nuestro trabajo no es el entretenimiento.

Segundo mito: El aprendizaje significativo se da cuando los contenidos se ofrecen “adaptados” a los intereses del alumno. ¿Quién puede asegurar lo que realmente les interesa a sus estudiantes? ¿A caso

debemos renunciar a un contenido porque éste no resulte atractivo a los estudiantes? El docente debe buscar interesar al aprendiz en el contenido, pero esto no basta. La mayoría de los alumnos están interesados en aprender computación, inglés, y sin embargo sabemos que esto no es suficiente.

Tercer mito: El aprendizaje significativo se da cuando el alumno “quiere aprender”. Tampoco es exacto. Pensemos en las caras de los estudiantes el primer día de clases. ¿Acaso podemos negar que la mayoría, aún aquellos que han fracasado anteriormente, lleguen con la ilusión de empezar bien el curso y aprender? Sin embargo, el tiempo nos confirma nuevamente que esto no basta

Cuarto mito: El aprendizaje significativo se da cuando el estudiante “descubre por sí mismo” aquello que ha de aprender. Falso. Como descubrimientos más adelante, no todo lo que el estudiante aprende lo hace por descubrimiento, ni todo lo que el educando “descubre” es aprendido. El aprendizaje por recepción, si se cumplen ciertas condiciones puede ser igualmente eficaz o más que el aprendizaje por descubrimiento.

Quinto mito: El aprendizaje significativo se da cuando el estudiante “puede aplicar” lo aprendido. La implicación es poco exacta. Más bien se debería de afirmar que si el aprendizaje es significativo, es posible transferirlo. De otra manera, no afirmamos nada sobre el proceso de aprendizaje y por lo tanto no podemos orientar la práctica. Entonces, ¿Qué es realmente el Aprendizaje Significativo y cómo priorizarlo? Buscaremos la respuesta en los orígenes de esta teoría.

Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

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.

Ausubel, el aprendizaje significativo es: “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, el aprendizaje se conecta con nuevos y anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

Por lo que los nuevos conocimientos encajan con los conocimientos viejos, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado. A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos.

Rodríguez (2014)

Que el aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de sub - sumadores o ideas de anclaje. (p. 2)

Al analizar lo citado verificamos que el aprendizaje significativo es un proceso de los conocimientos o la información que se adquiere de lo

que vivimos o aprendimos a diario de las experiencias o vivencias por la que atraviesa el ser humano.

Pozo (2015) “La propuesta de David Ausubel está centrada en el aprendizaje producido en un contexto educativo, es decir en el marco de una situación de interiorización o asimilación a través de la institución”. (p. 209). El contenido de lo citado por varios pedagogos concuerda que el aprendizaje que se adquiere en un plantel educativo se interioriza se lo va cultivando a través de técnicas motivadoras o se va asimilando de manera paulatina con sus propias vivencias y la relación que existe entre los estudiantes y docentes.

Torres, A. (2015) “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.” (p. 8 – 11). En el texto anterior se muestra una idea del aprendizaje significativo desde el trabajo de Ausubel referente al conocimiento nuevos, los que se logra iluminar cuando existe similitud entre ambos, es decir en lo nuevo y lo ya aprendido.

Al analizar lo citado se puede verificar que el aprendizaje significativo es un proceso de los conocimientos o la información que se adquiere del entorno y se fortalece con el aprendizaje que se adquiere en un plantel educativo se interioriza se lo va cultivando a través de técnicas motivadoras en los que se permita la estudiante hacer la relación del conocimiento nuevos, los que se logra iluminar cuando existe similitud entre ambos, es decir en lo nuevo y lo ya aprendido

Ausubel

David Paul Ausubel nació en Brooklyn, Nueva York, el 25 de octubre de 1918, Se preocupó por la manera como educaban en su época y en especial en su cultura. Estudió en la Universidad de Nueva York. El originó y difundió la teoría del Aprendizaje Significativo. Escribió varios

libros acerca de la psicología de la educación. Valora la experiencia que tiene el aprendiz en su mente. Ausubel diferencia dos tipos de aprendizajes que pueden ocurrir en el salón de clases

- El que se refiere al modo en que se adquiere el conocimiento.
- El relativo a la forma en que el conocimiento es subsecuentemente incorporado en la estructura de conocimientos o estructura cognitiva del educando.

Ausubel desarrolló una teoría sobre la interiorización o asimilación, a través de la instrucción, de los conceptos verdaderos, que se construyen a partir de conceptos previamente formados o descubiertos por la persona en su entorno, su énfasis está en el contexto de ese aprendizaje, en las condiciones requeridas para que se produzca y en los resultados

Para que el aprendizaje sea significativo son necesarias al menos dos condiciones. En primer lugar, el material de aprendizaje debe poseer un significado en sí mismo, es decir, sus diversas partes deben estar relacionadas con cierta lógica; en segundo lugar, que el material resulte potencialmente significativo para el alumno, es decir, que éste posea en su estructura de conocimiento ideas inclusoras con las que pueda relacionarse el material.

Para alcanzar el aprendizaje de una nueva definición, según Ausubel, es necesario que exista un puente a nivel cognitivo entre esa nueva definición y alguna idea de carácter más general ya presente en la mente del alumno.

Este puente cognitivo recibe el nombre de organizador previo y consistiría en una o varias ideas generales que se presentan antes que los materiales de aprendizaje propiamente dichos con el fin de facilitar su asimilación

El aprendizaje significativo en el quehacer de la educación básica

El diseño de aprendizajes por descubrimiento y la resolución de problemas se alcance un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades del pensamiento científico durante el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Meiosis, que genere capacidades meta cognitivas en los estudiantes y así comprometer al educando en su proceso de formación y en la búsqueda de su método de estudio que le permitan desarrollar habilidades para aprender a aprender.

Gómez L. M. & Buleje, J. M. (2010) “Con el uso de las computadoras o Tics, los estudiantes desarrollan la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos (p. 211). Una propuesta innovadora es el uso de las Tics de tal forma que el estudiante desarrolle capacidades de comprensión de la lógica, mejorando sus destrezas y habilidades, además de la cognición y el aprendizaje significativo.

Durán, T. (2010)

La concepción de aprendizaje significativo supone que la información es integrada a una amplia red de significados que la persona ha adquirido con anterioridad, ya sea en la escuela, la familia o la vida misma; la cual se modifica progresivamente por la incorporación de nueva información. Cada vez que al alumno se le presenta alguna información nueva o cuestiona sobre algún tema, o lo que sabe de él, ocurre una activación inmediata de experiencias y saberes previos; el conocimiento y el manejo de la información son indicadores que algo sabe del contenido o del tema, de la asignatura o del fenómeno de estudio. (p. 56)

Se puede decir que el aprendizaje significativo nace desde las experiencias que obtienen las personas del entorno en el que se rodea y

desarrollan, la cual se modifica al momento que ingresa nueva información a través del aprendizaje, el estudiante la asimila fortaleciendo las ideas ya aprendidas anteriormente

Según, Vélez, C., (2012) manifiesto que: “Durante el aprendizaje significativo el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva” (p. 48). La relación que el estudiante realice con los conocimientos que adquirió anteriormente con la información nueva que es transmitida por el docente, la misma que puede ser no arbitraria y sustancial a la nueva información se logra el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Una propuesta innovadora es el uso de las Tics de tal forma que el estudiante desarrolle capacidades de comprensión de la lógica, sin dejar de lado el aprendizaje significativo nace desde las experiencias que obtienen las personas del entorno en el que se rodea y desarrollan, y la relación que el estudiante realice con los conocimientos que adquirió que puede ser no arbitraria y sustancial a la nueva información se logra el aprendizaje significativo de los estudiantes.

La comprensión dinámica de la Aprendizaje Significativo en que hacer de la escuela “José Julián Sánchez”

El Ministerio de Educación, tiene el difícil reto de proporcionar una cultura común a todos los estudiantes, que evite la discriminación y desigualdad de oportunidades, respetando al mismo tiempo sus características y necesidades individuales. El aprendizaje escolar se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en la escuela es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece

El aprendizaje ocurre solo si se satisfacen una serie de condiciones: que el alumno sea capaz de relacionar de manera no

arbitraria y sustancial, la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que posee en su estructura de conocimientos y aprendizaje tienen significado potencial o lógico.

Currículo de los niveles de educación obligatoria (2016) “Considera que el estudiante alcanza un aprendizaje significativo cuando resuelve problemas de la vida real aplicando diferentes conceptos y herramientas”. (p. 221), cuando los estudiantes esta preparados adecuadamente desde las aulas, es decir adquieren un aprendizaje significativo están aptos para resolver problemas que se le presenten desde su entorno circundante utilizando conceptos y herramientas proporcionadas por el educador en el salón de clases.

Currículo de los niveles de educación obligatoria (2016) “Mediante representaciones gráficas analógicas y digitales para analizar funciones e importancia. Utilizando esta información, generar un aprendizaje significativo y cooperativo en el estudiantado” (p. 439). Cuando el estudiante establece una comparación entre elementos para analizar funciones importantes está utilizando esta información para generar un aprendizaje significativo además de cooperativo dentro los estudiantes lo cual facilita la educación, además de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y los estándares educativos institucionales dispuesto por la entidad rectora en el país, de tal forma que se eleva el nivel educativo de los estudiantes y se cumplen los objetivos.

Currículo de los niveles de educación obligatoria, 2016)

La selección de contenidos se realizó en dos pasos: identificación de los contenidos más inclusivos; establecimiento de la relación entre ellos y la determinación de la secuenciación, desde los más general ese inclusivos a los menos generales y menos inclusivos, respetando los principios del aprendizaje significativo. (p. 964)

En este contexto los contenidos en este material de investigación se lo realizo de dos formas, con contenidos inclusivos y la relación de los

mismos, desde los más generales a los menos generales e inclusivos, pero respetando el aprendizaje significativo que debe de existir en el aprendizaje – enseñanza

Cuando los estudiantes esta preparados adecuadamente desde las aulas, es decir adquieren un aprendizaje significativo están aptos para resolver problemas establecen una comparación entre elementos para analizar funciones importantes está utilizando información de los contenidos inclusivos desde los más generales a los menos generales que debe de existir en el aprendizaje – enseñanza

Fundamentación Psicológica

La psicología como una de las disciplinas más complejas se encarga del desempeño y comportamiento del ser humano y la psicología en el nivel educativo es la encargada del aprendizaje, lo que la define como la psicología de la instrucción, de manera concreta podemos mencionar que la psicología y las distintas ciencias que giran en torno a la educación han ido incorporando variados niveles de diseño curricular, como son programas, estrategias y estilos de aprendizaje.

La psicología educativa es la disciplina que se ocupa de los procesos de enseñanza y aprendizaje; amplía los métodos y teorías de la psicología en general y también fundamenta sus propias teorías en el ramo o se conceptúa como un ámbito de conocimiento con una entidad propia, como una disciplina que ocupa un espacio definido en el concierto de las disciplinas psicológicas y educativas, lo que prevé no perder de vista la edad evolutiva de los alumnos, así como sus diferencias individuales para respetar la realidad de cada uno tomado las medidas necesarias para individualizar los casos de modo de fortalecerlos

Bohórquez C. (2014)

La meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores. La segunda, de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece. (p.21)

Refiriéndonos al contenido de la mencionada cita a la que Piaget hace referencia de manera directa el objetivo de la educación en el ser humano basado en la educación actual, haciendo uso de materiales y actividades que sean adecuados para la enseñanza del estudiante, analizando su capacidad mental y motriz y así evitar llevar a cabo tareas que no vallan más allá de su desarrollo cognitivo.

Mendoza (2014)

Plantea que para que se dé el proceso enseñanza – aprendizaje, deben de existir cuatro momentos fundamentales de la actividad: La fase preparatoria, la material o materializada, la verbal y la mental. También Leóntiev aporta a los fundamentos psicológicos de la educación sobre la actividad del hombre y su interacción con los fenómenos de la realidad circundante, actúa sobre él, modificando los objetos y fenómenos y transformándose a sí mismo. (p.21)

Las afirmaciones que aporta el autor ayudan aplicar unas de las que han incidido en el fracaso de Operaciones básicas de números naturales en el pasado y presente, explica bien claro que el proceso de enseñanza aprendizaje no se da sino hay interacción de un sujeto con otros, y el uso de herramientas indispensables en esa interacción, pone a los alumnos en situaciones problemáticas y cuya solución requiere esfuerzo, teniendo en cuenta no exponerlo a situaciones no acorde a sus capacidades.

Fundamentación Pedagógica

La palabra pedagogía, se deriva de dos vocablos griegos Paidós = niños, adolescente y agogía = conducir. Es la que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación.

Esta ciencia estudia la educación como un fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que hay conocimientos que provienen de otras ciencias y disciplinas que ayudan a comprender lo que es educación, estas son: La historia, la sociología, la psicología y la política,

Es por medio o a través de la pedagogía el poder determinar o establecer lo que es y representa la educación básica como etapa inicial del aprendizaje esta se apoya en muchos aspectos pedagógicos donde el niño que se está formando se convierte en actor permanente construyendo su propio conocimiento.

Todo aprendizaje comienza sobre con la interacción, y donde se evidencia la interacción maestros, todos los aspectos relacionado con los recursos que forman parte del aprendizaje y el establecimiento de estrategias pedagógicas, conformado el llamado aprendizaje significado. Todo lo que tiene que ver con la educación permite prever de información significativa, relacionado conocimientos previos originando otros conocimientos.

Chopitea, I. (2010)

La sistematización de la propuesta educativa, partiendo del plan de estudios como eje rector del que hacer educativo, la dimensión de la planificación como un elemento que nos permite minimizar los problemas y maximizar los resultados, el diagnostico como medio de información que determina identificar las necesidades y potencialidades, priorizando los requerimientos sociales, incorporando igualmente el análisis. (p. 32)

El sistema educativo se debe forjar mediante un sistema el que parra de un plan de estudios, eje rector, la planificación como instrumentos para la resolución de los problemas que maximice los resultados, el diagnostico que priorice las necesidades y potencialidades, además que priorice los requerimientos sociales en el que se la naturaleza del problema.

Chacón, N. (2016)

Cuando hablamos de formación de valores morales nos referimos a un proceso educativo en el que el contenido axiológico de determinados hechos, formas de ser, manifestación de sentimientos, actuaciones o actitudes humanas, con una significación social buena, y que provocan una reacción de aprobación y reconocimiento (vigencia), en el contexto de las relaciones interpersonales, trascienden a nivel de la conciencia individual del niño o el joven. (p. 12)

La axiología estudia los valores morales que existen en el ser humano, es parte de la filosofía. En la educación es importante que el niño o joven se manifieste de manera adecuada expresando sus sentimientos, actuaciones o actitudes humanas.

Fundamentación Legal

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

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.

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

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28: La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusiva.

Art. 29: El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho a las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opiniones pedagógicas.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI)

CAPITULO III

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7.- DERECHOS.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- d) Intervenir en el proceso de evaluación interna y externa como parte y finalidad de su proceso educativo, sin discriminación de ninguna naturaleza.

Art. 8 OBLIGACIONES: Las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

- d) Procurar la excelencia educativa y mostrar integridad y honestidad académica en el cumplimiento de las tareas y obligaciones.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

LIBRO PRIMERO

LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS

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:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad,

trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

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,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

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

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

b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;

- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;
- d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud;
- f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;
- h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e,
- h) El respeto al medio ambiente.

Art. 39.- Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

1. Matricularlos en los planteles educativos;
2. Seleccionar para sus hijos una educación acorde a sus principios y creencias;
3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;
4. Controlar la asistencia de sus hijos, hijas o representados a los planteles educativos;
5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;
6. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad;
7. Vigilar el respeto de los derechos de sus hijos, hijas o representados en los planteles educacionales; y,
8. Denunciar las violaciones a esos derechos, de que tengan conocimiento.

TÉRMINOS RELEVANTES

Pedagógico.- En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

Aprendizaje.- Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Aprendizaje significativo.-El aprendizaje significativo es, según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

Creatividad.- La creatividad, denomina también pensamiento original, pensamiento creativo, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas y conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos.

Destrezas.- Capacidad para hacer una cosa bien, con facilidad y rapidez.

Lúdico.- Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín ludus que significa “juego”.

Conocimiento.- Facultad del ser humano para comprender por medio de la razón la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas.

Experiencia.- Conocimiento de algo, o habilidad para ello, que se adquiere al haberlo realizado, vivido, sentido o sufrido una o más veces.

Interactuar.- Ejercer una acción o relación recíproca dos o más personas o cosas.

Recursos didácticos.- Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo.

Motivación.- Estímulo que anima a una persona a mostrar interés por una cosa determinada.

Cognoscitivo.- Es un adjetivo que generalmente se usa para describir a aquel que es capaz de conocer y comprender, especialmente se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta de aquel que refleja estos procesos.

Constructivismo.- Movimiento artístico de vanguardia que incorpora a la obra artística los conceptos de espacio y tiempo, a fin de conseguir formas dinámicas.

Educación.- Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.

Técnicas.- Es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado y afectivo, ya sea en el campo de las ciencias, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad.

Información.- Noticia o conjunto de noticias que se comunica o se conoce.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

En la investigación que hemos realizado, vamos a emplear los siguientes métodos: Empírico, Teórico, Inductivo, Deductivo, Bibliográfico y Estadístico. El proyecto investigativo que realizamos se basó en dos enfoques: el enfoque cualitativo y el enfoque cuantitativo (mixto).

El enfoque cualitativo: este enfoque tiene sus bases en la relación de daros, sin medición numerológica, como los descriptores y las observaciones.

El enfoque cuantitativo: se emplea en la recolección de datos, un análisis de resultados para constatar interrogantes de indagación y comprobar hipótesis relacionadas se apoya en la medición numerológica. Estos dos enfoques tienen fases iguales y se entrelazan entre sí.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación actual está basada por la búsqueda de datos que ayudaron para dar soluciones a ciertos obstáculos. Cabe recalcar que una investigación tiene lineamientos que seguir para ser un proceso sistemático, organizado y dirigido por sus autores. Para el proyecto educativo que se lo llevó a cabo se utilizaron dos tipos de investigación: Exploratoria y Bibliográfica.

Investigación Exploratoria.- Ha sido empleada para dar soluciones a una problemática que no ha sido esclarecida en la actualidad, como son las técnicas lúdicas. Esta investigación nos ayuda a

determinar el mejor modelo de investigación, el método de recolección de datos y la selección de temas. La investigación exploratoria llega a la conclusión de que una problemática que esta patente no existe.

Grajales (2010)

La investigación histórica trata de la experiencia pasada, describe lo que era y representa una búsqueda crítica de la verdad que sustenta los acontecimientos pasados. El investigador depende de fuentes primarias y secundarias las cuales proveen la información y a las cuales el investigador deberá examinar cuidadosamente con el fin de determinar la confiabilidad por medio de una crítica interna y externa. (p. 45)

El objetivo de esta investigación es relacionar con lo desconocido o adquirir conocimientos actuales, con el propósito de resolver interrogantes o desarrollar hipótesis, los estudios exploratorios son conocidos como la investigación formativa, son necesarias y fundamentales si la teoría pasa a ser general o específica. Esta investigación nos ayuda a ganar experiencias, a ser empíricos, en la hipótesis para una indagación más definida y factible.

Investigación Bibliográfica.- Esta investigación describe los distintos tipos de material bibliográficos en dos niveles: monográficos y analíticos.

Es un sentido amplio, el método de investigación bibliográfica es el sistema que se sigue para obtener información contenida en documentos. En sentidos más específicos, el método de investigación bibliográfica es el conjunto de técnicas y estrategias que se emplean para localizar, identificar y acceder a aquellos documentos que contienen la información pertinente para la investigación. El trabajo de información en toda tarea investigadora se debe apoyar en las fuentes de información bibliográfica.

Sabino, C. (1978)

Ha surgido la duda, a veces, de si los trabajos bibliográficos puedan considerarse en un sentido estricto como verdaderas investigaciones; se aduce que al faltar el contacto directo entre el estudioso y su mundo empírico, lo único que podrá éste hacer es revalorar conocimientos ya obtenidos, sin importar mayormente su respeto. (p. 97)

Al realizar la investigación se debe tener en cuenta algunos aspectos que se anteceden al trabajo investigativo que se está realizando, es decir que la bibliografía toma importancia pues el inicio de toda actividad investigativa.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

El número de habitantes que integran un estado ya sea el mundo en su totalidad, o cada uno de los continentes, países, provincias o municipios que lo conforman; y puede referirse también a aquel acto poblacional que significa dotar de personas a un lugar.

También podemos decir que la población es un ente colectivo con continuidad en el tiempo, integrado por personas de las cuales nos interesan las características y comportamientos que condicionan dicha permanencia; todas aquellas, en definitiva

Según Ponce Cáceres (2000) "Población: conjunto de sujetos en los que se va a realizar investigaciones". (p. 139). Es el conjunto de sujetos u objetos para en los que se va a producir la investigación. Son todos los sujetos que están en un curso, en una ciudad, en una escuela, en una institución, o en varios cursos, ciudades, escuelas, instituciones, etc. Que van a constituir el objeto a quien se pretende solucionar el problema.

Cuadro # 1: Población

ESTRATOS	POBLACIÓN
Directivos	1
Docentes	17
Representantes legales	55
Estudiantes	58
TOTAL	131

Fuente: Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Autores: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Muestra

Una muestra es una porción de una población como subconjunto de dicha población. En el enfoque cuantitativo, para que la muestra sea representativa de la población, debe seleccionarse siguiendo algún método racional. Muestra

El mejor resultado para un proceso estadístico sería estudiar a toda la población. Pero esto generalmente resulta imposible, ya sea porque supone un coste económico alto o porque requiere demasiado tiempo.

Frente a la dificultad de hacer un censo (estudio de toda la población), se examina una muestra estadística que representará a la totalidad de los sujetos. Con los resultados obtenidos mediante la muestra, se intentará inferir las propiedades de todos los elementos, mediante la estadística inferencial.

Enfocándonos en está la problemática o tema a investigar, para lo cual presentamos en el siguiente recuadro la información correspondiente. Extracto de los miembros de la comunidad educativa y educandos del año básico considerado para la aplicación de este proyecto. Para ello hemos considerado la siguiente fórmula:

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

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

$$n = \frac{131}{(0,05)^2(131-1) + 1}$$

$$n = \frac{131}{0,0025(210) + 1}$$

$$n = \frac{131}{0,325 + 1}$$

$$n = \frac{131}{1,325}$$

$$n = 98.87$$

$$F = \frac{n}{N}$$

$$F = \frac{98.87}{131}$$

$$F = 0,75$$

Fracción

Directivos	1	X	0,75	0,75	1
Docentes	17	X	0,75	12,75	13
Representantes legales	55	X	0,75	41,25	41
Estudiantes	58	X	0,75	43,50	44
TOTAL	131				99

Cuadro # 2: MUESTRA

ESTRATOS	MUESTRA
Directivos	1
Docentes	13
Representantes legales	41
Estudiantes	44
TOTAL	99

Fuente: Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Autores: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero.

Cuadro # 3: Operacionalización de Variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE TÉCNICAS LÚDICAS Son un conjunto de destrezas diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje	Las técnicas lúdicas	Definición de técnicas lúdicas
		Importancia de las técnicas lúdicas Las lúdicas en el Entorno Educativo
	Espacio de las técnicas lúdicas	La pedagogía de las técnicas lúdicas
		Casos de influencia del desarrollo de las técnicas lúdicas en otros países.
VARIABLE DEPENDIENTE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.	Desarrollo del Aprendizaje significativo	La práctica de la influencia de las técnicas lúdicas en la escuela “José Julián Sánchez”
		Definición en torno al Aprendizaje Significativo
		Rendimiento del Aprendizaje Significativo
	dominio del Aprendizaje Significativo	La pedagogía y el Aprendizaje Significativo
		Aprendizaje Significativo en el entorno nacional y local
		El Aprendizaje Significativo en el quehacer de la educación básica
		La comprensión dinámica de la Aprendizaje Significativo en que hacer de la educación básica de la en la escuela “José Julián Sánchez”

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Julián Sánchez”
Autores: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Método Empírico

Es un modelo de investigación científico, que tiene sus fundamentos en la experimentación y la lógica empírica, que unido a la observación de fenómenos y su análisis estadístico, es el más empleado en el campo de las ciencias sociales y ciencias naturales.

La terminología empírica deriva del griego antiguo (El filósofo Aristóteles empleaban la reflexión analítica y el método para construir el conocimiento) de experiencias, es decir, llevando a cabo el experimento. Por lo consiguiente los informes empíricos son obtenidos de las pruebas acertadas y los errores, es decir de experiencias.

Su aporte al proceso de investigación es resultado fundamental de la experiencia. Este método releva las relaciones esenciales y las características fundamentales del objeto de estudio, accesible a la detención censo-perceptual, a través de procedimientos prácticos con el objeto y diversos medios de estudios.

Colas Bravo (1994), nos indica que: “Esta corriente lleva implícita la aceptación de unos determinados principios y un marco conceptual de referencia bajo el cual trabaja la comunidad de investigadores y en virtud del cual se genera una interpretación particular de la realidad”. (p. 45)

Características del método empírico

- Es un método factico se ocupa de los hechos que realmente acontecen.
- Se vale de la verificación empírica no pone a prueba las hipótesis.
- Es auto efectivo y progresivo (a diferencia del fenomenológico). No considera sus conclusiones infalibles o finales.
- Muestra es una parte fundamental del método analítico, si toma mal la muestra los resultados serían erróneos o insensibles.

Método Teórico

Es la teoría de la investigación por medio de recursos como: textos, revistas, diccionarios enciclopedias, folletos, pergaminos, internet, etc. Se sustenta básicamente en los procedimientos de abstracción, análisis, síntesis, inducción y deducción.

De todos los métodos teóricos el que se destaca es el método histórico, se caracteriza por el objeto aspecto de estudio en sus estructuras internas o externas de una manera minuciosa, paulatina a través de la evolución del universo y su desarrollo histórico en sí mismo.

Los saberes o conocimientos especulativos considerados con dependencia de toda práctica, es una nómina de leyes que sirven para ejecutar un conjunto de fenómenos. La hipótesis se aplica a toda una ciencia o a una parte de ella.

El trabajo científico une la teoría y la parte empírica (la experiencia), aunque toda ideología debe ser observada, verificada, comprobada y demostrada. Se utiliza este método porque queda grabado en textos lo que investigo o fue objeto de estudio.

El enfoque investigativo abarca algunas teorías, como es los casos de Carlos Sabino (1978) indica que:

El planteamiento de una investigación no puede realizarse si no se hace explícito aquello que nos proponemos conocer: es siempre necesario distinguir entre lo que se sabe y lo que no se sabe con respecto a un tema para definir claramente el problema que se va a investigar. (p. 76)

Método Deductivo

Este método va de lo general a lo particular. Se aplican los principios descubiertos particulares, a parte de un enlace de juicio. El papel de la deducción en la investigación es doble.

- a) Consiste en buscar principios desconocidos, a partir de los conocidos. Un principio puede reducirse a otra más general que la

incluya, Ej.: si un objeto contundente cae decimos que pesa porque es un caso particular de la gravitación.

- b) Sirve para descubrir consecuencias, de principios conocidos, si sabemos que la fórmula de la velocidad es $V=e/t$, podremos calcular la velocidad de un jet (avión).

Maldonado, J. (2015)

El método deductivo sólo organiza y especifica los conocimientos que ya poseen, desde un punto inteligible, es decir, la verdad general, ya se estableció, ir a otro punto interior de este plan. Deductivo parte de una hipótesis general sin hacer referencia al mundo real, pero con el científico, filósofo o pensador piensa en el mundo. La fuente de la verdad para deductivista es la lógica para un inductivista es la experiencia. (p. 81)

Organizar el conocimiento es toda aquella jerarquización de proceso y producto, es decir; identifica las características que definen los resultados.

Método deductivo directo.

Se obtiene el juicio de una sola premisa, es decir que se llega a una conclusión directa sin intermediarios, ejemplo:

- “Los libros son cultura”
- “En consecuencia, algunas manifestaciones culturales son libros”

Método deductivo indirecto

Necesita de silogismo lógico, en donde silogismo es un argumento que consta de tres proporciones, es decir se comparan dos extremos. Ejemplo:

- “Los ingleses son puntuales”
- “William es ingles”
- “Por tanto William es puntual”

Lizardo Carvajal (2013)

Este método consiste en inducir una ley y luego deducir nuevas hipótesis como consecuencia de otras más generales. Por ejemplo: la ley gravitacional permitió deducir la forma elipsoidal de la Tierra, las leyes gravitacionales e hidrostáticas, permitieron la obtención de la ley de las mareas. (p. 18)

Al referirse al método deductivo indirecto se puede decir que se están expresando una suposición hecha a partir de algunos datos obtenida que sirve de base para iniciar una investigación o una argumentación con la finalidad de llegar a la realidad o profundizar al algún tema.

Método Inductivo

Este método va de lo particular a lo general. Es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se elevan a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, indagaciones de leyes científicas, y las demostraciones. La inducción puede ser completa o incompleta.

Dutti, A. (2011)

El método inductivo, esta metodología se asocia en términos muy generales, consiste en establecer enunciados universales ciertos a partir de la experiencia, esto es, ascender lógicamente a través del conocimiento científico, desde la observación de los fenómenos o hechos de la realidad a la ley universal que los contiene. (p. 23)

El método inductivo es aquel método científico que asocia una metodología de terminologías muy generales para de esta forma alcanza conclusiones que partan varias hipótesis o antecedentes en particular a través del conocimiento científico con la observación de los fenómenos.

Inducción Completa.- Es sacada del estudio de todos los elementos que forman el objeto de búsqueda, es decir solo es posible si conocemos con asertividad el número de elementos que forman el objeto de estudio. Las llamadas demostraciones complejas son maneras de razonamiento inductivo que de manera paulatina se van articulando hasta lograr el estudio por inducción completa. Los pasos del método inductivo son cinco:

- a. Observación: consiste en observar, hechos, fenómenos problemas del entorno.
- b. Experimentación: manipula varias variables.
- c. Comparación: establece semejanzas y diferencias con hechos o fenómenos naturales.
- d. Abstracción: se separan los rasgos comunes o semejantes descubiertos en la experimentación.
- e. Generalización: los conceptos, reglas y teorías sirven para todos los casos.

Pheby (1988),

El denominado “problema de inducción” es un tema que presenta determinadas implicaciones incluso para aquellos que no suscriben la metodología inductivista. La cuestión se plantea ante la duda de si la evidencia inductiva puede ser utilizada para predecir futuros acontecimientos, en consecuencia, el problema de la inducción surge a partir de nuestra incapacidad para proporcionar elementos racionales que puedan ser utilizadas para explicar algo más allá de la evidencia disponible. (p. 43)

El problema de inducción se presenta con diversas determinaciones implicaciones, inclusive de aquellos que no están relacionadas con la investigación en el tema inductivista pues existe la duda sobre la evidencia por las hipótesis que se presentan en los futuros acontecimientos

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

El instrumento de la investigación y las técnicas que se utilizaron para obtener la información fue mediante la entrevista realizada a la autoridad del plantel (director) de la institución educativa, al cual se le formulo una entrevista con cinco alternativas: Muy en desacuerdo, en desacuerdo, indiferente, de acuerdo, muy desacuerdo, y diez interrogantes cerradas con cinco alternativas, de la misma manera a los estudiantes y representantes legales.

La Entrevista: Podríamos decir que la entrevista es la comunicación interpersonal establecida entre el que investiga y el sujeto a quien entrevistamos con el único fin de conseguir respuestas concretas a las interrogantes planteadas de acuerdo al problema propuesto y el método más eficaz para obtener una información completa, realizando intercambio de ideas, opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar. Todos aquellos presentes en la charla dialogan en pos de una cuestión determinada planteada

Arco, A., (1998)

La entrevista es un recurso periodístico que permite acceder a la información de primera mano, directamente con quien lo genera o lo posee, a través de un diálogo que favorece el conocimiento de aspectos adicionales y accesorios de la misma información, y que por estas posibilidades facilitan también el conocimiento del contexto necesario para atender mejor la información. (p. 8)

Al utilizar la entrevista en la investigación permite el acceso a la información mayormente confirmada, es decir, se dialoga con quien posee con quien es responsable principal del hecho, lo que favorece el conocimiento de no solamente puntual sino más bien adicionales y accesorios

La encuesta: es utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener datos de forma rápida y eficaz. El instrumento de la investigación y las técnicas que se utilizaron para obtener la información fue mediante la entrevista realizada a la autoridad del plantel (director) de la institución educativa, al cual se le formulo una entrevista con diez preguntas las cuales había que contestar con una respuesta de: SI o NO

Se realizó encuestas al personal docente, estudiantes y representantes legales las cuales tuvieron las siguientes alternativas:

- Muy en Desacuerdo,
- En Desacuerdo,
- Indiferente,
- De Acuerdo,
- Muy de Acuerdo,

Siendo todas estas contestadas de manera correcta por cada uno de los encuestados.

Todas estas encuestas fueron benefactoras para detectar las falencias que existen en el proceso de aprendizaje en el área de Educación física de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “José Julián Sánchez.

Por ende, también fue un aporte para socializar con los representantes legales, los cuales desconocen el empleo de las técnicas de estudio que se utilizan en la institución para facilitar el proceso de aprendizaje.

Cea (1999)

La aplicación o puesta en práctica de un procedimiento estandarizado para recabar información (oral o escrita) de una muestra amplia de sujetos. La muestra ha de ser representativa de la población de interés y la información recogida se limita a la delineada por las preguntas que componen el cuestionario elaborado y diseñado al efecto. (p. 240)

Poner en práctica procedimientos estándares orales o escritos, aunque este instrumento está dirigido hacia la búsqueda de métodos alternativos de investigación, que son más, no se quiere soslayar la mención de ciertas ventajas que tiene el método de la encuesta dirigida a una muestra

El cuestionario.- Es el instrumento para la recolección de información en la realización de estudios a la muestra. El cuestionario básico en todo proceso de recogida de y de su perfección depende en gran parte la calidad y veracidad de las respuestas dadas por los individuos que forman parte de la muestra.

Con este instrumento se puede decir que no ha de ser inteligente el entrevistador, sino el cuestionario. Lo que no esté correctamente formulado en el formulario es imposible solucionarlo después. Un cuestionario:

- Establece el orden de la entrevista.
- Asegura que todas las preguntas se plantean de la misma manera.
- Es la base donde se recogen y anotan los datos que han de ser analizados.

Tipos de cuestionarios: se clasifican los cuestionarios en base al grado de libertad o discrecionalidad del entrevistador a la hora de plantear las preguntas, así se tiene:

- Estructurados: las preguntas y posibles respuestas están formalizadas y estandarizadas, ofrecen una opción al entrevistado entre varias alternativas.
- No estructurados: suelen ser preguntas generales, que están centradas en el tema de la investigación y que permiten al entrevistador mayor libertad en la formulación de preguntas específicas.
- Semiestructurados: en ellos se presenta un guion con las principales preguntas y un orden que no es riguroso, ni tampoco la expresión con la que se formulan las preguntas.

Lista de Cotejo: Consiste en un listado de presencia a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), que junto a cada pregunta se puede calificar ("O" visto bueno, o por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda) un puntaje, una nota o un concepto. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque.

Análisis de Datos

Los resultados que se obtuvo de la investigación son benefactores por que se ha podido afianzar los saberes de los estudiantes con respecto a las técnicas lúdicas que en muchos casos son desconocidos para los representantes legales y los mismos educandos. El director conocedor del tema obtuvo un 100% los docentes iguales el porcentaje, los representantes legales obtuvieron el 60% de resultados por que desconocían el tema, para los autores de este proyecto fue una ardua tarea, pero no imposible de realizar. La ayuda que nos beneficia fue la guía didáctica que se realizó y ejecuto; los resultados fueron de manera paulatina, aunque les fascina a los estudiantes aprender de forma lúdica y mejorar el aprendizaje significativo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA REALIZADA AL DOCENTE

TABLA # 1: Las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje

¿Usted como docente confía en las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 1	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	De acuerdo	10	77%
	Muy de acuerdo	3	23%
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 1: Las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

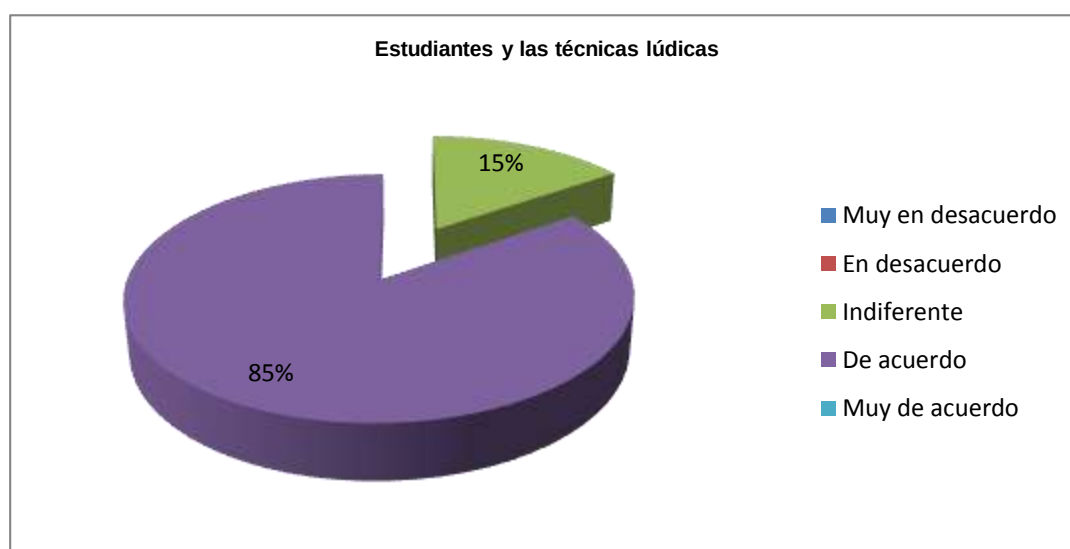
Comentario.- En su mayoría los docentes se expresaron de acuerdo confiar en las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje. Lo que permite demostrar que existe la iniciativa por parte de los docentes en mejorar e innovar a metodología de enseñanza que aplica.

TABLA # 2: Estudiantes y las técnicas lúdicas

¿Cree usted que estas técnicas lúdicas la deben realizar los estudiantes con discapacidad para ayudar su aprendizaje?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 2	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	2	15%
	De acuerdo	11	85%
	Muy de acuerdo	0	0 %
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

GRÁFICO # 2: Estudiantes y las técnicas lúdicas



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

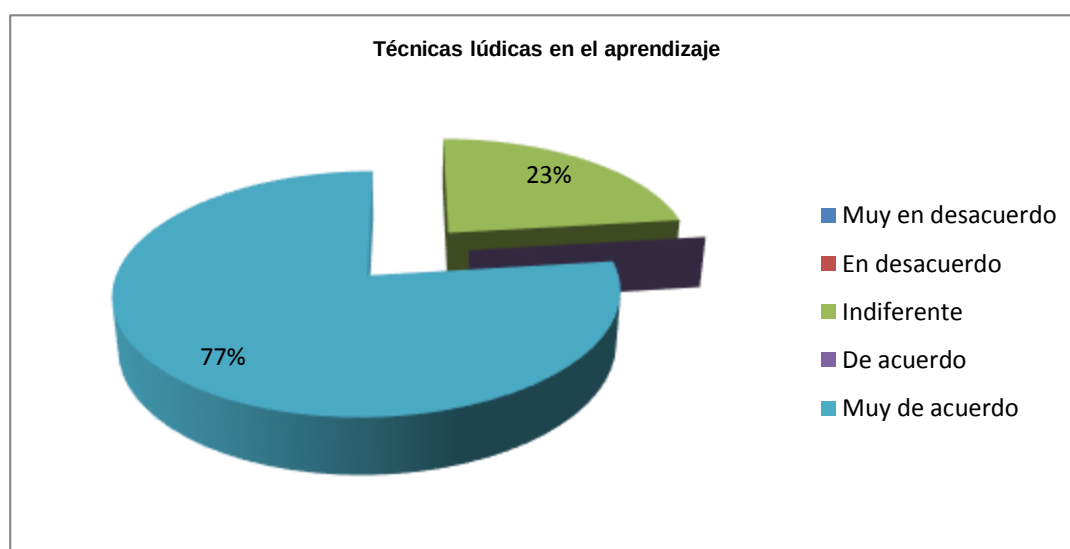
Comentario.- Una mayoría de los docentes encuestados están de acuerdo las técnicas lúdicas la deben realizar los estudiantes con discapacidad para ayudar su aprendizaje. La educación inclusiva que se practica en el Ecuador hace que los docentes quieran saber e incluir modelos de actividades de técnicas lúdicas para estudiantes con discapacidades.

Tabla # 3: Técnicas lúdicas en el aprendizaje

¿La directora del plantel fomenta las técnicas lúdicas para tener un mejor aprendizaje en el establecimiento?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 3	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	3	23%
	De acuerdo	0	0%
	Muy de acuerdo	10	77%
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 3: Técnicas lúdicas en el aprendizaje



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

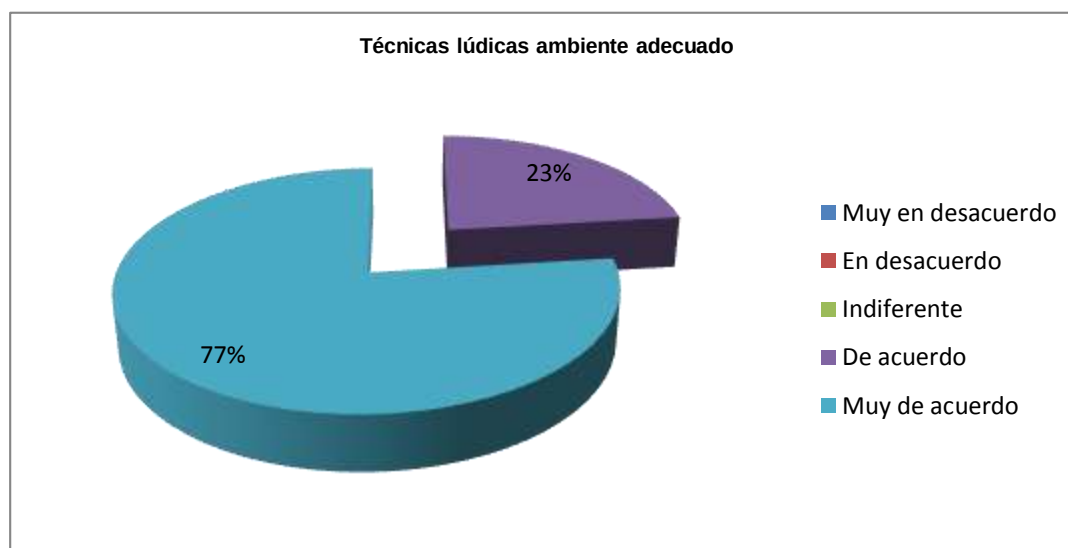
Comentario.- Los docentes encuestados en su mayoría respondieron a la encuesta estar muy de acuerdo que la directora del plantel fomenta las técnicas lúdicas para tener un mejor aprendizaje en el establecimiento. Con ello que existe la voluntad de la institución en que los docentes apliquen técnicas de aprendiendo en moviendo en su enseñanza diaria con sus estuantes.

Tabla # 4: Técnicas lúdicas ambiente adecuado

¿Piensa usted que las técnicas lúdicas se deben dar en un lugar adecuado para conseguir un mejor aprendizaje?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA S	PORCENTAJES
Ítems # 4	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	De acuerdo	3	23%
	Muy de acuerdo	10	77%
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 4: Técnicas lúdicas ambiente adecuado



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

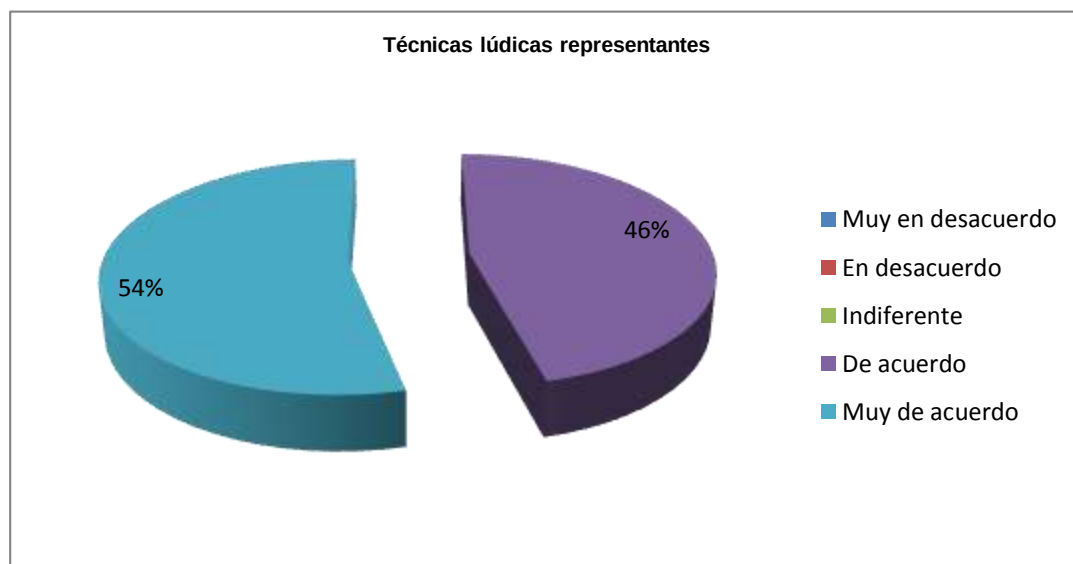
Comentario.- En su mayoría los docentes encuestados están muy de acuerdo a la encuesta realizada, en pensar que las técnicas lúdicas se deben dar en un lugar adecuado para conseguir un mejor aprendizaje. Esto se deba a la dinámica con la cual se deben de realizar las actividades de esta metodología en la que está basada la infestación

Tabla # 5: Técnicas lúdicas representantes

¿Invita usted como docente a los representantes legales a que participen de las técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Ítems # 5	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	De acuerdo	6	46%
	Muy de acuerdo	7	54%
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 5: Técnicas lúdicas representantes



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

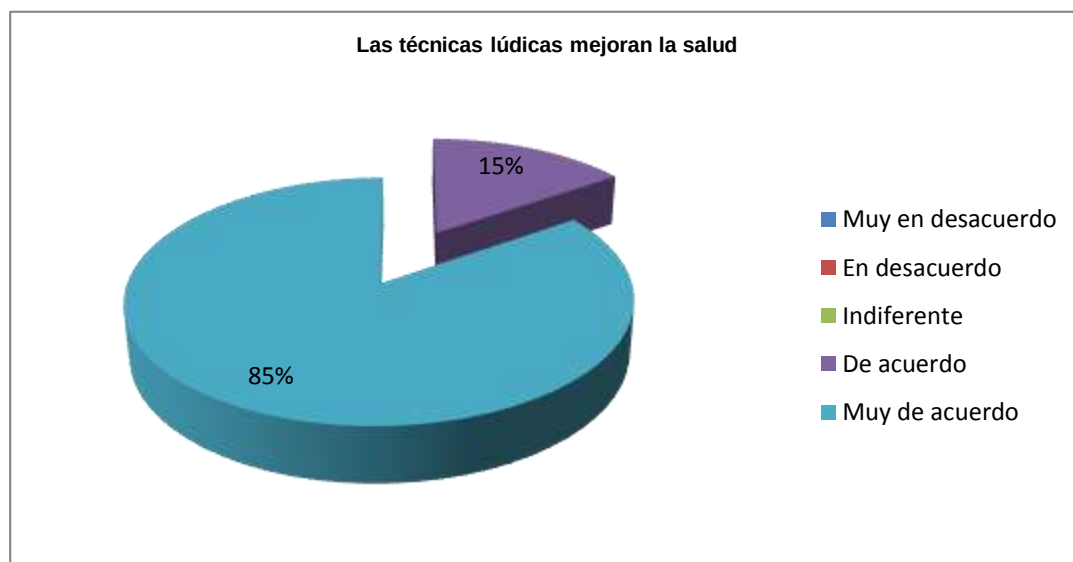
Comentario.- Una pequeña mayoría de los docentes encuestados se manifiestan que Invita a los representantes legales a que participen de las técnicas lúdicas. Puede que una peque parte de los dicentes tenga la iniciativa de la temática de técnicas lúdicas pero los representantes legales no comprenden la iniciativa expuesta debido a la falta de una metodología idónea que demuestre la eficacia de la técnica lúdicas.

Tabla # 6: Las técnicas lúdicas mejoran la salud

¿Incentiva usted cómo docente a que todos sus estudiantes realicen técnicas lúdicas para tener mejor salud?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 6	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	De acuerdo	2	15%
	Muy de acuerdo	11	85%
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 6: Las técnicas lúdicas mejoran la salud



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Comentario.- Una gran mayoría de los docentes respondieron a la encuesta estar muy de acuerdo que incentivar a todos los estudiantes a realizar técnicas lúdicas para tener mejor salud. Un aprendizaje se fortalece y se desarrolló cuando el estudiante se prepara tanto física como mentalmente haciendo posible que resuelva problemas que se presentan en su entorno.

Tabla # 7: Técnicas lúdicas dinámicas

¿Cree usted que las técnicas lúdicas son dinámicas para un buen aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 7	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	De acuerdo	10	77%
	Muy de acuerdo	3	23%
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 7: Técnicas lúdicas dinámicas



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

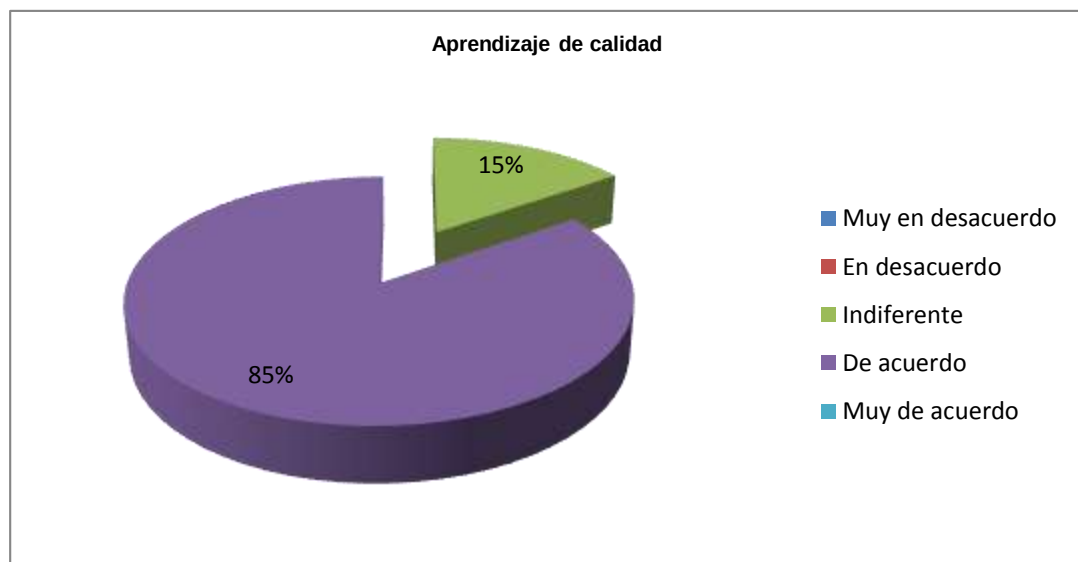
Comentario.- La mayoría de los docentes encuestados están de acuerdo en creer que las técnicas lúdicas son dinámicas para un buen aprendizaje. Eso se debe a que el aprendizaje es lúdico, dejando atrás antiguos paradigmas de la enseñanza tradicionalista que aun aplican algunos educadores en las aulas.

Tabla # 8: Aprendizaje de calidad

¿Está usted de acuerdo que todos los días laborables en la institución se realicen las técnicas lúdicas para que el aprendizaje sea de calidad?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Ítems # 8	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	2	15%
	De acuerdo	11	85%
	Muy de acuerdo	0	0 %
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 8: Aprendizaje de calidad



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

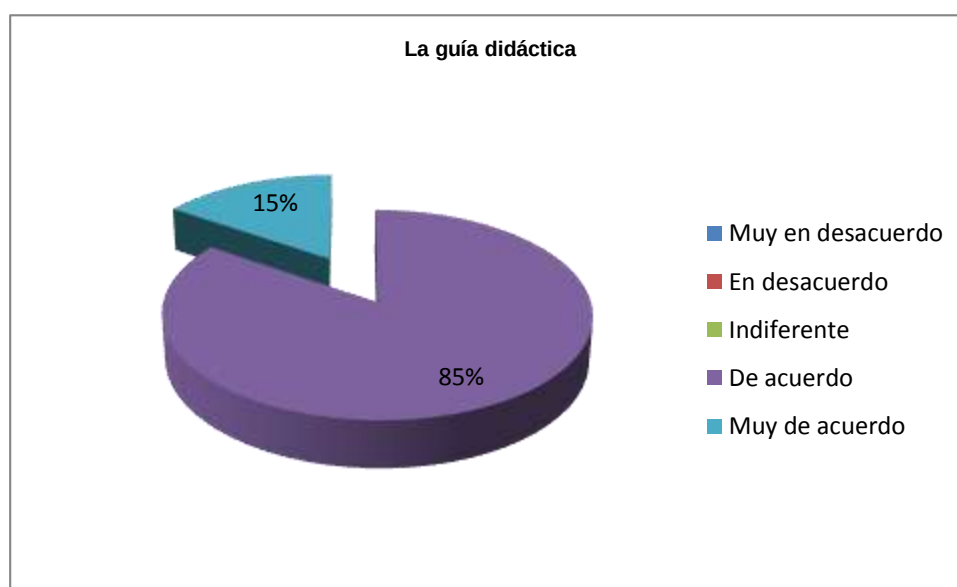
Comentario.- La mayoría de los docentes encuestados están de acuerdo que todos los días laborables en la institución se realicen las técnicas lúdicas para que el aprendizaje sea de calidad. Aplicar técnicas lúdicas en todas las áreas de aprendizaje mejora el flujo de aprendizaje docente – estudiantes, además no se realizarán las clases magistrales.

Tabla # 9: La guía didáctica

¿Piensa usted que la guía didáctica con técnicas lúdicas serán un aporte para el aprendizaje?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Ítems # 9	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	De acuerdo	11	85%
	Muy de acuerdo	2	15%
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 9: La guía didáctica



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

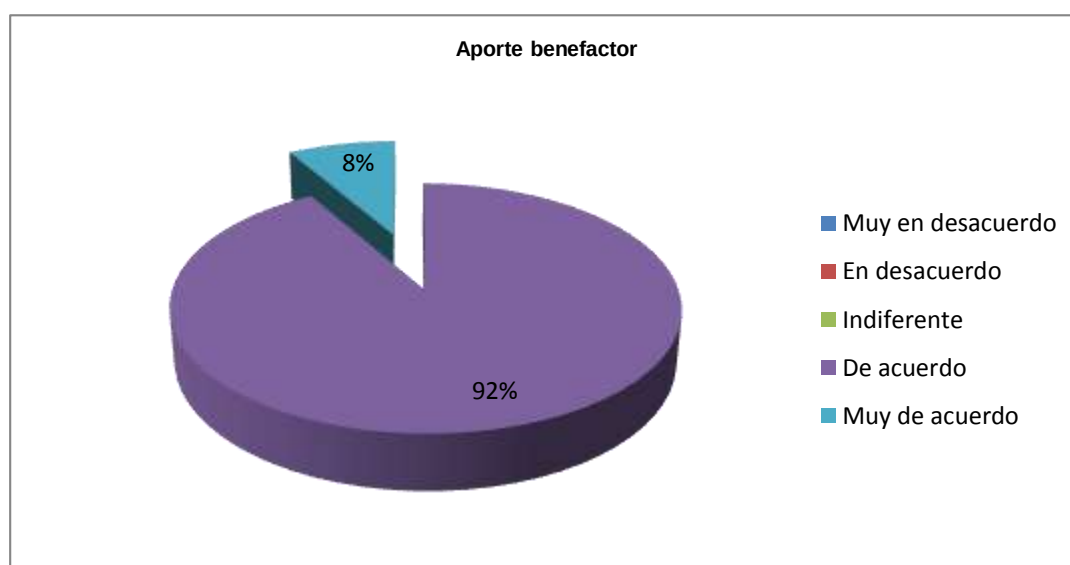
Comentario.- La mayoría de los docentes que participaron de la encuesta están de acuerdo en mencionar que la guía didáctica con técnicas lúdicas será un aporte para el aprendizaje. Es notable la necesidad que existe entre los docentes de un material didáctico que los guíen en cómo utilizar y aplicar las técnicas lúdicas de forma que se pueda mejorar la enseñanza.

Tabla # 10: Aporte benefactor

¿La guía didáctica con técnicas lúdicas será un principio benefactor para el aprendizaje de la comunidad educativa?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 10	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	De acuerdo	12	92%
	Muy de acuerdo	1	8%
	TOTAL	13	100 %

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 10: Aporte benefactor



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Comentario.- La mayoría de los docentes que participaron de la encuesta están de acuerdo en mencionar que la guía didáctica con técnicas lúdicas será un principio benefactor para el aprendizaje de la comunidad educativa en las respuestas dadas se puede rescatar la importancia de que la institución educativa cuente con esta herramienta didáctica como tema de consulta para toda la comunidad educativa.

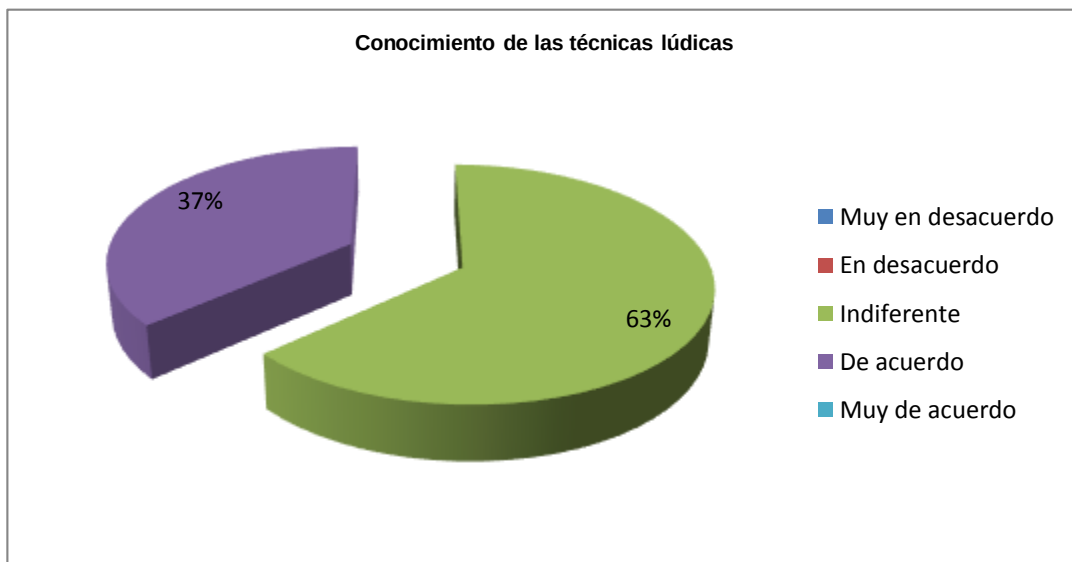
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES

Tabla # 11: Conocimiento de las técnicas lúdicas

¿Tiene conocimiento de qué son las técnicas lúdicas en el proceso del aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 1	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	26	65%
	De acuerdo	15	37%
	Muy de acuerdo	0	0%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 11: Conocimiento de las técnicas lúdicas



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

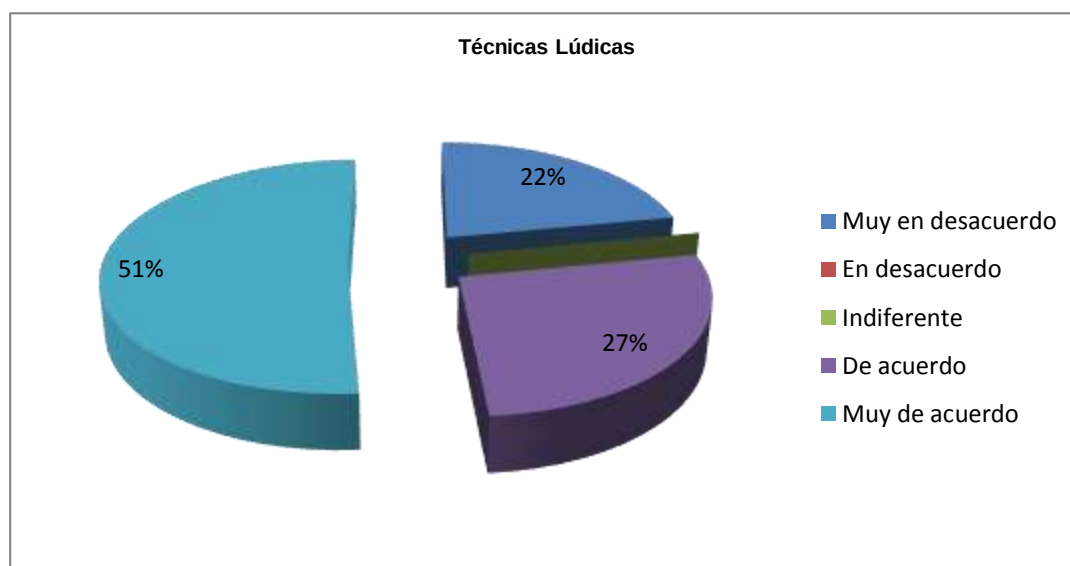
Comentario.- La mayoría de los representantes legales encuestados se mostraron indiferentes al responder que tienen conocimiento sobre las técnicas lúdicas si tienen conocimiento de las técnicas lúdicas. Esto se debe a que los padres confunden las actividades de técnicas lúdicas con la práctica deportiva, por ello no tienen tanta relevancia el tema.

Tabla # 12: Técnicas Lúdicas

- ¿Cree usted que la educación mejorará con la implementación de las técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 2	Muy en desacuerdo	9	22%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	De acuerdo	11	27%
	Muy de acuerdo	21	51%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 12: Técnicas Lúdicas



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

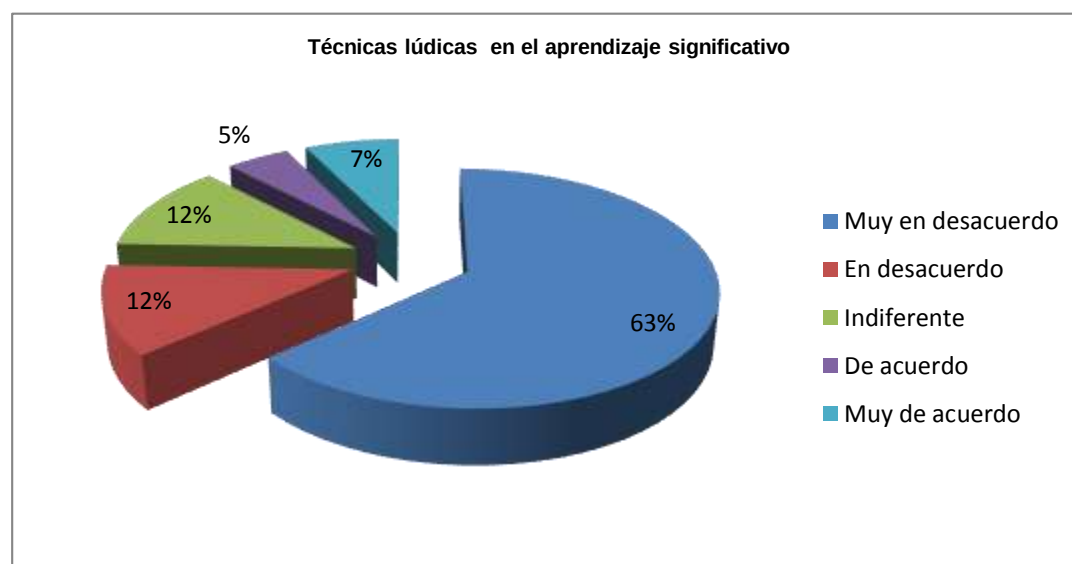
Comentario.- La mitad de los representantes legales que respondieron a la pregunta estuvieron muy de acuerdo y concuerdan en decir que la educación mejorará con la implementación de las técnicas lúdicas, es importante que se integren actividades recreativas y otras prácticas corporales en las cuales la clave sea la lúdica, desarrollarán las capacidades físicas, psíquicas, sociales y valores de los estudiantes, para su realización.

Tabla # 13: Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo

¿Piensa usted que las técnicas lúdicas no ayudan al aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 3	Muy en desacuerdo	26	63%
	En desacuerdo	5	12%
	Indiferente	5	12%
	De acuerdo	2	5%
	Muy de acuerdo	3	7%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 13: Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

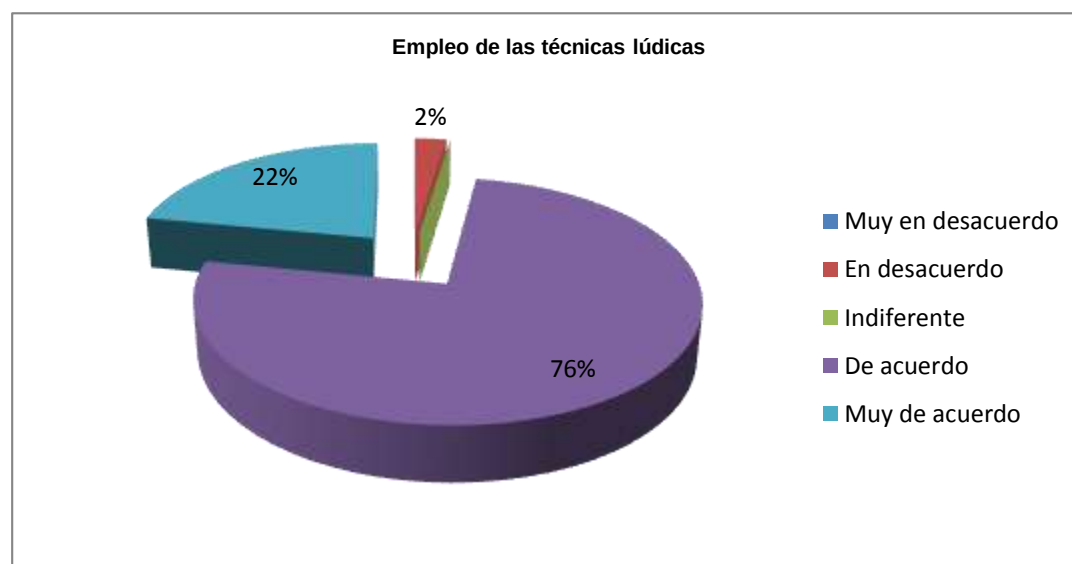
Comentario.-Los representantes legales en un porcentaje un poco mayor a la mitad estar muy en desacuerdo en pensar que las técnicas lúdicas no ayudan al aprendizaje significativo. Esto se debe debido al desconocimiento de las técnicas lúdicas y al cambio que ha dado la educación, comparándola en todo momento con la formación académica tradicional.

Tabla # 14: Empleo de las técnicas lúdicas

¿Piensa usted que las técnicas lúdicas son empleadas en la institución para mejorar el aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 4	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	1	2%
	Indiferente	0	0%
	De acuerdo	31	76%
	Muy de acuerdo	9	22%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 14: Empleo de las técnicas lúdicas



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

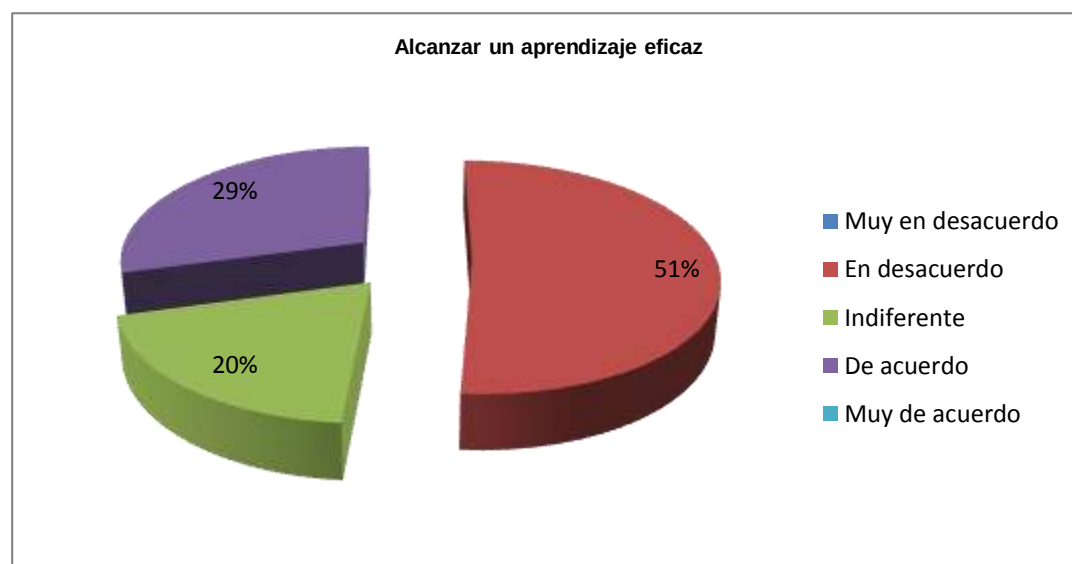
Comentario.- Gran parte, más de la mitad, de los representantes legales están de acuerdo que en la institución educativa emplean las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo. Esto se debe a la sencilla razón que los docentes emplean el tema de técnicas lúdicas para realizar actividades diferentes que no aportan al aprendizaje significativo de los estudiantes.

Tabla # 15: Alcanzar un aprendizaje eficaz

¿Cree usted que los docentes siempre motivan al estudiante con técnicas lúdicas para alcanzar un aprendizaje eficaz?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 5	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	21	51%
	Indiferente	8	20%
	De acuerdo	12	29%
	Muy de acuerdo	0	0%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 15: Alcanzar un aprendizaje eficaz



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

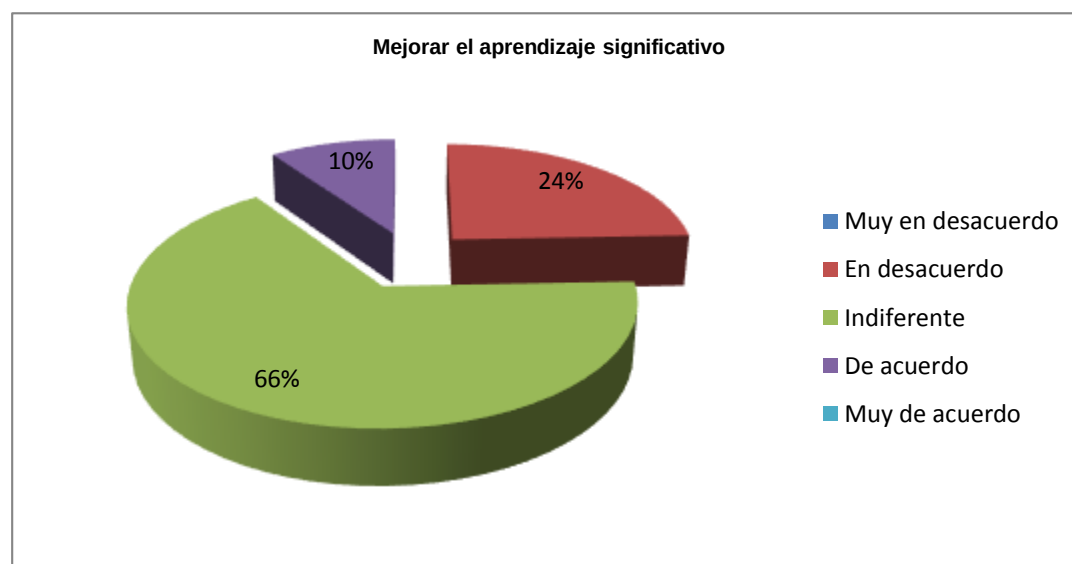
Comentario.- Un poco más de la mitad de los representantes legales se manifestaron a la encuesta estar en desacuerdo que los docentes siempre motivan al estudiante con técnicas lúdicas para alcanzar un aprendizaje eficaz. Esto se debe a que los se observa que los docentes que no motivan mucho a los estudiantes con las técnicas lúdicas para estar activos en el momento de receptar el aprendizaje.

Tabla # 16: Mejorar el aprendizaje significativo

¿Conoce usted las técnicas lúdicas que emplea el docente con su representado para mejorar el aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 6	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	10	24%
	Indiferente	27	66%
	De acuerdo	4	10%
	Muy de acuerdo	0	0%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 16: Mejorar el aprendizaje significativo



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

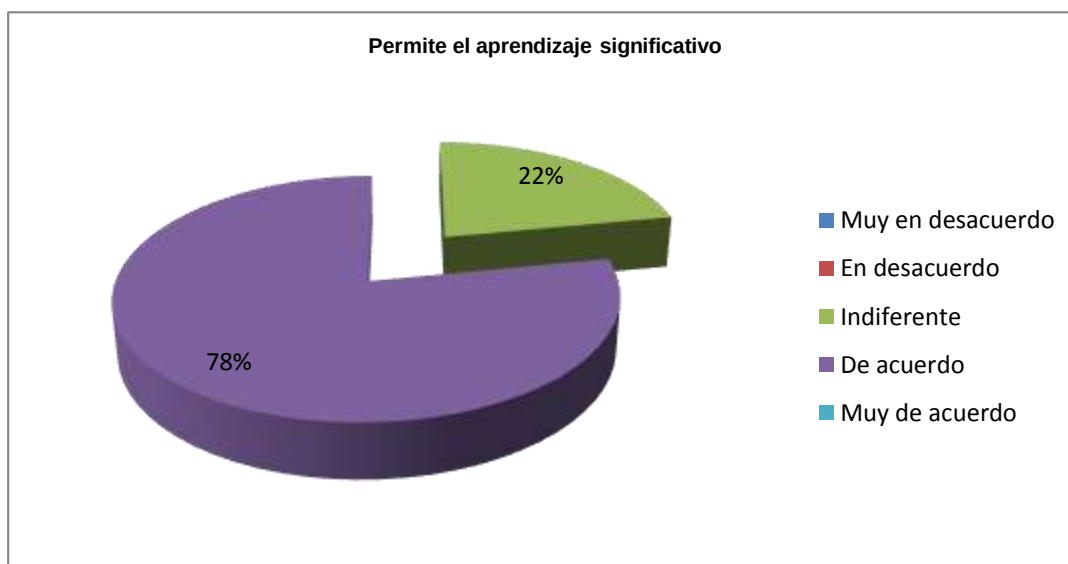
Comentario.- Una pequeña mayoría de los representantes legales se mostraron indiferentes al contestar la pregunta de la encuesta, en conocerlas técnicas lúdicas que emplea el docente con su representado para mejorar el aprendizaje significativo. Lo que demuestra el desconocimiento no desinterés en saber cómo se entrega el aprendizaje a los estudiantes en el aula de clases.

Tabla # 17: Permite el aprendizaje significativo

¿Usted permite que sus representados siempre estén realizando las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 7	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	9	22%
	De acuerdo	32	78%
	Muy de acuerdo	0	0%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 17: Permite el aprendizaje significativo



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

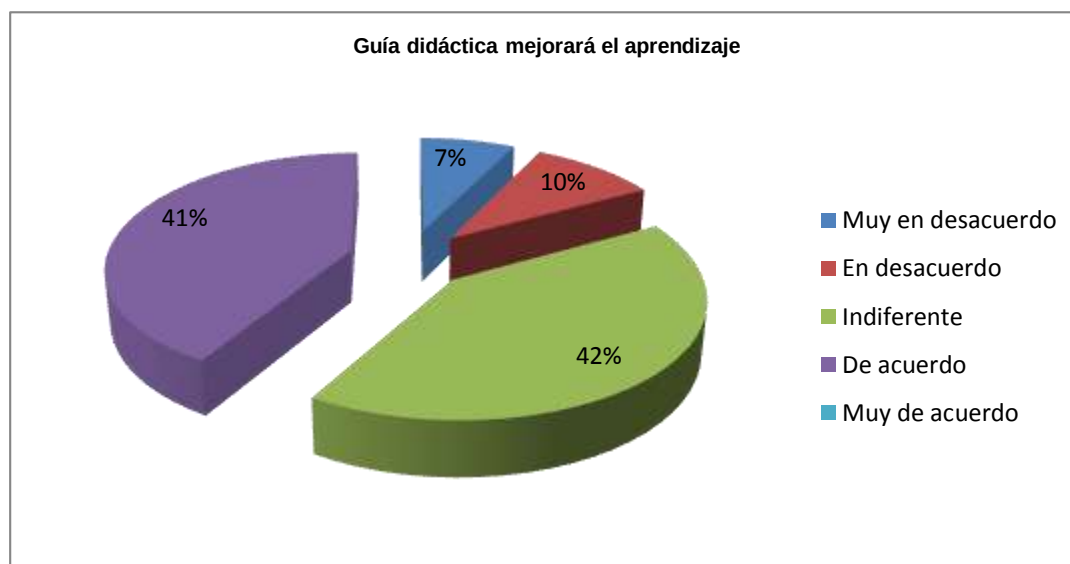
Comentario.- Los representantes legales en su mayoría están de acuerdo y permitir que sus representados siempre estén realizando las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje. Existe la preocupación de los representantes legales en la educación de sus hijos, viendo a iniciativa propuesta como una oportunidad para subir los niveles de enseñanza – aprendizaje dentro de la institución.

Tabla # 18: Guía didáctica mejorará el aprendizaje

¿Usted cree que una guía didáctica realizada con técnicas lúdicas mejorará el aprendizaje?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 8	Muy en desacuerdo	3	7%
	En desacuerdo	4	10%
	Indiferente	17	41%
	De acuerdo	17	41%
	Muy de acuerdo	0	0%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 18: Guía didáctica mejorará el aprendizaje



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

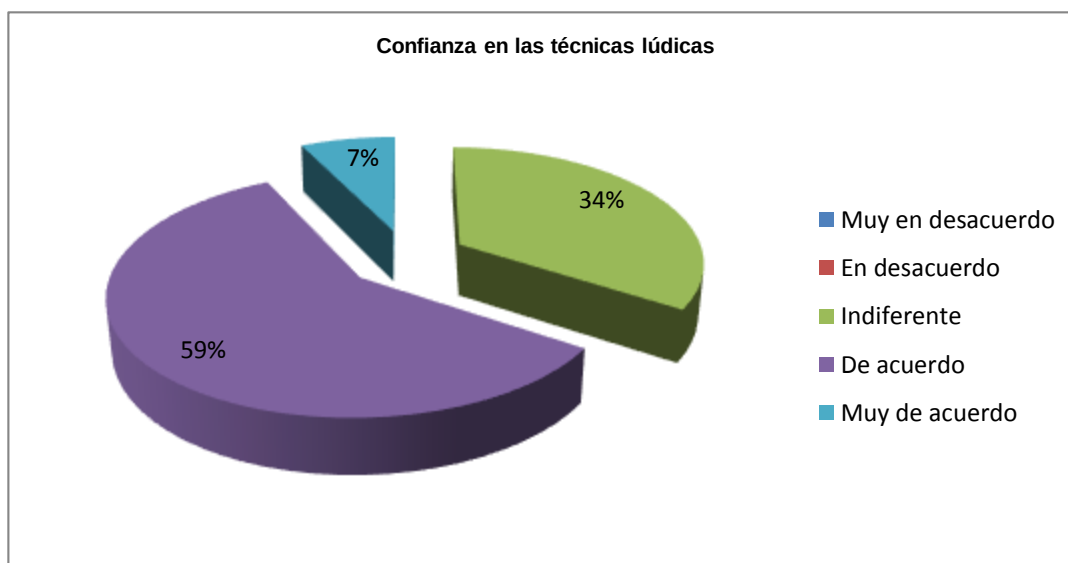
Comentario.- Dos pequeñas partes de los representantes legales han coincidido en sus pronunciarse en estar indiferente y de acuerdo creer que una guía didáctica realizada con técnicas lúdicas mejorará el aprendizaje. Es notable la desconfianza sobre el tema de guía didáctica ya que en las instituciones no hacen participara a los representantes legales de herramientas de estudio para ellos.

Tabla # 19: Confianza en las técnicas lúdicas

¿Confía usted plenamente en estas técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 9	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	14	34%
	De acuerdo	24	57%
	Muy de acuerdo	3	7%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 19: Confianza en las técnicas lúdicas



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

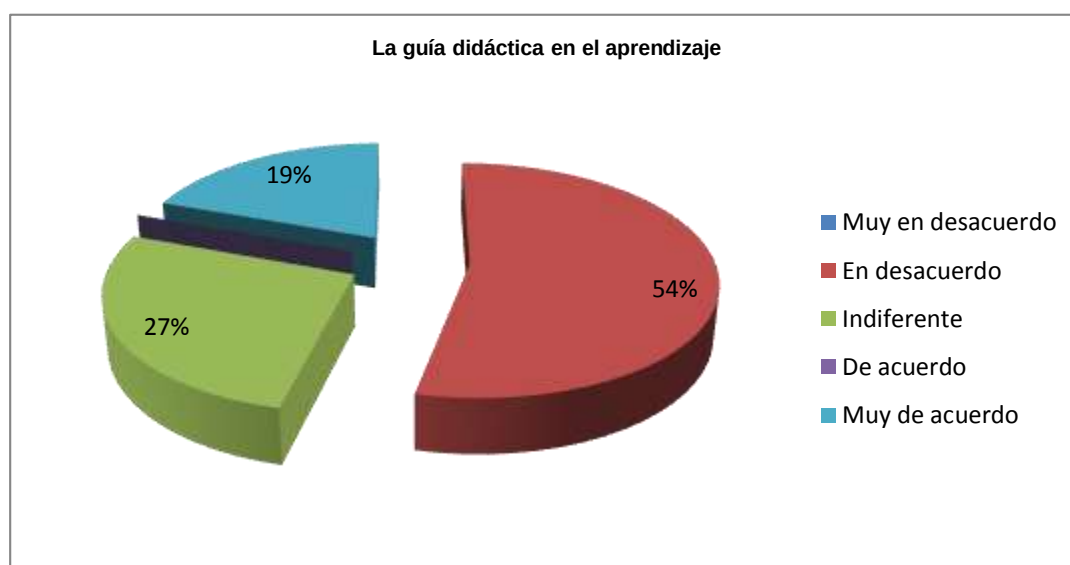
Comentario.- Una pequeña mayoría coincide su respuesta a la encuesta y están de acuerdo en confiar plenamente en estas técnicas lúdicas. Esta se deba a la necesidad de innovar por las viejas metodologías que se practican en la institución educativa y de tal forma que se mejore la enseñanza – aprendizaje.

Tabla # 20: La guía didáctica en el aprendizaje

¿Cree usted que la guía didáctica con técnicas lúdicas son pérdidas de tiempo en el aprendizaje?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 10	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	22	54%
	Indiferente	11	27%
	De acuerdo	0	0%
	Muy de acuerdo	8	20%
	TOTAL	41	100 %

Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 20: La guía didáctica en el aprendizaje



Fuente: Representante legales Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Comentario.- Una pequeña mayoría de los de los representantes legales se mostraron en desacuerdo en creer que la guía didáctica con técnicas lúdicas son pérdidas de tiempo en el aprendizaje. Con las respuestas recibidas es notable la apertura que tendrá la iniciativa dentro de la institución por las dificultades de enseñanza – aprendizajes existentes.

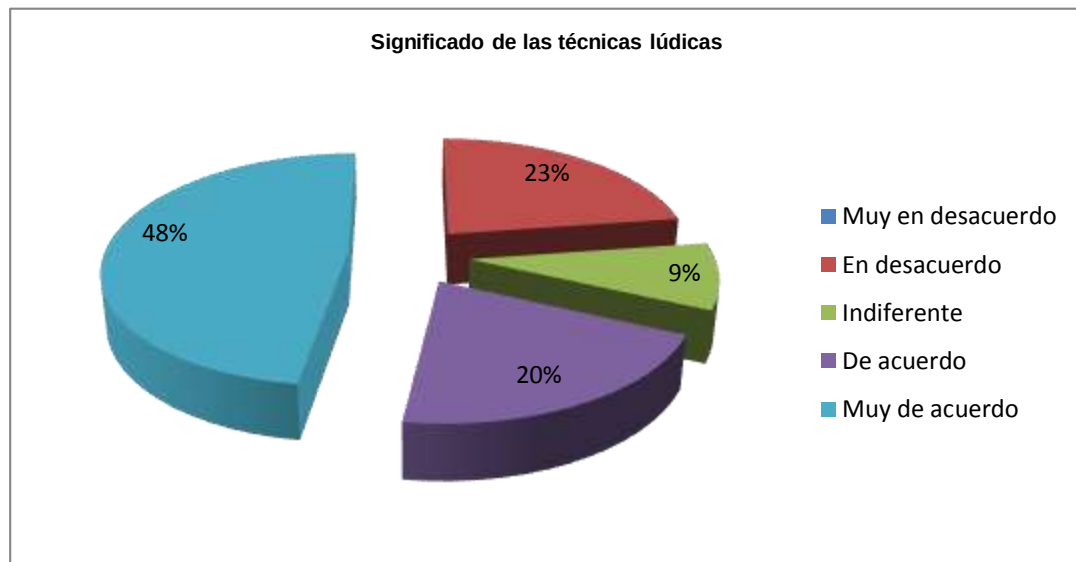
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Tabla # 21: Significado de las técnicas lúdicas

¿Consideras que el profesor debe de motivar sus clases por medio del juego?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Ítems # 1	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	10	23%
	Indiferente	4	9%
	De acuerdo	9	20%
	Muy de acuerdo	21	48%
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de La Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 21: Significado de las técnicas lúdicas



Fuente: Estudiantes de La Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Comentario.- Menos de la mitad de los estudiantes encuestados Consideran que el profesor debe de motivar sus clases por medio del juego. Este resultado demuestra que algunos de los docentes aplican en sus clases actividades de técnicas lúdicas, pero falta que esta técnica llegue a todos los aprendices de la institución.

Tabla # 22: Conocimiento de las técnicas lúdicas

¿Sus profesores deben enseñarles sobre que son las Técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Ítems # 2	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	4	9%
	De acuerdo	7	16%
	Muy de acuerdo	33	75%
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de La Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 22: Conocimiento de las técnicas lúdicas



Fuente: Estudiantes de La Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Comentario.- La mayoría de los estudiantes encuestados manifestaron estar muy de acuerdo que sus profesores deben de enseñar sobre las Técnicas lúdicas. Es de suma importancia que los estudiantes tengan este tipo de aprendizaje ameno y lúdico pero que sea expresado de manera idónea para que tenga el efecto esperado en el aprendizaje.

Tabla # 23: Uso de las técnicas lúdicas

¿Tus profesores utilizan las técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 3	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	4	9%
	De acuerdo	11	25%
	Muy de acuerdo	29	66%
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 23: Uso de las técnicas lúdicas



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

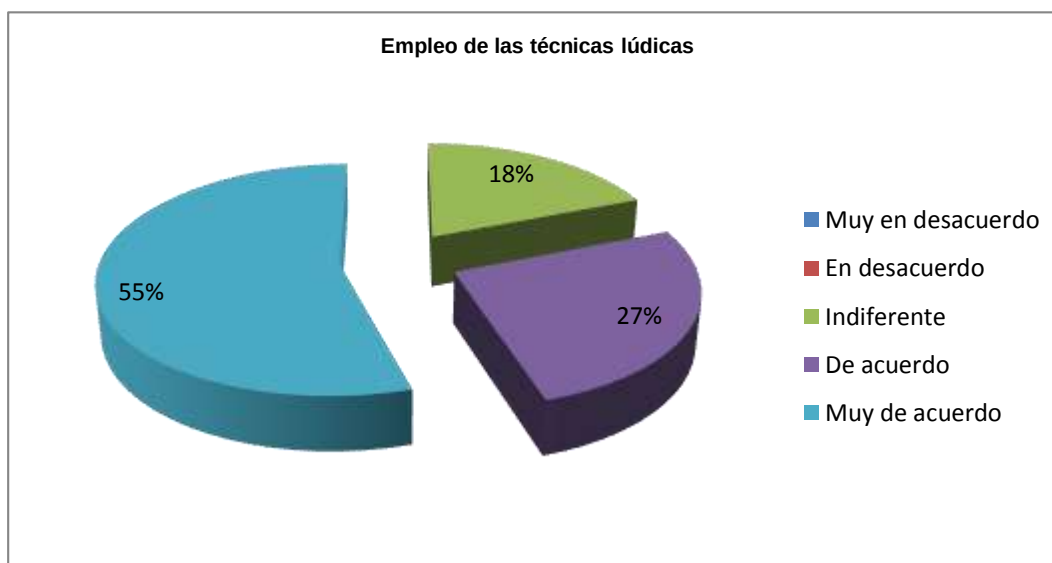
Comentario.- Una cantidad de poco más de la mitad de los estudiantes encuestados están muy de acuerdo en manifestar que los profesores utilizan las técnicas lúdicas. El docente aplica técnicas lúdicas, pero se las compara en todo momento con la formación académica tradicional, es decir el juego del trompo, canicas, etc., que no tiene el valor pedagógico necesario.

Tabla # 24: Empleo de las técnicas lúdicas

¿En tu escuela utilizan las técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 4	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	8	18%
	De acuerdo	12	27%
	Muy de acuerdo	24	55%
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 24: Empleo de las técnicas lúdicas



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

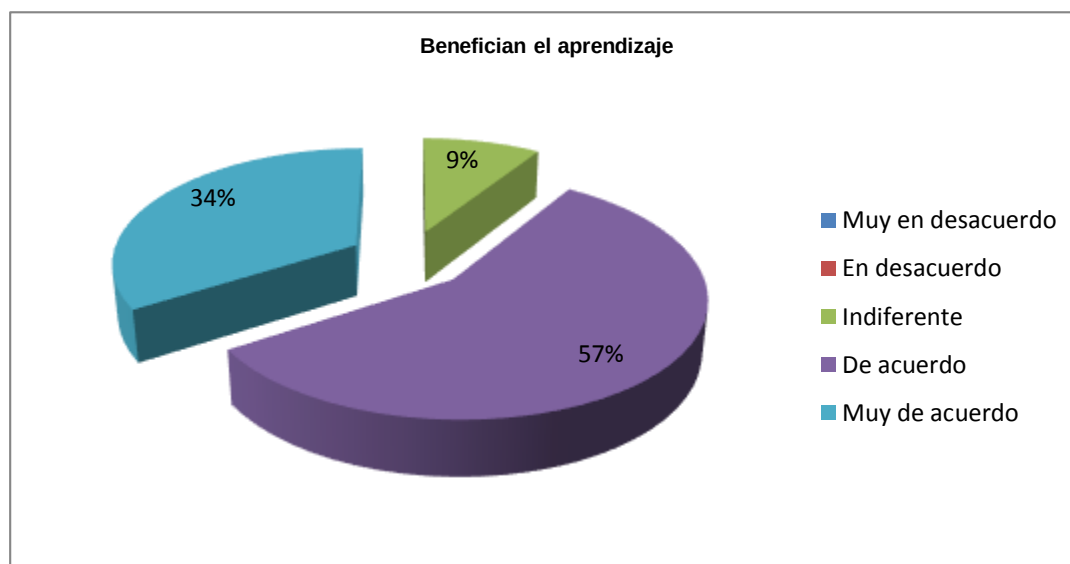
Comentario.- Un poco más de la mitad de los estudiantes que realizaron la encuesta respondieron estar muy de acuerdo que en la institución educativa emplean las técnicas lúdicas. Existe una variación de las respuestas debido que en la institución se lleva a cabo actividades de técnicas lúdicas, pero solamente en los momentos cívicos de los lunes y otros eventos, pero no son de aprendizaje sino más bien son para que los estudiantes estén quietos o tenerlos ocupados.

Tabla # 25: Benefician el aprendizaje

¿Crees que las técnicas lúdicas son indispensables para un mejor aprendizaje?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Ítems # 5	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	De acuerdo	14	32%
	Muy de acuerdo	30	68%
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 25: Benefician el aprendizaje



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

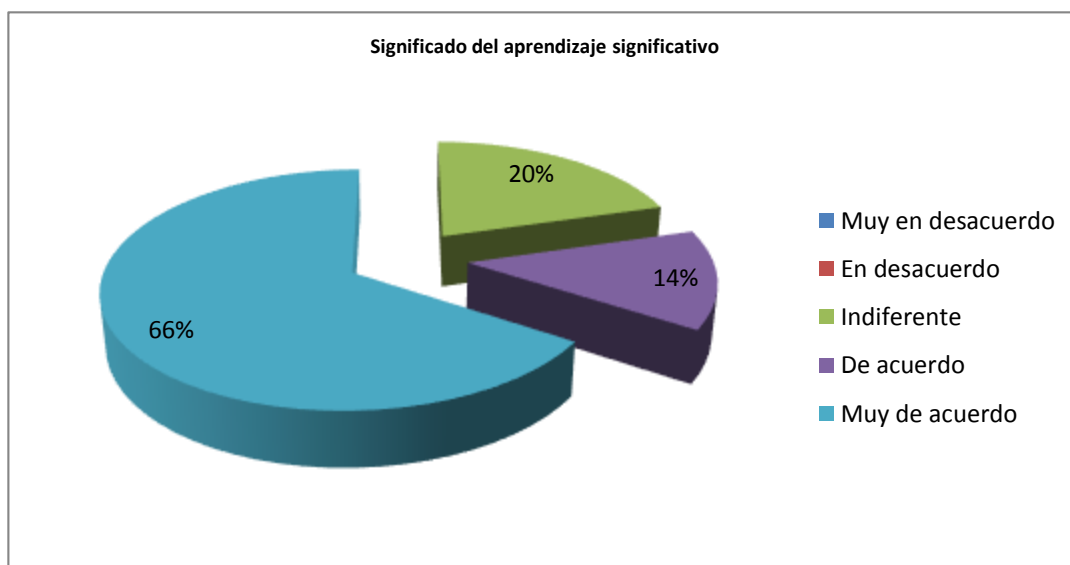
Comentario.- Un poco más de la mitad de los estudiantes que realizaron la encuesta respondieron estar muy de acuerdo en creer que las técnicas lúdicas son indispensables para un mejor aprendizaje. Los estudiantes muestran su interés a innovadores métodos de aprendizaje como son las técnicas lúdicas ya que están activos en el momento de receptar la enseñanza impartida por el docente.

Tabla # 26: Significado del aprendizaje significativo

¿Sabes que significa el aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Ítems # 6	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	9	20%
	De acuerdo	6	14%
	Muy de acuerdo	29	66%
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 26: Significado del aprendizaje significativo



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

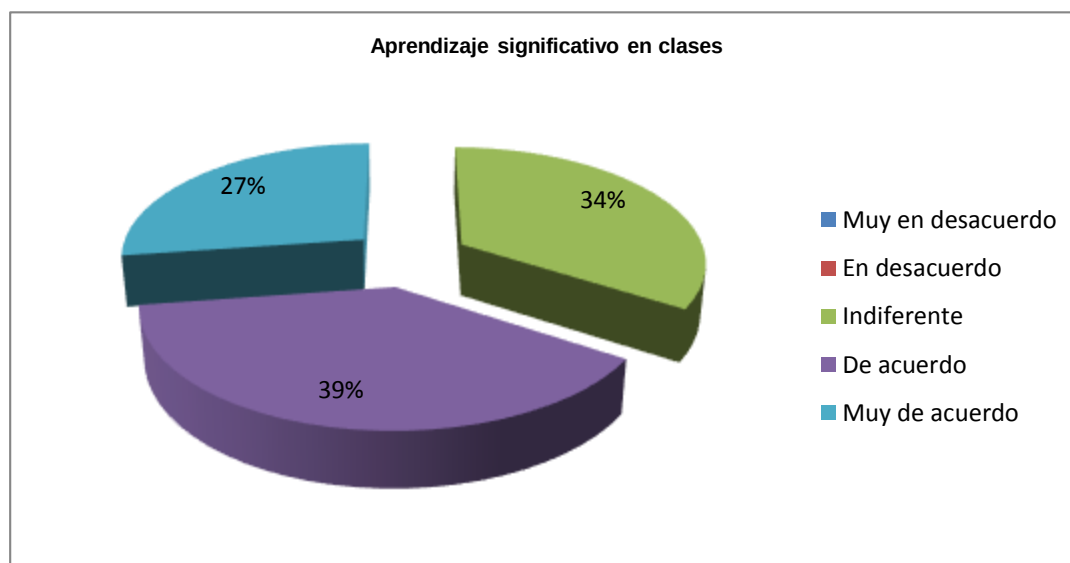
Comentario.- Un poco más de la mitad de los estudiantes que realizaron la encuesta respondieron estar de acuerdo en saber que significa el aprendizaje significativo. El tema de aprendizaje significativo es poco conocido por los estudiantes ya que estos conceptos son manejados directamente por el docente, especialmente para cuantificar y cualificar el aprendizaje adquirido por los estudiantes.

Tabla # 27: Aprendizaje significativo en clases

¿Tus profesores les enseñan sobre el aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 7	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	15	34%
	De acuerdo	17	39%
	Muy de acuerdo	12	27%
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 27: Aprendizaje significativo en clases



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

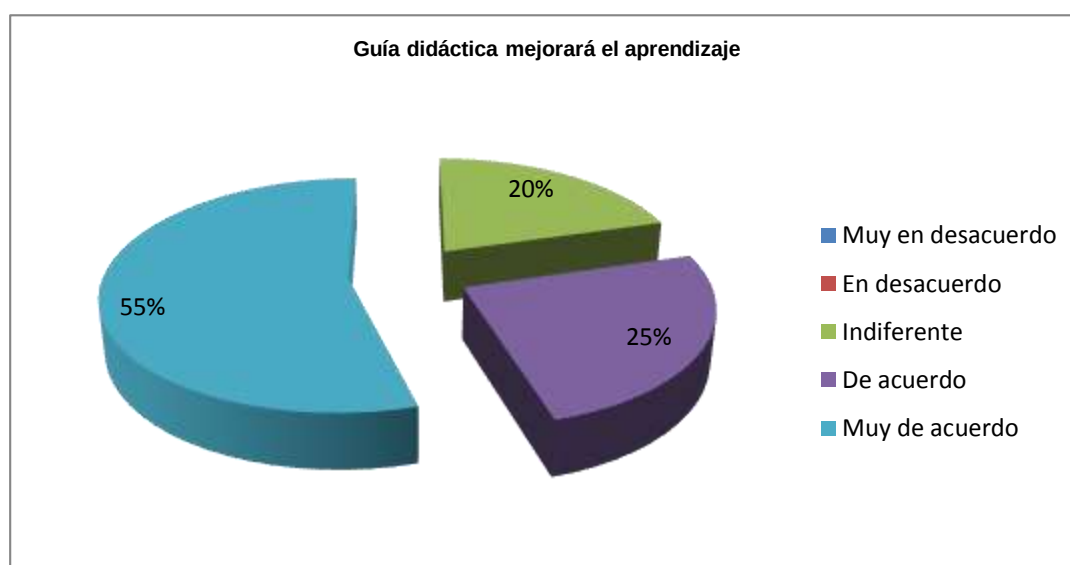
Comentario.- Una cantidad muy baja de estudiantes están de acuerdo en decir que los profesores les enseñan sobre el aprendizaje significativo. Los estudiantes desconocen por completo a que se refiere el aprendizaje significativo y como se logra en ellos, además la importancia para la educación al interior de la institución.

Tabla # 28: Guía didáctica mejorará el aprendizaje

¿Crees que una guía didáctica sobre las técnicas lúdicas mejoraría el estudio?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Ítems # 8	Muy en desacuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	9	20%
	De acuerdo	11	25%
	Muy de acuerdo	24	55%
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 28: Guía didáctica mejorará el aprendizaje



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

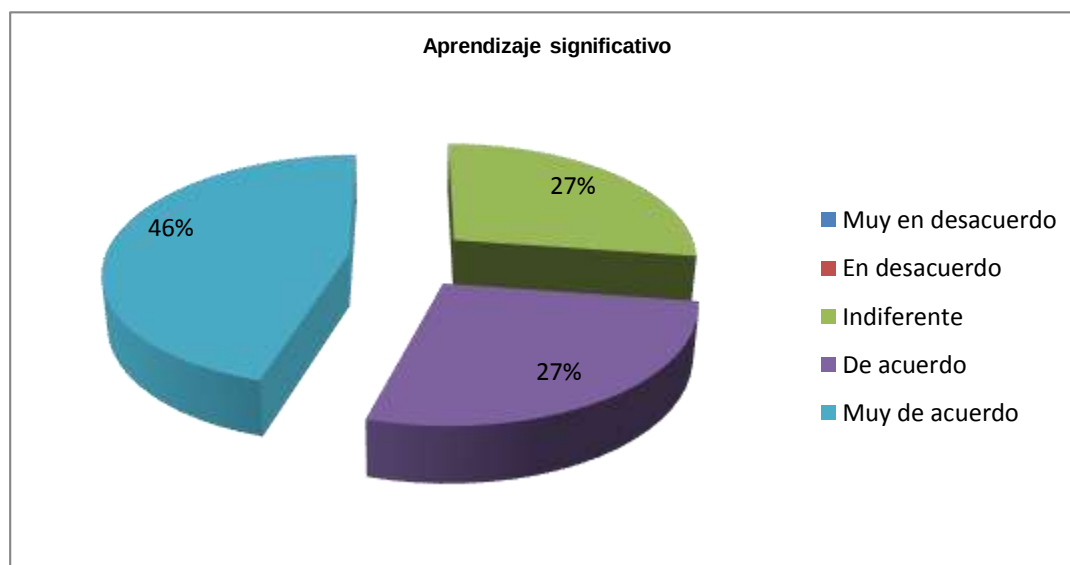
Comentario.- Una cantidad un poco más de la mitad de los estudiantes están muy de acuerdo en creer que una guía didáctica sobre las técnicas lúdicas mejoraría el estudio. Con este resultado se nota que los estudiantes están dispuestos a ser educados de formas diversas a lo tradicionalista, dejando de lado las grandes charlas que docentes dan a la hora de clase.

Tabla # 29: Aprendizaje significativo

¿Tus profesores utilizan el aprendizaje significativo en clases?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 9	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	6	10%
	Indiferente	12	27%
	De acuerdo	12	27%
	Muy de acuerdo	20	45%
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 29: Aprendizaje significativo



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

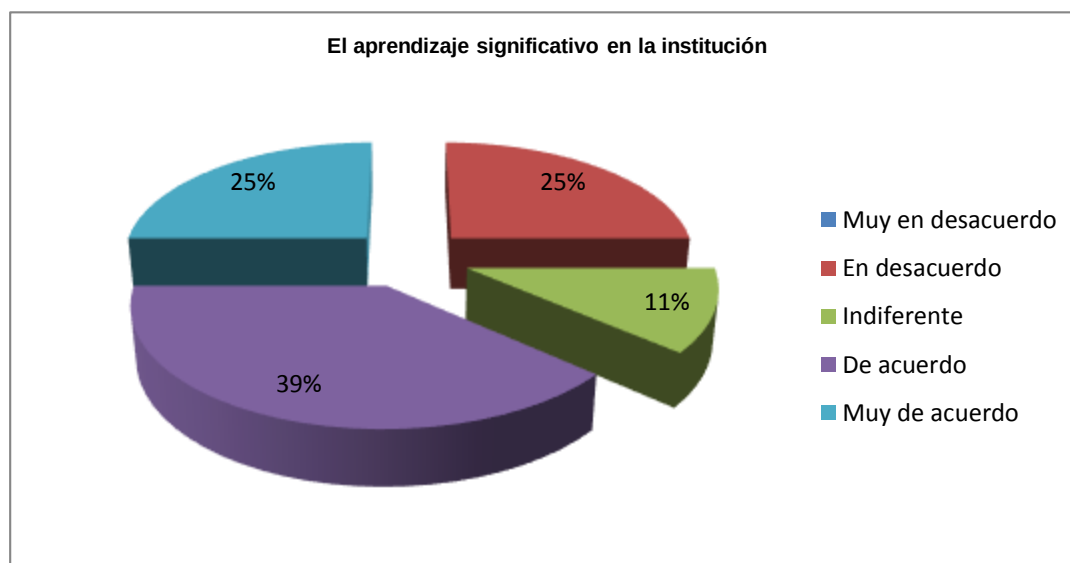
Comentario.- Una cantidad un poco menos de la mitad de los estudiantes están muy de acuerdo en opinar que el docente utiliza el aprendizaje significativo en clases. Los estudiaste demuestran desconocimiento de cómo están siendo educadas y la metodología que se emplea para la enseñanza – aprendizaje al interior de salón de clases.

Tabla # 30: El aprendizaje significativo en la institución

¿En tu escuela les enseñan sobre el aprendizaje significativo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítems # 11	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	11	25
	Indiferente	5	11
	De acuerdo	17	39
	Muy de acuerdo	11	25
	TOTAL	44	100 %

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Gráfico # 30: El aprendizaje significativo en la institución



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez"
Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Comentario.- Una cantidad un poco menos de la mitad de los estudiantes están de acuerdo en decir que la escuela les enseñan sobre el aprendizaje significativo. Esto es debida a que en la institución vienen a aprender y es responsabilidad del plantel educativo contribuir a ese aprendizaje, lo que los convierte en espectadores de su propia calidad de nivel educativo que tienen.

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA

A través de la entrevista realizada a la autoridad da como resultado que las Técnicas lúdicas influyen en el desarrollo del aprendizaje significativo. Determina de manera ordenada la forma de llevar a cabo un proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos deseados, destinado a orientar el aprendizaje de los estudiantes.

De la misma forma es en la entrevista realizada se establece la importancia del aprendizaje lúdico que rompa con viejos estándares de una enseñanza mecánica y memorizada, en la cual el aprendiz es meramente un instrumentos para cumplir con los objetivos educativos, dejando de lado al ser humano como parte principal de la enseñanza – aprendizaje, por ello la influencia de las técnicas lúdicas con metodología dinámica, en la cual se desarrolle la creatividad de los estudiante facilita el aprendizaje significativo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Las encuestas aplicadas a la muestra seleccionada de la población objeto de estudio dieron pautas para la consideración de la importancia de la aplicación de la guía didáctica; se encontraron respuestas que validaron la investigación ya que se notó la disponibilidad de participar en el proceso de cambio, intervención y prevención de las Técnicas lúdicas.

Los docentes, estudiantes reconocieron la falta de las Técnicas lúdicas en la institución, aunque en comparación con los representantes y docentes estos últimos tuvieron una mejor comprensión del tema como lo es las técnicas de estudio el nivel cognitivo; se evidenció la aceptación de que la formación de la personalidad del estudiante está basada en las técnicas lúdicas

Se debe establecer las técnicas como uno de los principales influyentes en el desarrollo del comportamiento del estudiante ya que lo condiciona como participante activo de la sociedad, la aplicación de las encuestas permitió también comprobar los efectos de la falta de estrategias acertadas para la adecuada intervención de las técnicas lúdicas en la institución.

Una vez tabulados los resultados de las encuestas se pudo tener una visión generalizada acerca de la perspectiva de los docentes respecto al tema, los estudiantes y representantes tienen una perspectiva similar en relación al aprendizaje significativo, estos resultados facilitan la aplicación de la propuesta y las estrategias adecuadas que se acoplen a la realidad y a las necesidades de la institución Escuela de Básica “José Julián Sánchez”.

Con la finalidad de contribuir en la enseñanza basada en las técnicas lúdicas que propicien el desarrollo social, afectivo, emocional y educativo de los niños y las niñas, puesto que este propósito responde a los objetivos de la educación actual.

PRUEBA CHI CUADRADO

OBJETIVO: Demostrar estadísticamente si existe relación entre la variable independiente y dependiente.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Técnicas Lúdicas

VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje significativo

¿CREE USTED QUE LA EDUCACION MEJORARA CON LA IMPLEMENTACION DE LAS TECNICAS LUDICAS? ¿CREE USTED QUE LOS DOCENTES SIEMPRE MOTIVAN AL ESTUDIANTE CON TECNICAS LUDICAS PARA ALCANZAR UN APRENDIZAJE EFICAZ? (responder: Si o No)				
¿CREE USTED QUE LA EDUCACION MEJORARA CON LA IMPLEMENTACION DE LAS TECNICAS LUDICAS?	¿CREE USTED QUE LOS DOCENTES SIEMPRE MOTIVAN AL ESTUDIANTE CON TECNICAS LUDICAS PARA ALCANZAR UN APRENDIZAJE EFICAZ?			Total
	DE ACUERDO	INDIFERENTE	EN DESACUERDO	
MUY DE ACUERDO	9.00 45.00%	.00 .00%	11.00 55.00%	20.00 100.00%
DE ACUERDO	3.00 27.27%	8.00 72.73%	.00 .00%	11.00 100.00%
MUY EN DESACUERDO	.00 .00%	.00 .00%	9.00 100.00%	9.00 100.00%
Total	12.00 30.00%	8.00 20.00%	20.00 50.00%	40.00 100.00%

Fuente: Escuela de Educación Básica “José Julián Sánchez”

Elaborado por: Claudia Navarro Mora y Gabriel Acosta Romero

Prueba de chi cuadrado

Pruebas Chi-cuadrado.			
Estadístico	Valor	df	Sig. Asint. (2-colas)
Chi-cuadrado de Pearson	35.42	4	.000
Razón de Semejanza	41.96	4	.000
Asociación Lineal-by-Lineal	7.16	1	.007
N de casos válidos	40		

Análisis: El análisis realizado con la prueba del Chi cuadrado nos arroja un nivel de significancia de 0,000, como el valor de **P** es menor a (0,05) afirmo que si existe relación entre las variables y por lo tanto entre las Técnicas Lúdicas influyen enormemente en la calidad del Aprendizaje significativo de los estudiantes del subnivel medio Escuela de Educación Básica “José Julián Sánchez”.

Correlación entre las Variables.

Resultados en base a los objetivos planteados en el capítulo uno.

Objetivo 1:

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo, en los estudiantes del subnivel medio mediante un estudio bibliográfico, de campo, dialéctica, encuestas, para diseñar guía de técnicas lúdicas.

Discusión: Una vez que se realizó el análisis de cada una de las preguntas planteadas en la encuesta a cada uno de los principales actores de la comunidad educativa que fueron encuestados se procedió a la discusión del mismo a partir de las preguntas realizadas en la encuesta.

Tomando como consideración las primeras preguntas de las encuestas y dirigidas a los docentes y padres de familia nos demuestran que los encuestados están consiente que tres en la entrevista no indica que los miembros de la comunidad educativa están conscientes de la importancia que tiene el las técnicas lúdicas en la educación además reconocen que los docentes necesitan estar actualizado y dispuestos a utilizar las técnicas lúdicas en la educación ya que hacerlo influirá enormemente en el aprendizaje significativo de los estudiantes del subnivel medio.

Resultado sobre el objetivo 1: Llevado a cabo una minuciosa investigación en los diferentes materiales bibliográficos, se pudo conocer la opinión de los diferentes autores en cuanto a los beneficios del uso de las técnicas lúdicas en el campo educativo, por lo tanto, su uso no solo debe limitarse en los niveles iniciales de educación, sino que se debe de aplicar en todos los niveles de educación y aplicar la lúdica en su proceso de enseñanza aprendizaje mejorando de esta forma su aprendizaje.

Conclusión sobre el objetivo 1: Los resultados de la encuesta nos indican la importancia del uso de la lúdica en la educación y como este contribuirá a mejorar la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes del subnivel medio.

Objetivo 2: Identificar la situación actual de la escuela “José Julián Sánchez”.

Discusión: El estudio realizado en la escuela puso de manifiesto que poco utilizan las técnicas lúdicas en el campo educativo y su uso está limitado solo a los estudiantes de la básica del subnivel medio, pues se pensaba que los estudiantes de la básica media no están no se debe de enseñar con técnicas lúdicas.

La encuesta realizada demuestra que la situación educativa en los estudiantes de subnivel medio no esta buena pues existen algunas falencias que se las puede remediar usando recursos lúdicos en clases.

Resultado sobre objetivo 2: El uso de las técnicas lúdicas debe extenderse a todos los niveles educativos ya que esto permitirá que los estudiantes conozcan y se beneficien del uso del juego de manera correcta desde temprana edad lo que contribuirá a mejorar el aprendizaje, por medio de desarrollar estudiantes competitivos e investigativos en el campo de la información.

Conclusión sobre el objetivo 2: Es importante fomentar el uso de las técnicas lúdicas de la Información en los estudiantes desde los primeros años de estudio hacerlo contribuirá a que ellos la utilicen de forma adecuada y que saquen el máximo provecho que tiene la lúdica en la educación y la calidad de del aprendizaje significativo.

CONCLUSIONES

La ejecución de la guía didáctica y su respectiva aplicación en las áreas correspondientes de la institución educativa, permitieron un mejor desarrollo más acorde con la realidad educativa actual, accionando habilidades del desarrollo de técnicas lúdicas que permiten hacer el aprendizaje significativo.

- Mediante la investigación se concluye que en la Escuela “José Julián Sánchez”, zona 5, distrito 09D20, Provincia Guayas, Cantón Salitre, Parroquia Victoria, durante el periodo 2015- 2016, no se ha podido definir con exactitud cómo se pueden aplicar técnicas lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes del subnivel medio, además los docentes no han realizado estudios bibliográficos con respecto a este tema, por lo que presentan desconocimientos de los beneficios e importancia de las técnicas lúdicas, y estas influyen en el aprendizaje significativo de los aprendices.
- Se demuestra poca o inexistente aplicación de técnicas lúdicas en las horas clases, además los padres de familia no comprenden que el juego es una forma de enseñanza que incluso favorece a la memoria e inteligencia de los estudiantes permitiendo que sean capaces para resolver problemas que se presentan en el entorno cotidiano desarrollando de esta forma el aprendizaje significativo.
- Con el desarrollo de la investigación se evidencia la baja calidad del aprendizaje significa que están presentando los estudiantes, además en las encuestas realizadas a la comunidad educativa se pudo notar que se comprende que las técnicas lúdicas son una oportunidad para mejorar la educación, pero no se la pone en práctica.

- Con los resultados que se obtuvieron en el transcurso de la investigación permite seleccionar los aspectos más predominantes de forma que sea pertinente el diseño de la guía didáctica con técnicas lúdicas y su aplicación y adaptación en las planificaciones curriculares de los docentes.
-
- La implementación de la guía didáctica y su respectiva aplicación en el aula de clase, permite el desarrollo a plenitud en el aprendizaje significativo acorde con la realidad educativa actual, accionando las habilidades lúdicas en cada uno de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- Es importante que en la institución educativa realice capacitaciones sobre el tema de técnicas lúdicas y como su aplicación facilita el aprendizaje significativo en los estudiantes, especialmente del subnivel medio, o que se realiza círculos de estudios en los cuales el tema principal sea la aplicación de técnicas lúdicas en las planificaciones curriculares.
- Con la capacitación a los docentes es recomendable que se realice la réplica a los representantes legales de los estudiantes sobre el tema de técnicas lúdicas, con ello dar lugar a favorecer la educación dentro y fuera de la institución de los estudiantes dando paso a una educación de calidad con un elevado aprendizaje significativo.
- Se recomienda que a los estudiantes se les motive con la utilización de técnicas lúdicas y ellos sepan del tema, ya que se postula como una oportunidad de un mejor aprendizaje significativo.

- Con los datos obtenidos en el transcurso de la investigación es recomendable el diseño de una guía de técnicas lúdicas, aplicables y adaptadas a la realidad evolutiva de los estudiantes de la institución de forma que se obtenga el aprendizaje significativo requerido.
- Se recomienda que la iniciativa de una guía de técnicas lúdicas y su aplicación desarrollen a plenitud el aprendizaje significativo de los estudiantes, en especial del subnivel medio.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

“Diseño de una Guía Didáctica de técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes del subnivel medio”.

JUSTIFICACIÓN

Es justificable el desarrollo de las técnicas lúdicas en función del uso del aprendizaje significativo, necesita de una propuesta innovadora que modifique la visión educativa, como las técnicas en que los docentes desarrollan sus clases. La actual propuesta tiene relación con nuestra visión de formación constructivista, para cambiar los parámetros tradicionales tanto del maestro, como del educando, promoviendo y actualizando procesos interactivos de formación mutua de los aprendizajes. Las metodologías de esta índole, como el rol y las funciones de los maestros, estudiantes, cambien de manera radical para que la sociedad ecuatoriana tenga una educación de calidad.

La actual propuesta narra los juegos didácticos que se llevan a cabo para mejorar en el educando su formación intelectual, donde se conseguirá mejorar día a día el aprendizaje significativo que es una ardua tarea difícil, pero no imposible de realizar.

Esta propuesta es muy benefactora, es una herramienta didáctica que lleva lineamientos con los objetivos de la investigación que se realizó y ejecuto en dicho plantel educativo. Los beneficiarios de esta guía didáctica son: los estudiantes, docentes, directivos y representantes legales.

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar una guía didáctica de las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del sub nivel medio de Educación General Básica en la Escuela de Educación Básica “José Julián Sánchez”, Zona 5, Distrito 09D20, provincia del Guayas, cantón Salitre, parroquia La Victoria, Periodo Lectivo 2015 – 2016.

Objetivos Específicos

- Proponer una Guía Didáctica como instrumento educativo para el fortalecimiento de las destrezas y el mejoramiento de la calidad del aprendizaje significativo en el área de Educación Física de la Escuela de Educación General Básica “José Julián Sánchez, Zona 5, Distrito 09D20, Provincia del Guayas, Cantón Salitre, Parroquia La Victoria.
- Destacar los factores que se requieren para un buen desempeño en el aprendizaje significativo.
- Establecer que la información contenida en la propuesta, tenga el nivel de importancia tanto en forma como de fondo y que guíe eficientemente para el buen aprendizaje significativo.

FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN

La actual propuesta que se desarrollo es factible en un alto nivel, porque trata de la técnica lúdica que es un recurso innovador para los estudiantes de la nueva generación. Se ha comprendido que lo lúdico mantiene activo al cuerpo y mente para conseguir un aprendizaje eficaz, donde se interactúa y surge el interés en el aprendizaje que es estudiante – profesor y profesor – estudiante.

Esta nueva era llamada de la robótica y tecnológica donde los estudiantes solo están conectados con el internet se han olvidado de

mantener el cuerpo dinámico para mejorar la calidad de vida y educación. Este tema de investigación ayuda a motivar, divertir y respetar al ser humano dotado de inteligencia, tiende a repetir todo aquello que le significa y que le produce placer, en todos los tiempos, pueblos y culturas el juego aparece ligado al ser humano, a su desarrollo, evolución, a su vida individual y social. Las técnicas lúdicas tienen una estructura curricular compleja, y se adapta a cualquier estilo metodológico que el docente desarrolle.

Financiera: Es el resultado de las autogestiones realizadas a instituciones privadas por los autores de esta investigación.

Técnicas: Se cuenta con recursos didácticos y espacios físicos adecuados, mobiliarios.

Legal: La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) dice: ART. 1 Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores.

Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelos de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Humanos: En estos recursos se tuvo la intervención y participación de estudiantes, representantes legales, docentes, directivos, los cuales fueron los benefactores de este proyecto educativo.

Operativa: La propuesta del diseño de una Guía Didáctica de técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes

del subnivel medio es operativamente factible ya que esta dirigía a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje con actividades planificadas acorde mejorar el aprendizaje significativo y cubrir las necesidades de los maestros y de los estudiantes en los estudiantes del subnivel medio de educación básica de la escuela “José Julián Sánchez”, Zona 5 - Distrito 09d20 Provincia Guayas, Cantón Salitre, Parroquia La Victoria, el periodo lectivo 2015 2016.

Técnica: La ejecución de la iniciativa tiene la factibilidad técnica adecuada de quienes esta inmersos en la investigación, además de otros instrumentos didácticos. En los padres de familia existe predisposición de apoyar la iniciativa que está dirigida a mejorar el nivel educativo de sus representados, y al haber sido concientizados y comprometiéndose a ponerlo en práctica en lo sus hogares lo aprendido, además tanto los docentes como autoridades del plantel educativo ven a la propuesta como una oportunidad para que los estudiantes pueda cumplir los objetivos educativos establecidos por la autoridad rectora de la educación en el país.

Política: El gobierno del Ecuador ha realizado importantes inversiones en el tema educativo gracias a las políticas, planes y programas estatales como la del Buen Vivir, la ley LOEI, la reforma a la ley de educación y otros, lo que persiguen es el mejoramiento de la educación. En cumplimiento de esta política, se han diseñado diversas estrategias dirigidas elevar los niveles de la calidad educativa, una de las cuales es la reforma a la ley de educación.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta guía didáctica brindo a los estudiantes juegos relacionados en técnicas lúdicas para brindarles un mejor estilo de vida donde los movimientos que se realizan son factibles para mantener un peso adecuado y al mismo tiempo tener la mente activa, receptar de una mejor manera el aprendizaje.

La aplicación de esta guía se ejecutó en el patio de la institución utilizando materiales como: grabadora, videos, alfileres, ropa adecuada para ejercitar el cuerpo. El espacio donde se realizó esta propuesta es en un patio grande, espacioso, de concreto, aunque tenemos alrededor del plantel el entorno natural que nos brinda un lugar con áreas verdes, donde se respira un aire con menos smog. La misión es mejorar el ambiente del aula, que los representantes concienticen, tengan conocimientos del tema y participen. Con respecto al directivo y docentes tengan otra estrategia para mejorar la parte académica y la misión es que dentro de unos cinco años la mentalidad de toda la comunidad educativa cambie para que la nueva generación venidera tenga una educación de calidad y calidez.

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la validación de la propuesta se realizó el proceso de desarrollo del bosquejo de la actual investigación educativa a proyecto educativo, nos dirigimos u orientamos con los parámetros de una guía de proyecto educativo que nos facilitó la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación matriz –Guayaquil, modalidad semipresencial, para llevar a cabo esta labor con todos los reglamentos que exige la facultad antes mencionada, como son los espacios que se toman en cuenta en los márgenes e imágenes indicadas y el empleo de las normas APA.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMI-PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO - SAMBORONDÓN



Autores:

Acosta Romero Gabriel Augusto

Navarro Mora Claudia Virginia

INDICE	Pág.
Portada.....	117
Introducción.....	119
Objetivo general.....	119
Objetivo específico.....	119
Actividad 1: con las manos en la masa.....	120
Planificación.....	122
Actividad 2: Inundación.....	123
Planificación.....	125
Actividad 3: El relato matemático - diversidad funcional.....	126
Planificación.....	128
Actividad 4: Tareas asociadas a la lectura.....	129
Planificación.....	131
Actividad 5: Tareas asociadas a la resolución de problemas...	132
Planificación.....	134
Actividad 6: Entrevistas con las letras del nombre.....	135
Planificación.....	137
Actividad 7: Collage.....	138
Planificación.....	140
Actividad 8: El dado preguntón.....	141
Planificación.....	143
Actividad 9: Determinación del área de polígonos regulares...	144
Planificación.....	146
Actividad 10: Entrevista a personajes de la historia.....	147
Planificación.....	149

INTRODUCCIÓN

Una guía didáctica constituye un instrumento que aporta al alumno en su estudio independientemente, en los distintos aspectos que son características de esta guía didáctica está el presentar información auténtica y verás sobre el contenido, orientar en relación a la metodología establecida y enfoque del curso, indicaciones generales y actividades que apoyen su estudio. Los componentes básicos considerados para una guía didáctica son: el índice cuya función es ubicar temas de manera más rápida posible, objetivos que identifican los requerimientos a fin de orientar el aprendizaje, impacto social y beneficiarios. Cabe recalcar que no debemos olvidar que su estructura obedece a las condiciones que la misma institución establezca.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una guía didáctica de apoyo docente con la propuesta técnicas lúdicas, por medio de formatos acorde con el modelo pedagógico actual, para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes del área de educación física.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Distinguir el concepto de técnicas lúdicas mediante actividades que fomente la creatividad, la sana convivencia y las habilidades y destrezas para el desarrollo del aprendizaje significativo.
- Identificar a las técnicas lúdicas como una forma de enseñanza – aprendizaje que se propicie una educación de calidad, oportuna y pertinente, que anime al aprendizaje significativo del desarrollo pleno del niño con estrecha relación con la familia.
- Potenciar aplicación de técnicas lúdicas en función de la creación de espacios adecuados de aprendizaje significativo.

ACTIVIDAD 1

TEMA: CON LAS MANOS EN LA MASA



Objetivo: Reconocer las posibilidades lúdicas y estéticas del cuerpo, mediante la utilización de los materiales, las técnicas y los recursos para mejorar el trabajo en grupo y la cooperación entre compañeros.

Recursos:

- Hojas
- Lápices
- Borrador
- Pizarrón.
- Plastilina
- Papelotes
- Lápiz de colores

Logros:

- Identifica los órganos de los sentidos.

Proceso o Descripción de la actividad

Antes de realizar la actividad el docente entrega un palillo de plastilina para que con las manos los estudiantes moldeen formas libres a sus gustos sintiéndose a gusto con el material. Luego el docente expresa la actividad que va a realizar con la ayuda de uno de los estudiantes. Seguidamente el docente forma en pareja de estudiantes, luego cada pareja se sienta cara a cara, y por último el docente entregara a los estudiantes plastilina u otro material moldeable.

Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la plastilina y se pide que se moldee el cuerpo humano. Ubicar las partes constituyentes del cuerpo desde el punto de vista anatómico y desde sus posibilidades de expresión, de acuerdo a la edad.

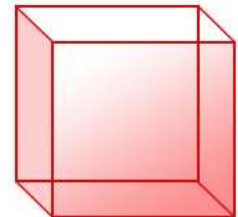
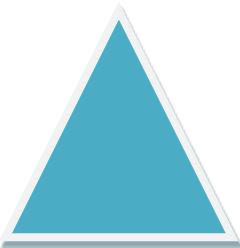
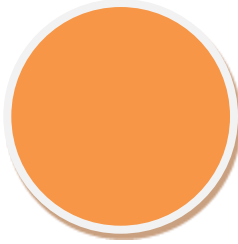
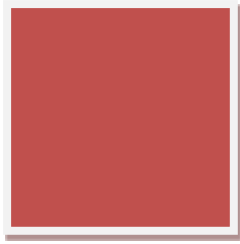
Cada grupo expone su trabajo haciendo referencias que les pareció la actividad.

Evaluación: El docente pide que cada estudiante redacte en breves palabras como se sintieron trabajando con sus compañeros al momento de realizar la figura humana, si fue fácil o difícil y que mejoraría en una próxima vez.

Logo institucional	Unidad Educativa		2015 – 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: ciencias naturales	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Analizar cómo los órganos de los sentidos proporcionan información vital para relacionarnos e interactuar con el medio, con observaciones, experimentos y análisis de las experiencias propias de los estudiantes		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Análisis de cómo los sentidos captan la información que se encuentra en nuestro alrededor, lo que permite relacionarlos con el mundo que nos rodea s.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas con las preguntas generadoras. ¿Cuáles son las partes de nuestro cuerpo? ¿Cuáles nuestros sentidos? OBSERVACION – REFLEXIÓN: El docente realiza una breve explicación que permita a los estudiantes familiarizarse con la actividad principal, y por medio de un papelote explica las partes del cuerpo, los órganos y sentidos... CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, forma los grupos de estudiantes y procede a entregar los materiales para la actividad. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices cuadros de colores Borrador Pizarrón. Plastilina	Identifica los órganos de los sentidos	Observación Instrumento: Escala numérica	

ACTIVIDAD 2

TEMA: INUNDACIÓN



Objetivo: Reforzar los conocimientos de los estudiantes en temas múltiples, mediante juegos lúdicos, para lograr aprendizajes significativos.

Recursos:

- Hojas
- Lápices figuras geométricas
- Imágenes
- Lápices de colores.
- Lápiz
- Borrador
- Pizarrón.
- Hojas de evaluación

Logros:

- Relaciona la suma para desarrollar el pensamiento lógico-matemático.

Proceso o Desarrollo de la actividad:

El día anterior el docente pide a sus estudiantes que traiga 6 imágenes u objetos diversos, los que tengan que ver con áreas de aprendizaje.

El docente pide que los estudiantes muestren a la clase los objetos que han traído presentándolos por su nombre, seguidamente el docente pedirá a los estudiantes los objetos, para lo cual utilizara la lectura inundación, Se lee a los participantes su situación:

“Al llegar a casa después de una agotadora jornada en el trabajo, justo al llegar a casa, una furgoneta de la policía con altavoz está diciendo a todo el mundo que tiene que evacuar la zona ante el eminente peligro de que el río reviente la presa. La policía te deja entrar en casa y tienes cinco minutos, los suficientes para rescatar cuatro objetos: ¿Qué rescatarías de acuerdo a su forma geométrica?

Un círculo, un cuadrado, el mapa del Ecuador, un Libro de cuentos, una planta, etc. Una vez hecha individualmente se divide en grupos por parejas que se sitúan espalda contra espalda y sin tocarse. El docente entrega dibujos a uno de la pareja. La persona que lo está viendo creara mensajes para que el otro compañero pueda identificar la imagen relacionada con a figuras geométricas que se rescatarían. Mientras que dura la actividad ninguno puede girar la cabeza, luego es el turno de los otros estudiantes, cada grupo escribe los aciertos obtenidos.

Evaluación: El docente entrega a sus estudiantes una hoja en las que encontrara varias imágenes, la misma que las relacionara con alguna figura geometría a las que se les pares.

Logo institucional	Unidad Educativa	2015 – 2016		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: Matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: .Utilización de material concreto del aula.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Clasificar objetos, cuerpos geométricos y figuras geométricas según sus propiedades		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Reconoce las figuras geométricas y sus elementos, y las compara con el entorno		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas con las preguntas generadoras. ¿Qué son las figuras geométricas? ¿Las figuras geométricas en nuestro entorno? OBSERVACION – REFLEXIÓN: El docente explica a sus estudiantes sobre las figuras geométricas, además como se encuentran en nuestro entorno. CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, inicialmente pide el objeto de forma individual y luego forma los grupos de estudiantes. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices figuras geométricas Imágenes Lápices de colores. Lápiz Borrador Pizarrón.	Relaciona la suma para desarrollar el pensamiento lógico-matemático	Observación Instrumento: Escala numérica	

ACTIVIDAD 3

TEMA: EL RELATO MATEMÁTICO

$$\begin{array}{l} 1 + 5 = \\ 7 - 7 = \\ 3 \times 3 = \\ 8 \div 2 = \end{array}$$



Objetivo: Reconocer los resultados matemáticos mediante operaciones matemáticas utilizando el juego como eje principal para fortalecer los conocimientos de forma lógica.

Recursos:

- Hojas
- Lápices cuadros de colores
- Borrador
- Pizarrón.
- Laminas con operaciones matemáticas

Logros:

- Relaciona la suma para desarrollar el pensamiento lógico-matemático.

Proceso o Descripción de la actividad

- Para empezar, se pide que tomen sus sillas y formen un círculo.
- Hay que tener en cuenta que un integrante debe quedar de pie.
- Luego se les entrega una lamia con operaciones matemáticas de suma resta y multiplicación, procurando repetirlas, sin repuesta.
- Seguidamente el estudiante que está de pie se inventa una historia con las operaciones matemáticas.

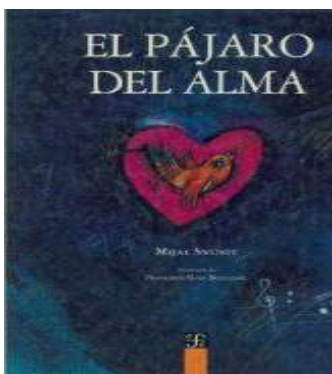
- Cada vez que el animador mencione la operación matemática y la respuesta, los estudiantes que tienen esa operación matemática ya resulta mentalmente deben cambiarse de puestos incluyendo al que había quedado de pie.
- Los estudiantes que esta vez queden de pie o no resuelvan la operación matemática deben realizar una penitencia, misma que será planteada por el resto de participantes.
- Ahora, si en relato aparece la palabra canasta todos deben cambiarse de puesto y asimismo se debe cumplir con la penitencia propuesta por sus compañeros.
- El docente en todo momento sabrá la cantidad de operaciones matemáticas que entro a sus estudiantes.

Evaluación: el docente entrega una hoja con operaciones matemáticas para que el estudiante las resuelva mentalmente, luego el docente dirá las operaciones y el estudiante que penga la respuesta la compartirá con la clase.

Logo institucional	Unidad Educativa		2015 – 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: Matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Construir patrones de figuras basándose en sus atributos y patrones numéricos a partir de la suma, resta y multiplicación.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Operar utilizando la multiplicación sin reagrupación y la división exacta (divisor de una cifra) con números naturales en el contexto de un problema del entorno; usa reglas y las propiedades conmutativa y asociativa de la multiplicación para mostrar procesos y verificar resultados.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas con las preguntas generadoras. ¿Qué se entiende por operaciones matemáticas? ¿Qué beneficio se obtiene de saber sumar, restar, dividir y multiplicar? OBSERVACION – REFLEXIÓN: El docente realiza una operación matemática que permita a los estudiantes familiarizarse con la actividad principal, representa cantidades de operaciones matemáticas. CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, forma los grupos de estudiantes y procede a entregar los materiales para la actividad. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices cuadros de colores Borrador Pizarrón. Laminas con operaciones matemáticas	Relaciona la suma para desarrollar el pensamiento lógico-matemático	Observación Instrumento: Escala numérica	

ACTIVIDAD 4

TEMA: COMPRENDER IMÁGENES DE FORMA DIVERTIDA



Objetivo: Clasificar imágenes mediante la lectura de textos para desarrollar el nivel cognitivo y la inteligencia en los estudiantes.

Recursos:

- Hojas
- Lápices de colores
- Lápiz
- Cartulina
- Borrador
- Pizarrón.

Logros:

- Identifica los personajes principales y secundarios de los Cuentos de Hadas.

Proceso o Descripción de la actividad:

El docente solicita a los estudiantes que muestren los libros que han traído para realizar la clase y pide que lean el título de los libros a la clase. Como sugerencias de tareas significativas para este subnivel, considérense las siguientes:

- El docente pide a los estudiantes que traigan un libro de lectura de sus casas (cuento, parábolas, literatura universal y nacional, etc., cortos), que sea el que más les guste y se identifiquen, leído previamente en sus hogares.
- El docente solicita a los estudiantes que dibujen lo que más les gustó del libro leído, haciendo énfasis en los personajes que forman parte de la historia y las partes que más le llamaron la atención.
- Luego los estudiantes al frente del salón explican lo que dibujaron,
- Para continuar la actividad el docente forma grupos de hasta 6 estudiantes para que escriban algún evento importante, cuento, leyenda, etc.,
- Realicen algunos gráficos representativos de la historia que están escribiendo
- Después cada grupo expone su historia al resto de la clase y el docente evalúa las más originales y con mejores gráficos.

Evaluación: El docente entrega a los estudiantes diferentes cartillas para que los identifiquen las frases con el gráfico correspondiente, Ej. El lobo se la quiere comer.....Caperucita.

Logo institucional	Unidad Educativa		2015 – 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: lengua y literatura	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Comunicación verbal y no verbal		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Identificar los elementos de los cuentos de hadas que lo convierten en texto literario desde el análisis de sus características		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Disfruta e identifica los elementos esenciales de los cuentos de hadas. Identifica los personajes principales y secundarios de los Cuentos de Hadas		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas con las preguntas generadoras. ¿Les gusto leer el cuento, leyenda, etc.? ¿Por qué lo eligieron, conque personaje se identifican? OBSERVACION – REFLEXIÓN: El docente le lee una historia realiza por él y se la muestra a la clase para que se familiaricen con el tema CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, forma los grupos de estudiantes y procede a entregar los materiales para la actividad. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices de colores Lápiz Cartulina Borrador Pizarrón.	Identifica los personajes principales y secundarios de los Cuentos de Hadas	Observación Instrumento: Escala numérica	

ACTIVIDAD 5

TEMA: OFICIOS EN EL HOGAR



Objetivos: Adquirir actitud mental positiva para mejorar la convivencia en los hogares de los estudiantes.

Recursos:

- Hojas
- Lápices cuadros de colores
- Borrador
- Pizarrón.
- Vestuario indicado
- Espacios

Logros:

- Iniciativas creativas, actuamos con pasión, mente abierta y visión de futuro; asumimos liderazgos auténticos, procedemos con

proactividad y responsabilidad en la toma de decisiones y el emprendimiento conlleva.

Proceso o Descripción de la actividad:

- El docente explica cómo podemos llevar una buena convivencia en nuestros hogares para lo cual nuestra láminas, además de la importancia de colaborar en los quehaceres y nuestro cuidado propio incentivando a su autonomía en casa diariamente en tareas sencillas de higiene (ir al baño, peinarse, cepillarse los dientes solos...), alimentación (comer, lavar frutas, pelarlas, ayudar a desgranar legumbres, abrir las fundas de snacks solos...), vestido (escojan su ropa, que se vistan solos...) y vida en el hogar (ayudar a poner y levantar la mesa, ordenar sus pertenencias...).
- Se inicia la actividad preguntando a los estudiantes ¿cómo ayudan en la casa? Luego el docente forma grupos de hasta 10 estudiantes, con los que se realizará una dramatización de cómo ayudamos en casa, en los cuales representarán al papá, mamá, los hijos e hijas, además de algunos parientes, da grupo y con la colaboración del docente prepara la dramatización de forma improvisada, haciendo notar que pasa cuando no se ayuda y cuando si se ayuda en casa y a ellos mismos.

Evaluación: Al finalizar la actividad cada grupo realizará un razonamiento porque ayudar en la casa mejora la autonomía.

Logo institucional	Unidad Educativa	2015 – 2016		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: Estudios sociales	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Reconocer la importancia de la organización y la participación social como condición indispensable para construir una sociedad justa y solidaria.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Examina la importancia de las organizaciones sociales, a partir del análisis de sus características, función social y transformaciones históricas, para lograr una sociedad más justa y equitativa.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas con las preguntas generadoras. ¿Cómo ayudamos en nuestras casas? ¿Es importante que ayudemos en nuestros hogares? OBSERVACION – REFLEXIÓN: El docente con la ayuda de un cartel explica porque es importante que los estudiantes fortalezcan su autonomía, tengan más confianza y aprendan a resolverlos problemas por sí solos. CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, forma los grupos de estudiantes y procede a entregar los materiales para la actividad. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices cuadros de colores Borrador Pizarrón. Vestuario indicado Espacios	Iniciativas creativas, actuamos con pasión, mente abierta y visión de futuro; asumimos liderazgos auténticos, procedemos con proactividad y responsabilidad en la toma de decisiones y el emprendimiento conlleva.	Observación Instrumento: Escala numérica	

ACTIVIDAD 6

TEMA: ENTREVISTAS CON LAS LETRAS DEL NOMBRE



Objetivo: Comprobar la concordancia de las letras mediante el nombre de estudiantes para mejorar la creatividad y el interés por aprender en los estudiantes utilizando al juego como técnica.

Recursos:

- Hojas
- Lápices cuadros de colores
- Borrador
- Pizarrón.

Logros:

- Usa correctamente las mayúsculas.

Descripción de la actividad:

El docente explica la actividad a realizar luego divide a los estudiantes de hasta tres participantes. Cada persona del grupo dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre los estudiantes tienen que formular cualquier tipo de pregunta. En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: MANUEL

¿Te gustan la M-ancana?

¿Te gustaría ir a A-mbato?

¿Te gusta este juego de los N-ombres?

¿Cómo defines el U-niverso?

¿Qué te gusta de E-cuador?

¿Qué opinas de la L-ectura?

Luego cada grupo expone los trabajos y los compañeros y el docente observan su concordancia.

Evaluación: Los estudiantes escriben el nombre de la persona más especial para ellos y escriben un adjetivo con cada letra que identifique lo especial que es esta persona para ello. Ej. Regina.

Regalo

Entrega

Gracia

Idilio

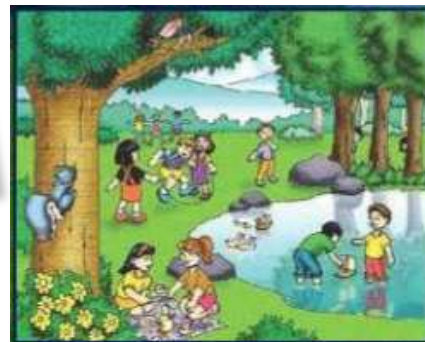
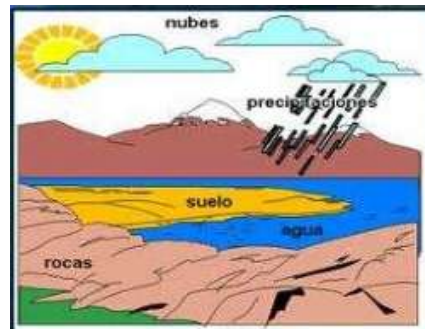
Nobleza

Amor

Logo institucional	Unidad Educativa		2015 – 2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: lengua y literatura	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Utilizar los elementos de la lengua en la escritura.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Usa correctamente las mayúsculas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas OBSERVACION – REFLEXIÓN: El docente explica porque es importante saber conjugar palabras, ya que ayuda a la agilidad mental. CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, forma los grupos de estudiantes y procede a entregar los materiales para la actividad. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices cuadros de colores Borrador Pizarrón.	Usa correctamente las mayúsculas	Observación Instrumento: Escala numérica	

ACTIVIDAD 7

TEMA: COLLAGE DE LA NATURALEZA.



Objetivo: Comunicar las características de cada ecosistema mediante la utilización de imágenes relacionadas para que los estudiantes se familiaricen con el cuidado ambiental utilizando la creatividad y la imaginación.

Recursos:

- Hojas
- Lápices cuadros de colores
- Borrador
- Pizarrón.
- Goma
- Cartulinas
- Marcadores.
- Pinceles

Logros:

- Comprender el punto de vista de la ciencia sobre la naturaleza de los seres vivos, su diversidad, interrelaciones y evolución.

Proceso o Descripción de la actividad: Utilizando fotografías o recorte imágenes de los elementos bióticos y abióticos que forman parte de los ecosistemas. El docente explica que son los ecosistemas.

- El docente forma grupos de trabajos de 6 estudiantes para que armen un collage en el que se describa, de manera puntual, las principales características y la importancia de los elementos bióticos y abióticos representativa de cada ecosistema.
- Luego el docente entrega a cada grupo información sobre los diferentes tipos de ecosistemas (terrestre, acuático y aéreo) sus implicaciones en la flora y fauna.
- Seguidamente cada grupo elabora un collage refiriéndose al ecosistema con la información antes obtenida del docente, recalcando la importancia de conservar los ecosistemas y proteger la flora y fauna de los ecosistemas.

Evaluación: Cada grupo elabora un slogan alusivo al cuidado del medio ambiente y expresa el significado a la clase.

Logo institucional	Unidad Educativa	2015 – 2016		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: ciencias naturales	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Indagar y explicar las adaptaciones de plantas y animales a las condiciones ambientales de diferentes ecosistemas y relacionarlas con su supervivencia.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Determina desde la observación e investigación guiada, las causas y consecuencias de la alteración de los ecosistemas locales e infiere el impacto en la calidad del ambiente.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas con las preguntas generadoras. ¿Qué es el medio ambiente? ¿Cuáles son los elementos bióticos y abióticos? OBSERVACION – REFLEXIÓN: El docente realiza una breve explicación sobre el medio ambiente y los elementos bióticos y abióticos y su importancia en la naturaleza. CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, forma los grupos de estudiantes y procede a entregar los materiales para la actividad. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices cuadros de colores Borrador Pizarrón. Goma Cartulinas Marcadores. Pinceles	Comprender el punto de vista de la ciencia sobre la naturaleza de los seres vivos, su diversidad, interrelaciones y evolución	Observación Instrumento: Escala numérica	

ACTIVIDAD 8

TEMA: EL DADO PREGUNTÓN.



DIALECTO DE LA SIERRA	DIALECTO DE LA COSTA	DIALECTO DE LA AMAZONIA

Objetivos Demostrar sus conocimientos de realidad nacional mediante la utilización de la iversidad lingüística para fortalecer el trabajo dinámico en grupo.

Recursos:

- Hojas
- Lápices cuadros de colores
- Borrador
- Pizarrón.
- Goma
- Cartulinas
- Marcadores.
- Pinceles

Logros:

- Comprender el punto de vista de la ciencia sobre la naturaleza de los seres vivos, su diversidad, interrelaciones y evolución.

Proceso o Desarrollo de la actividad: el docente Indagara sobre nuevos dialectos que identifican a los ecuatorianos.

Juega con dados: Se elabora el dado preguntón con temas de interés para los estudiantes, además de tener conociendo la diversidad lingüística del Ecuador, es decir en las caras del dado se coloca Dialectos de la Sierra, Dialectos de la Costa, Dialectos de la Amazonia, para lo cual el profesor explicara los diferentes dialectos existentes en nuestro país.

El docente forma grupos de 4 estudiantes además entrega a cada grupo un organizador de ideas con el tema a tratar. Para qué coloquen los aciertos de cada grupo. Luego se genera un pequeño debate para determine la influencia positiva o negativa del uso de los dialectos en la comunicación para socializar con la clase de tal forma que los estudiantes expresen libremente sus ideas o lo que comprendieron de los dialectos de las diferentes regiones del país y su influencia en la comunicación, para lo cual se formulan preguntas como, por ejemplo: ¿Qué les parece?, ¿qué me dicen?, ¿qué piensan?, ¿qué creen?, ¿por qué?, etc. De tal forma que incentive a que los estudiantes participen con sus argumentos e ideas sobre el tema.

Evaluación: los estudiantes realizan un pequeño ensayo con breves palabras expresen porque es importante la diversidad lingüística en el país y que beneficios tiene para la población, luego cada grupo expresa sus resultados.

Logo institucional	Unidad Educativa	2015 – 2016		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: ciencias naturales	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Indagar y explicar las adaptaciones de plantas y animales a las condiciones ambientales de diferentes ecosistemas y relacionarlas con su supervivencia.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Determina desde la observación e investigación guiada, las causas y consecuencias de la alteración de los ecosistemas locales e infiere el impacto en la calidad del ambiente.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas con las preguntas generadoras. ¿Qué es el medio ambiente? ¿Cuáles son los elementos bióticos y abióticos? OBSERVACION – REFLEXIÓN: El docente realiza una breve explicación sobre las lenguas nativas del país. CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, forma los grupos de estudiantes y procede a entregar los materiales para la actividad. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices cuadros de colores Borrador Pizarrón. Goma Cartulinas Marcadores. Pinceles	Comprender el punto de vista de la ciencia sobre la naturaleza de los seres vivos, su diversidad, interrelaciones y evolución	Observación Instrumento: Escala numérica	

ACTIVIDAD 9

TEMA: DEFINO POLÍGONOS Y LO COMPARO CON MI ENTORNO.



triángulo



cuadrado



pentágono



hexágono



heptágono



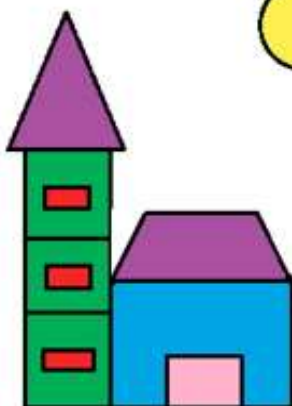
octágono



decágono



dodecágono



Objetivo: Reconocer los polígonos mediante la construcción de un dibujo libre compuesto observando el entorno en el que vive, para describir y clasificar polígonos en triángulos y cuadriláteros, considerando número de lados y vértices.

Recursos:

- Hojas
- Lápices cuadros de colores
- Borrador
- Pizarrón.

Logros:

- Relaciona las figuras geométricas según su propiedad.

Proceso o Desarrollo de la actividad:

El docente explica sobre que son los polígonos, luego dibuje como mínimo 5 polígonos, para ello utiliza un juego geométrico de reglas. Seguidamente muestra a los estudiantes algunos polígonos hechos de cartulina con los que realiza un dibujo libre, luego muestra como se calcula el área total.

Después el docente forma grupos de 6 estudiantes, a cada grupo se entrega un número 12 de polígonos regulares para que cada grupo construya un dibujo libre compuesto con los 12 polígonos dados por el profesor. Determinar el área total de las figuras compuestas construidas en cada grupo.

Cada grupo presenta a la clase sus resultados, para descubrir por qué a pesar de tener diferentes figuras compuestas el área total es la misma para todos los grupos.

Evaluación: Se entrega a los estudiantes una lámina de una ciudad, paisaje, o medio natural para que ellos marque con una "X" los polígonos que identifiquen y que son parte del entorno, resalten sus lados y escriban el nombre.

Logo institucional	Unidad Educativa	2015 – 2016		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: Matemáticas	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: .Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Clasificar objetos, cuerpos geométricos y figuras geométricas según sus propiedades		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Representación de las figuras geométricas		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas con las preguntas generadoras. ¿Qué son los polígonos regulares? ¿Están presentes los polígonos regulares en nuestro entorno? OBSERVACION – REFLEXIÓN: el docente explica a la clase sobre los polígonos regulares y como calcular su área, y la importancia para nosotros. CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, forma los grupos de estudiantes y procede a entregar los materiales para la actividad. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello cada grupo presenta sus ideas. Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices cuadros de colores Borrador Pizarrón.	Relaciona las figuras geométricas según su propiedad	Observación Instrumento: Escala numérica	

ACTIVIDAD 10

TEMA: ENTREVISTA A PERSONAJES DE LA HISTORIA.



Objetivo: Investigar los hechos de la colonización mediante encuesta realizada a docentes o personas que sepan del tema realidad nacional o local para analizar la información obtenida que incentive al desarrollo de creativas de forma lúdica.

Recursos:

- Hojas
- Lápices cuadros de colores
- Borrador
- Pizarrón.
- Vestuario indicado
- Espacios

Logros:

- Iniciativas creativas, actuamos con pasión, mente abierta y visión de futuro; asumimos liderazgos auténticos, procedemos con proactividad y responsabilidad en la toma de decisiones y el emprendimiento conlleva

Proceso o Desarrollo de la actividad:

Se forma grupos de 6 estudiantes, seguidamente el docente explica a los estudiantes sobre la Conquista y Colonización (mestizaje, diferencias sociales, discriminación, etc.). Luego se elaboran 5 preguntas para la entrevista.

¿Sabe usted sobre la conquista y colonización?

¿La llegada de los españoles beneficio en algo los países?

¿Cree que el mestizaje ayudo al crecimiento del país?

¿Las diferencias sociales en la conquista y colonización fue una barrera para el desarrollo del país?

¿Existía más discriminación antes?

Después cada grupo realiza la entrevista a un docente de la institución, de tal manera que responde a su cuestionario. En clase pueden representar roles diferentes (de entrevistado y entrevistador) para reflexionar sobre las respuestas que dan y analizar su nivel de información, de consciencia social, de prejuicio, de compromiso, etc., sobre el tema.

Evaluación: Cada grupo realiza las conclusiones de sobre el tema tratado en la actividad y realiza una reflexiona sobre la vida de las personas en épocas de la colonia y como están actualmente las personas, luego exponen a la clase.

Logo institucional	Unidad Educativa	2015 – 2016		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1.- DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA: Estudios sociales	NÚMEROS DE PERÍODOS: 2	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL: Formación ciudadana		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Analizar los hechos iniciales de la colonización, en especial la fundación de ciudades y su papel en la dominación.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del proceso histórico		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS /INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EXPERIENCIA CONCRETA: Se inicia con una canción para motivar a los estudiantes. Luego realizamos lluvia de ideas con las preguntas generadoras. ¿Han escuchado sobre la conquista? ¿su mamá o papa le han manifestado que es la colonia OBSERVACION – REFLEXIÓN: se explica a los estudiantes el tema a tratar, se formulan las preguntas. CONCEPTUALIZACIÓN: El docente explica la actividad que se va a realizar, forma los grupos de estudiantes y procede a entregar los materiales para la actividad. APLICACIÓN: Luego se realiza las correcciones con todo el salón participando para ello Al finalizar la actividad se realiza una dinámica	Hojas Lápices cuadros de colores Borrador Pizarrón. Vestuario indicado Espacios	Iniciativas creativas, actuamos con pasión, mente abierta y visión de futuro; asumimos liderazgos auténticos, procedemos con proactividad y responsabilidad en la toma de decisiones y el emprendimiento conlleva.	Observación Instrumento: Escala numérica	

BIBLIOGRAFÍA

- Alexander., O. O. (1999). *Organización y funcionamiento de centros escolares*.
- Alfonso., G. V. ((2009)). *El juego infantil y su metodología*.
- Alfonso., G. V. ((2009)). *El juego infantil y su metodología*.
- Almería, J. M. (El reciclaje. Una Alternativa Educativa y Económica.). (2000). Barcelona. España.: Editorial INDE. .
- Antonio., M. J. (1998). *Base metodológica para el aprendizaje de las actividades educativas*.
- Araceli., E. G. ((1999)). *Didáctica e innovación curricular*.
- Arce de Fabreiro, M. (U.F.G.1990). *Tesis “Importancia del Juego en el nivel de Parvularia”*.
- Beatriz., T. (1999). *Talleres integrales en educación infantil*.
- César., C. ((2002)). *Enseñanza – aprendizaje y discurso en el aula: aproximación al estudio*. .
- Dolores., R. A. (2006). *Educación infantil. Estrategias para la resolución de supuestos prácticos*.
- Fernando., D. B. ((1999)). *El proceso de enseñanza – aprendizaje*.
- Inmaculada., D. L. ((2011)). *Juego infantil y su metodología*.
- José Gárriz, J. M. (2007). *Manual de Juegos*.
- Lucrecia., C. ((2005)). *Informática aplicada a los procesos de enseñanza – aprendizaje*. .
- María., G. S. ((2014)). *Aspectos básicos de la intervención educativa en la educación infantil*.

MÉNDEZ, A. (2008). *La enseñanza de actividades físico-deportivas con materiales innovadores: Posibilidades y Perspectivas de futuro*.

ORLICK, T. (1999). *"Latas: material alternativo para los juegos"*.

Palacios, J. e. (2001). *"Latas: Material alternativo para los juegos"*.

Revista Digital SEDE.

Velásquez, C. (1998). *"Actividades Extraescolares. Una propuesta alternativa", "¡Jugamos con lo que tiramos! Una propuesta de reutilización de materiales de desecho para la práctica educativa Empresarial"*.

Barcelona.

ARIAS Gómez, D. .. (2005). *"Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales". Una propuesta didáctica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. (5º. ed.). Caracas - Venezuela: Episteme.

Arnau, A. (16 de Febrero de 2011). *Recupera tus técnicas de estudio: desempolva los libros!* ARÓN NEVA, A. M. (1991). *Clima Social y escolar y desarrollo personal*. Santiago de Chile: Mc Graw Hill.

Arrieta, D. S. (s.f.). *Técnicas de Estudio*. Obtenido de Técnicas de Estudio:

Atienza, E. (2007). *Discurso e ideología en los libros de texto de ciencias sociales*. Discurso & Sociedad.

ATWOOD, B. (1983). *Cómo desarrollar la lectura crítica*. 2da. Edición. Barcelona: Ed. CEAC.

AUBERT, A. Y. (2010). *Interactividad en el aula*. Buenos Aires, Argentina : MARBEN S.R.L.

AUSEBEL, D. (. (2002). *Adquisición y retención del Conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Paidós Barcelona.

AUSUBEL, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Ed. Paidós Ibérica.

Baptista, M., Fernandez, C., & Hernandez, R. (2010 (quinta edicion)). *Metodologia de la Investigacion*. Mexico D.F.: Mc Graw Hill.

BARRERA-COROMINAS, J. G. (2014). *LA CONVIVENCIA EN LOS CENTROS EDUCATIVOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN IBEROAMÉRICA*. Santiago de Chile: Santillana.

FERNÁNDEZ Tres Palacios, J. L. (1986). *Psicología General I y II*. Editorial. Madrid, España: Gráfica Maravillas SL.

Ferrada, D. (2001). *Curriculum crítico comunicativo*. Barcelona ,España: El Roure.

Ferreiro, R. (2009). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. México: Trillas.

FIDIAS G. ARIAS. (2012). *TESIS DE INVESTIGACIÓN: PROYECTO FACTIBLE*. Recuperado el 18 de AGOSTO de 2016, de tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/07/proyecto-factible.html

Física, F. d. (07 de 2010). *Universidad de las Americas*. Recuperado el 18 de 09 de 2015, de Aportes del cognitivismo a la educación: http://examenpsicologiadelaprendizaje.blogspot.com/2010/07/blog-post_698.html

Flores, G. d. (03 de 2011). *Revista de la educacion superior*. Recuperado el 17 de 09 de 2015, de Origen de la tutoria:

Francis, T. &. (2011). *Bullying in Perú - A Code of Silence*. (C. C. Merino, Trad.) New York: : Handbook of School Violence and School Safety International Research and Practice.

Fredy Wompner y Fernández Montt, R. (2007). *"Aprender a aprender. Un método valioso para la educación superior."*. Observatorio de la Economía Latinoamericana.

Gaitán, L. (1999). *"Bienestar social e infancia: la distribución generacional de los recursos sociales"* (Vol. 3). Mexico: Intervención Psicosocial.

Gallego, V. (2008). Descripción de las habilidades sociales en estudiantes de psicología de una institución de educación superior. *Corporación Universitaria Iberoamericana, Revista Iberoamericana De Psicología: Ciencia y Tecnología*, 1, 61-71

REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS

- Ortiz, A. (2012) (p. 23)
- Echeverri, J. & Gómez, J. (2015) (p. 19)
- Atehortúa, R. (2012) (p. 25)
- Domínguez, C. (2015), (p.14)
- Hernández, G. (2012), (p. 30)
- García, A. (2009 (p. 7).
- Doráis Blanco (2013), (p. 18).
- Suárez, K. (2014), (p. 430),
- Blanco, D. (2013) (p. 48)
- MINED (2016) (p. 89)
- Montenegro (2010), (p. 62).
- Gómez, R. (2010), (p. 9)
- Russell D. (2010), (p. 5)
- Fernández (2011) (p. 43)
- Jiménez. S. (2012), (p. 8)
- Compte, G. (2011), (p. 8 – 9).
- Robalino, M. & Körner, A. (2013), (p. 30).
- Natalia B. (2012), (p., 68).
- Guía metodológica para la implementación del currículo (2014), (p. 9).
- Guía metodológica para la implementación del currículo (2014 (p. 17).
- Guía Metodológica (2014), (p. 23)
- Currículo metodología juego trabajo (2014), (p. 41)
- Currículo de Educación Mineduc (2014), (p. 14)
- Kennedy A. (2011), (p. 31).
- V. Thomas (2014) (p. 43).

Pozo (2015) (p. 212).

Arteaga, R. (2010) (p. 32).

García. K., Alvares, a & Torres, a. (2011), (p. 73)

Rodríguez. A (2014). (p. 58).

Camacho, G., (2014). (p. 9)

Rodríguez (2013). (p. 24)

Dolores Mattos de Cardona (2009) (p. 32).

García (2012) Cortes & González (2016) (p. 14)

Female (2011) (p. 31).

Rodríguez (2014) (p. 2)

Pozo (2015) Torres, A. (2015) (p. 8 – 11).

Gómez L. M. & Buleje, J. M. (2010) (p. 211).

Durán, T. (2010) (p. 56)

Vélez, C., (2012) (p. 48).

Currículo de los niveles de educación obligatoria (2016) (p. 221),

Currículo de los niveles de educación obligatoria, 2016). (p. 964)

Bohórquez C. (2014). (p.21)

Mendoza (2014). (p.21)

Chopitea, I. (2010) (p. 32)

Chacón, N. (2016) (p. 12)

Grajales (2010). (p. 45)

Ponce Cáceres (2000) (p. 139).

Colas Bravo (1994), (p. 45)

Carlos Sabino (1978) (p. 76)

Lizardo Carvajal (2013), (p. 18)

Arco, A., (1998) (p. 8)

REFERENCIAS WEB

<http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/5472>

<https://psicologiaymente.net/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel#!>

<http://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2939>

https://www.clarin.com/empleos_y_capacitacion/Jugando-aprende-tecnicas-ludicas-oficina_0_rkswmoi6vmx.html

<https://definicion.de/aprendizaje-significativo/>

<http://www.pac.com.ve/contenido/educacion/ique-son-las-tecnicas-de-estudio/5438/81>

Carrie, S. (10 de octubre de 2011). El secreto para mejorar las técnicas de estudio. Obtenido de El secreto para mejorar las técnicas de estudio: <http://www.educamericas.com/articulos/reportajes/el-secreto-para-mejorar-las-tecnicas-de-estudio>

<http://www.conmishijos.com/ninos/ninos-colegio/el-estudio-cuestion-de-tecnica.html>

[http://www.uv.es/eees/\(GUIA%20DOCENTE\).pdf](http://www.uv.es/eees/(GUIA%20DOCENTE).pdf)

<http://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Actualidad/Noticias/Tecnicas-ludicas-para-mejorar-la-productividad?vgnextfmt=default&vgnextoid=1ba78347dc93d310VgnVCM1000000b205a0aRCRD&vgnnextchannel=a12149fa40ec9410VgnVCM100000171f5a0aRCRD>

<http://noticias.universia.edu.ve/cultura/noticia/2015/09/01/1130648/aprendizaje-significativo.html>

ANEXOS

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

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: EDUCACIÓN PRIMARIA

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que los integrantes NAVARRO MORA CLAUDIA VIRGINIA, con C.I. 0924242381, ACOSTA ROMERO GABRIELAUGUSTO, con C.I. 0919053041 diseñaron el proyecto educativo con el Tema: Técnicas lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo en los estudiantes del subnivel medio de Educación Básica de la escuela "José Julián Sánchez", Propuesta: Guía de técnicas lúdicas

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

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

Atentamente


MSc. ZOILA FERNÁNDEZ ORDINOLA
CONSULTOR ACADÉMICO



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

SUB-DIRECCIÓN
DE
EXTENSIONES

Guayaquil, 22 de agosto de 2015

Lcda.

Miriam Alexandra Sánchez Herrera

DIRECTORA DE LA ESCUELA BÁSICA "José Julián Sánchez"

Ciudad.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conocedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación mención: Educación Primaria, solicitamos a usted o a quien corresponda les permitan realizar el Proyecto Educativo en la Unidad Educativa que dirige, al grupo de estudiantes conformado por: Navarro Mora Claudia Virginia C.I.0924242381, Acosta Romero Gabriel Augusto C.I. 0919053041.

Tema: TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SUB-NIVEL MEDIO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "JOSÉ JULIÁN SÁNCHEZ". ZONA 5 DISTRITO 09d20, PROVINCIA DEL GUAYAS, CANTÓN SALITRE, PARROQUIA LA VICTORIA, DURANTE EL PERIODO 2015-2016

Propuesta: **GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS**

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento

Atentamente,

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



Recibido
25/08/2015

C.C: Archivo

Caminemos juntos a la excelencia

ESCUELA FISCAL MIXTA "JOSÉ JULIÁN SÁNCHEZ"

Parroquia la Victoria – Cantón Salitre – Provincia Del Guayas

Salitre, agosto del 2015

Señora.

MSc. Silvia Moy-Sang Castro

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

Ciudad. –

De nuestras consideraciones:

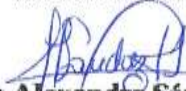
Por medio de la presente **AUTORIZO** que los estudiantes Egresados de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención **EDUCACION PRIMARIA**, de la Facultad de Filosofía, letras y Ciencia de la Educación de la Universidad de Guayaquil, realicen la tesis Educativa con el tema: **TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO** y la propuesta **GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SUB-NIVEL MEDIO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**. En la institución que actualmente yo lidero.

Nómina de integrantes:

- Navarro Mora Claudia Virginia C.I: No. 092424238-1
- Acosta Romero Gabriel Augusto C.I: No. 091905304-1

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Atentamente



Lcda. Miriam Alexandra Sánchez Herrera

DIRECTORA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "JOSÉ JULIÁN SÁNCHEZ"





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



Guayaquil, 21 de diciembre del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código EP-T-SB-0005 con el tema:
Técnicas lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo en los estudiantes del subnivel medio de educación básica de la Escuela "Jose Julian Sanchez" Guía de técnicas lúdicas es dé 90% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.
Particular que informo para los fines pertinentes.

URKUND

Document: EP-T-SB-0005
Submitted by: [Name]
Reviewer: [Name]
Message: [Message]

Sources: [List of sources]

100% originality score. No pages found with content of other projects or documents.

INTRODUCCIÓN

La calidad de atención de la escuela que el docente debe tener es un aspecto de la calidad de la educación, ya que la calidad de la atención de la escuela es un aspecto de la calidad de la educación, ya que la calidad de la atención de la escuela es un aspecto de la calidad de la educación.

Para que la escuela sea de calidad, el docente debe tener un aspecto de la calidad de la educación, ya que la calidad de la atención de la escuela es un aspecto de la calidad de la educación, ya que la calidad de la atención de la escuela es un aspecto de la calidad de la educación.

El aspecto de la calidad de la atención de la escuela es un aspecto de la calidad de la educación, ya que la calidad de la atención de la escuela es un aspecto de la calidad de la educación, ya que la calidad de la atención de la escuela es un aspecto de la calidad de la educación.

Firma Gestor de Aula Virtual

Evidencia de la Institución educativa “José Julián Sánchez”, de la Parroquia La Victoria del Cantón Salitre, donde se ejecutó el proyecto.



Evidencia de la encuesta realizada a los representantes legales de la Institución Educativa Fiscal “José Julián Sánchez” de la Parroquia la Victoria del Cantón Salitre.





Evidencia de la encuesta realizada a los docentes de la Institución Educativa Fiscal “José Julián Sánchez” de la Parroquia La Victoria del Cantón Salitre





**Evidencia con los alumnos Segundo grado de la Institución Fiscal
“José Julián Sánchez de la Parroquia La Victoria del Cantón Salitre**





Evidencia de ejecutar la Guía didáctica sobre las técnicas lúdicas en la Escuela Fiscal “José Julián Sánchez de la Parroquia La Victoria del Cantón Salitre





Evidencia de haber ejecutado el proyecto de investigación junto a los docentes de la Escuela Fiscal “José Julián Sánchez”



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL



ENCUENTA DIRIGIDA A REPRESENTANTE LEGALES

TEMA DE INVESTIGACIÓN: TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA

Objetivo: Conocer el criterio de los Representantes Legales.

5. Muy en desacuerdo 4. En desacuerdo 3. Indiferente 2. De acuerdo, 1. Muy de acuerdo

Nº.	Reactivos	5	4	3	2	1
1	¿Cree usted que la educación cambiará con las técnicas lúdicas y será un aporte para mejorar el aprendizaje significativo?					
2	¿Tiene conocimiento de qué son las técnicas lúdicas en el proceso del aprendizaje significativo?					
3	¿Piensa usted que las técnicas lúdicas no ayudan al aprendizaje significativo?					
4	¿Piensa usted que las técnicas lúdicas son empleadas en la institución para mejorar el aprendizaje significativo?					
5	¿Cree usted que los docentes siempre motivan al estudiante con técnicas lúdicas para alcanzar un aprendizaje eficaz?					
6	¿Conoce usted las técnicas lúdicas que emplea el docente con su representado para mejorar el aprendizaje significativo?					
7	¿Usted permite que sus representantes siempre estén realizando las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje?					
8	¿Usted cree que una guía didáctica realizada con técnicas lúdicas mejorará el aprendizaje?					
9	¿Confía usted plenamente en estas técnicas lúdicas?					
10	¿Cree usted que la guía didáctica con técnicas lúdicas son pérdidas de tiempo en el aprendizaje?					

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL



ENCUENTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

TEMA DE INVESTIGACIÓN: TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA

Objetivo: Conocer el criterio de los docentes de la institución

5. Muy en desacuerdo 4. En desacuerdo 3. Indiferente 2. De acuerdo, 1. Muy de acuerdo

Nº.	Reactivos	5	4	3	2	1
1	¿Usted como docente confía en las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje?					
2	¿Cree usted que estas técnicas lúdicas la deben realizar los estudiantes con discapacidad para ayudar su aprendizaje?					
3	¿La directora del plantel fomenta las técnicas lúdicas para tener un mejor aprendizaje en el establecimiento?					
4	¿Piensa usted que las técnicas lúdicas se deben dar en un lugar adecuado para conseguir un mejor aprendizaje?					
5	¿Invita usted como docente a los representantes legales a que participen de las técnicas lúdicas?					
6	¿Incentiva usted cómo docente a que todos sus estudiantes realicen técnicas lúdicas para tener mejor salud?					
7	¿Cree usted que las técnicas lúdicas ayudan a tener un buen estado físico y son dinámicas para un buen aprendizaje?					
8	¿Está usted de acuerdo que todos los días laborables en la institución se realicen las técnicas lúdicas para que el aprendizaje sea de calidad?					
9	¿Piensa usted que la guía didáctica con técnicas lúdicas serán un aporte para mejorar el aprendizaje?					
10	¿La guía didáctica con técnicas lúdicas será un principio benefactor para alcanzar un buen fin, que es el aprendizaje de la comunidad educativa?					

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL



ENCUENTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

TEMA DE INVESTIGACIÓN: TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA

Objetivo: Conocer el criterio de los estudiantes de la institución

5. Muy en desacuerdo 4. En desacuerdo 3. Indiferente 2. De acuerdo, 1. Muy de acuerdo

Nº.	Reactivos	5	4	3	2	1
1	¿Consideras que el profesor debe de motivar sus clases por medio del juego?					
2	¿Sus profesores deben enseñar sobre que son las Técnicas lúdicas?					
3	¿Tus profesores utilizan las técnicas lúdicas?					
4	¿En tu escuela utilizan las técnicas lúdicas?					
5	¿Crees que las técnicas lúdicas son indispensables para un mejor aprendizaje?					
6	¿Sabes que significa el aprendizaje significativo?					
7	¿Tus profesores les enseñan sobre el aprendizaje significativo?					
8	¿Crees que una guía didáctica sobre las técnicas lúdicas mejoraría el estudio?					
9	¿Tus profesores utilizan el aprendizaje significativo en clases?					
10	¿En tu escuela les enseñan sobre el aprendizaje significativo?					

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL MEDIO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "JOSÉ JULIÁN SÁNCHEZ", GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS

AUTORES:
NAVARRO MORA CLAUDIA VIRGINIA
ACOSTA ROMERO GABRIEL AUGUSTO

TUTORA:
MSc. FERNÁNDEZ ORDINOLA ZOILA

REVISOR:
MSc. BARROS MORALES FRANKLIN

INSTITUCIÓN:
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:
FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACION PRIMARIA

FECHA DE PUBLICACIÓN:
AÑO 2017

No. DE PÁGS:
157 PÁGS

TÍTULO OBTENIDO:
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA

ÁREAS TEMÁTICAS: LENGUA Y LITERATURA, MATEMÁTICA, ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "JOSÉ JULIÁN SÁNCHEZ" AMBITO EDUCATIVO

PALABRAS CLAVE:
(TÉCNICAS LÚDICAS) (MOTIVACIÓN) (GUÍA)

RESUMEN: El actual trabajo investigativo tiene sus cimientos en las técnicas lúdicas en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez", Zona 5, Distrito 09D20, Provincia del Guayas, Cantón Salitre, Recinto La Victoria, en el periodo lectivo 2015 – 2016, los educandos de este establecimiento educativo tienen falencias en el aprendizaje en las diversas áreas de aprendizaje debido a la falta de motivación por parte del docente al momento de impartir la clase. Este problema está latente en su aprendizaje, es necesario que se empleen las técnicas lúdicas para que el docente este activo, atento, desarrolle su propio aprendizaje, descubra paso a paso lo que le gusta y aprenda a expresar sus ideas, sus pensamientos y conocimientos. Estas actividades son benefactoras e importantes para los estudiantes de este nivel debido a que es donde desarrollan sus habilidades y destrezas psicomotoras, es necesario que aprendan, pero con el constructivismo, la resolución de problemas, la diversidad funcional, con el juego es la forma más adecuada, divertida, para los estudiantes. Desde este enfoque, se propone cambiar el aprendizaje en este plantel educativo. El objetivo que se quiere conseguir en esta investigación es que se inculque al docente a utilizar las técnicas lúdicas y estas sean parte del currículos para todas las demás áreas educativas para facilitar de una manera eficaz el desarrollo social y emocional del estudiante y conseguir el aprendizaje significativo que es lo que se propone este proyecto educativo y propone una guía de técnicas lúdica.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF: ☒ SI ☐ NO

CONTACTO CON AUTOR/ES Teléfono: 0996437556 E-mail: Gabriel_augusto85@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN: Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía

Teléfono: (2294091) Telefax: 2393065

E-mail: fca@uta.edu.ec



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL MEDIO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "JOSÉ JULIÁN SÁNCHEZ", GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS

AUTORES:

**NAVARRO MORA CLAUDIA VIRGINIA
ACOSTA ROMERO GABRIEL AUGUSTO**

TUTORA:

MSc. FERNÁNDEZ ORDINOLA ZOILA

REVISOR:

MSc. BARROS MORALES FRANKLIN

INSTITUCIÓN:

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:

FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACION PRIMARIA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

AÑO 2017

No. DE PÁGS:

157 PÁGS

TÍTULO OBTENIDO:

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA

**ÁREAS TEMÁTICAS: LENGUA Y LITERATURA, MATEMÁTICA, ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "JOSÉ JULIÁN SÁNCHEZ" AMBITO EDUCATIVO**

PALABRAS CLAVE:

(TÉCNICAS LÚDICAS) (MOTIVACIÓN) (GUÍA)

RESUMEN: El actual trabajo investigativo tiene sus cimientos en las técnicas lúdicas en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica "José Julián Sánchez", Zona 5, Distrito 09D20, Provincia del Guayas, Cantón Salitre, Recinto La Victoria, en el periodo lectivo 2015 – 2016, los educandos de este establecimiento educativo tienen falencias en el aprendizaje en las diversas áreas de aprendizaje debido a la falta de motivación por parte del docente al momento de impartir la clase. Este problema está latente en su aprendizaje, es necesario que se empleen las técnicas lúdicas para que el docente este activo, atento, desarrolle su propio aprendizaje, descubra paso a paso lo que le gusta y aprenda a expresar sus ideas, sus pensamientos y conocimientos. Estas actividades son benefactoras e importantes para los estudiantes de este nivel debido a que es donde desarrollan sus habilidades y destrezas psicomotoras, es necesario que aprendan, pero con el constructivismo, la resolución de problemas, la diversidad funcional, con el juego es la forma más adecuada, divertida, para los estudiantes. Desde este enfoque, se propone cambiar el aprendizaje en este plantel educativo. El objetivo que se quiere conseguir en esta investigación es que se inculque al docente a utilizar las técnicas lúdicas y estas sean parte del currículos para todas las demás áreas educativas para facilitar de una manera eficaz el desarrollo social y emocional del estudiante y conseguir el aprendizaje significativo que es lo que se propone este proyecto educativo y propone una guía de técnicas lúdica.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

☒ SI

☐ NO

CONTACTO CON AUTOR/ES

Teléfono: 0996849051

E-mail: Claudianavarrocancer@gmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía

Teléfono: (2294091) Telefax: 2393065

E-mail: fca@uta.edu.ec

