



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

PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACION PRIMARIA

TEMA:

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL NIVEL
COGNITIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS
ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BÁSICA ELEMENTAL
DE LA ESCUELA "GUAYAS Y QUIL" DE LA PROVINCIA
DEL GUAYAS, RECINTO SANTA MARIANITA
CANTÓN EL EMPALME, PERÍODO 2015-2016.
DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON
ENFOQUE DE DESTREZAS CON
CRITERIO DE DESEMPEÑO

CODIGO: EP-I-BZ-0051

AUTORA: MAFALDA FELIPA CHUEZ VELIZ

CONSULTORA: MSc. DANIEL RUIZ LOPEZ

BALZAR - 2017



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

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila MSc
VICEDECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada. MGTI
**DIRECTORA DEL SISTEMA
SEMIPRESENCIAL**

Ab. Sebastián Cadena Alvarado MSc
SECRETARIO GENERAL

Guayaquil, del 2015

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

De nuestras 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: Educadoras de párvulos.

Tengo bien informar lo siguiente:

Que la integrante Mafalda Felipa Chuez Veliz C.C. N° 0907346480 diseñó el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de educación básica elemental de la escuela de Educación Básica "Guayas y Quil" de la provincia Guayas, recinto Santa Marianita Cantón El Empalme, Período 2015-2016.

Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño, a partir de datos obtenidos. El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

La practicante ha aprobado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se proceda a la APROBACION DEL PROYECTO y pone a vuestra consideración el informe para todos los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

**MSc. Daniel Ruiz López
Consultor Académico**

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

DERECHOS DE AUTOR

Por la presente yo, Mafalda Felipa Chuez Veliz declaró ser la creadora del Proyecto: Influencia de las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de educación elemental de la escuela de Educación Básica “Guayas y Quil” de la provincia Guayas, recinto Santa Marianita Cantón El Empalme, Período 2015-2016. Diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño, a partir de datos obtenidos. Reconocemos que concedemos a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación como la única propietaria de los derechos de autor, exclusivos para usar este sistema; así como modificarlo de acuerdo a sus necesidades.

Atentamente,

**Mafalda Felipa Chuez Veliz
C.I 0907346480**

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

PROYECTO

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL NIVEL COGNITIVO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN ELEMENTAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GUAYAS Y QUIL” DE LA PROVINCIA GUAYAS, RECINTO SANTA MARIANITA CANTÓN EL EMPALME, PERÍODO 2015-2016. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.

APROBADO

.....
Tribunal N° 1

.....
Tribunal N° 2

.....
Tribunal N° 3

Chuez Veliz Mafalda Felipa
C.I 0907346480

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

MSC. FAUSTO MORENO CADENA.

MSC. ÁNGEL BAÑOS ALDAS.

MSC. CARLOTA AYALA CAMPOVERDE.

MSC. CARLOS VEINTIMILLA SILVA.

AGRADECIMIENTO

Con un infinito amor a Dios, a nuestra familia. Que me brindaron todo su apoyo para lograr la culminación de mi carrera, para un futuro mejor.

Agradezco a la Facultad De Filosofía, Letras y ciencia de la educación por brindarnos sus sabios conocimientos y una Educación de calidad y calidez, y me condujeron en este gran camino de mi vida profesional.

Chuez Veliz Mafalda Felipa

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto primero a dios por darnos fortaleza en todo momento, de todo corazón a nuestras familias por haberme brindado todo su apoyo incondicional en distintas formas cuando más lo necesitamos.

Con todo nuestro amor a nuestras queridas familias, quienes son el pilar fundamental de nuestra existencia, por ser nuestra guía dándome ánimos para lograr la superación. Ellos que siempre estuvieron colaborando en todos los ámbitos para la realización de este trabajo, para alcanzar un sueño,

Chuez Veliz Mafalda Felipa

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Directivos	ii
Aprobación del consultor Académico.....	iii
Derechos de autor	iv
Calificación del Tribunal Examinador.....	v
Docentes responsables de unidad de titulación.....	vi
Agradecimiento	vii
Dedicatoria.....	viii
Índice General.....	ix
Índice de cuadros.....	xiv
Índice de tablas.....	xiv
Índice de gráficos.....	xv
Resumen	xvi
Summary	xvii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación	2
Problema de investigación.....	3
Situación conflicto	3
Hecho Científico.....	4
Causas.....	5
Formulación del problema	5
Objetivo de la Investigación.....	6

Objetivo General	6
Objetivos Específicos.....	6
Interrogantes de Investigación	6
Justificación	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de Estudio	9
Bases teóricas	11
Técnicas lúdicas	11
Las técnicas lúdicas.....	12
Técnicas lúdicas en el entorno educativo.	14
Tipos de técnicas lúdicas.....	16
Técnicas Vivenciales	17
Las técnicas lúdicas y el juego.....	18
Escenario de las técnicas lúdicas	20
Proponente de la nueva pedagogía en técnica lúdicas.....	22
Actualización y fortalecimiento Curricular 2010	24
Las técnicas lúdicas el quehacer de la educación básica.....	25
La práctica de las técnicas lúdicas en la escuela de educación básica “Guayas y Quil”	27
Nivel cognitivo.....	28
Definición en torno al nivel cognitivo.....	28
Desarrolladores del Nivel Cognitivo	29
Historia del Nivel Cognitivo	30
Nivel cognitivo en el Entorno Educativo.....	32

Nivel cognitivo para la educación integral	34
Nivel cognitivo en los procesos didácticos	35
La nueva Pedagogía del Nivel Cognitivo	36
Currículo de Lengua y Literatura.....	39
Importancia del Nivel Cognitivo.....	41
El nivel cognitivo en el quehacer de la educación básica.	43
La práctica del nivel cognitivo en la Escuela de Educación “Guayas y Quil”	44
Fundamentaciones	46
Fundamentación Epistemológica	46
Fundamentación psicológica.....	48
Fundamentación pedagógica.....	48
Fundamentación legal.....	49

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE

RESULTADOS

Diseño Metodológico	52
Tipos de investigación	52
Investigación de Campo:	52
Documental.....	53
Descriptiva	53
Bibliografía	54
Exploratoria.....	54
Explicativa.....	54
Población y muestra	54

Población	54
Muestra	55
Método de investigación	58
Métodos	58
Método Empírico	58
Método Teórico	59
Método Estadístico	60
Observación	60
Instrumentos	61
La Entrevista	61
La Encuesta	61
Prueba del Chi Cuadrado	83
Conclusiones y Recomendaciones	83
Conclusiones	83
Recomendaciones:	84

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Título	85
Justificación	85
Objetivo General	86
Objetivo Específicos	86
Aspectos teóricos de la propuesta	86
Factibilidad de su aplicación	88
Financiero	88
Legal	88

Técnico	89
Recursos Humanos	89
Política	89
Descripción de la propuesta	89
Índice de la Guía.....	91
Introducción	91
Objetivo General	91
Objetivos Específicos.....	91
Impacto Social	91
Beneficiarios	91
Actividad N° 1 El teatrillo.....	91
Planificación N° 1 El Teatrillo.....	91
Actividad N° 2 Basta	91
Planificación N° 2 Basta.....	91
Actividad N° 3 Va un navío cargado de.....	91
Planificación N° 3 Va un navío cargado de.....	91
Actividad N° 4 Iniciación al lenguaje	91
Planificación N° 4 Iniciación al lenguaje.....	91
Actividad N° 5 Jugando a las oraciones.....	91
Planificación N° 5 Jugando a las oraciones	91
Introducción	92
Objetivos.....	92
Objetivo general.....	92
Objetivos Específicos.....	93
Beneficiarios	93
Conclusiones de la guía.....	104

Referencias Bibliografías	105
Anexos.....	Error! Bookmark not defined.

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Distributivo de la población.....	55
Cuadro N° 2 Distributivo de la muestra	56
Grafico N° 3 Operacionalización de las variables	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 El Juego incentiva el aprendizaje.....	62
Tabla N° 2 Conocimiento de actividades lúdicas.....	63
Tabla N° 3 Importancia de las actividades lúdicas	64
Tabla N° 4 Influencia de las técnicas lúdicas	65
Tabla N° 5 Desconocimiento de técnicas lúdicas	66
Tabla N° 6 Las Técnicas lúdicas ayudaría al desarrollo cognitivo	67
Tabla N° 7 Desarrollo del nivel cognitivo.....	68
Tabla N° 8 Guía didáctica y el desarrollo del nivel cognitivo.	69
Tabla N° 9 Guía didáctica basada en juegos lúdicos.....	70
Tabla N° 10 Guía didáctica y su aporte significativo.	71
Tabla N° 11 Juegos en el aula de clase.....	73
Tabla N° 12 Actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.....	74
Tabla N° 13 Actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.....	75
Tabla N° 14 Motivar a los estudiantes con actividades lúdicas.....	76
Tabla N° 15 Innovación de juegos lúdicos.....	77
Tabla N° 16 Docente debe ser fuente de aprendizaje	78
Tabla N° 17 Capacitación docente	79
Tabla N° 18 El niño aprende por medio del juego	80

Tabla N° 19 Innovación de juegos en aula de clase	81
Tabla N° 20 Presentación de video de actividades lúdicas	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 El Juego incentiva el aprendizaje	62
Gráfico N° 2 Conocimiento de actividades lúdicas.....	63
Gráfico N° 3 Importancia de las actividades lúdicas	64
Gráfico N° 4 Influencia de las técnicas lúdicas	65
Gráfico N° 5 Desconocimiento de técnicas lúdicas.....	66
Gráfico N° 6 Las Técnicas lúdicas ayudaría al desarrollo c	67
Gráfico N° 7 Desarrollo del nivel cognitivo	68
Gráfico N° 8 Guía didáctica y el desarrollo del nivel cognitivo.	69
Gráfico N° 9 Guía didáctica basada en juegos lúdicos.	70
Gráfico N° 10 Guía didáctica y su aporte significativo.	71
Gráfico N° 11 Juegos en el aula de clase.	73
Gráfico N° 12 Actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje	74
Gráfico N° 13 Actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje	75
Gráfico N° 14 Motivar a los estudiantes con actividades lúdicas.	76
Gráfico N° 15 Innovación de juegos lúdicos	77
Gráfico N° 16 Docente debe ser fuente de aprendizaje.....	78
Gráfico N° 17 Capacitación docente	79
Gráfico N° 18 El niño aprende por medio del juego	80
Gráfico N° 19 Innovación de juegos en aula de clase.....	81
Gráfico N° 20 Presentación de video de actividades lúdicas	82



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

RESUMEN

La investigación refleja la falta de información en el sector educativo de la importancia de aplicar herramientas pedagógicas de enseñanza aprendizaje para habilidades en el desarrollo de la motricidad gruesa. En muchas instituciones educativas la educación se ha basado en procesos mecánicos antes que el desarrollo del pensamiento crítico debido al desconocimiento, poca aplicación y capacitación a los docentes. Es de vital importancia para los docentes y estudiantes conocer y aplicar las habilidades mediante las estrategias metodológicas para que se innove el proceso de enseñanza aprendizaje, las clases se vuelvan dinámicas y divertidas, llamen la atención del educando y este muestre un mayor interés al momento de impartir los conocimientos; en la cual intervienen todas las personas que se encuentran a su entorno, esto sirve para un mejor desenvolvimiento y una buena nutrición, cuyo mejoramiento permite conocer sus potencialidades, creatividad y desarrollo del pensamiento, la correcta aplicación de estas habilidades de estudios debe de tener cumplir un papel importante dentro del proceso, contribuyendo a la formación del autoestima, el aumento de su competencia social, y el desarrollo de su capacidad de solucionar problemas de la vida cotidiana, El trabajo se inscribe en la modalidad de proyecto psico pedagógico, cuyo enfoque es cualitativo, apoyado por un trabajo de campo, bibliográfico y documental. Para establecer esta falencia, se trabajó en una población estudiantil, Se realizó una propuesta que está basada en una Guía Didáctica que con nuevos conocimientos buscar beneficiar a la comunidad educativa, afianzando eficazmente mejorando el aprendizaje en los estudiantes.

Técnicas Lúdicas

Nivel Cognitivo

Guía Didáctica



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

SUMMARY

The research reflects the lack of information in the educational sector on the importance of applying pedagogical teaching tools for skills in the development of gross motor skills. In many educational institutions, education has been based on mechanical processes rather than the development of critical thinking due to ignorance, lack of application and training of teachers. It is of vital importance for teachers and students to know and apply the skills through methodological strategies so that the teaching-learning process is innovated, the classes become dynamic and fun, attract the attention of the student and this shows a greater interest at the time of Impart knowledge; In which all the people who are in their environment take part, this serves for a better development and a good nutrition, whose improvement allows to know their potentialities, creativity and development of the thought, the correct application of these skills of studies must have to comply An important role in the process, contributing to the formation of self-esteem, increasing their social competence, and developing their ability to solve problems of daily life. The work is part of the psycho pedagogical project, whose approach is Qualitative, supported by a field work, bibliographical and documentary. To establish this failure, we worked on a student population, a proposal was made based on a Didactic Guide that with new knowledge seek to benefit the educational community, effectively strengthening student learning improvement

Ludic techniques

Cognitive Level

Didactic Guide

INTRODUCCIÓN

Las técnicas lúdicas son herramientas para el proceso de aprendizaje de las que disponen los educadores para conseguir sus objetivos, pocos recursos didácticos puede igualar la eficacia educativa del juego. Son importantes para mejorar los niveles de desarrollo en el área cognitiva de los niños, para determinar el éxito en las diferentes áreas. Teniendo como objetivo examinar las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en el área de lengua y Literatura mediante un estudio bibliográfico y de campo, para diseñar una guía didáctica.

Este proyecto consta de los siguientes capítulos

El Capítulo I: Aquí se detalla el contexto de la investigación, además de un análisis muy detallado de la problemática y se analiza la educación de la transversalidad basada en lineamientos pedagógicos.

El Capítulo II: Marco teórico, en este capítulo, se concentran todos los fundamentos científicos y académicos de la investigación, determinando los antecedentes y desarrollando las dimensiones e indicadores que contiene cada variable.

El Capítulo III: Se diseña la metodología a seguir por medio de la aplicación de la encuesta como instrumento de investigación. Se describe los tipos de investigación y se plantea la población y muestra, recolección de la información. Se analizan y representan los resultados mediante gráficos estadísticos, y se discuten los resultados que reflejan la realidad del problema.

El Capítulo IV: La propuesta, se dan a conocer los resultados de la investigación, así como la factibilidad, el impacto, la descripción y las conclusiones de la aplicación de la propuesta. Al final del documento se explicitan, las referencias bibliográficas y los anexos pertenecientes a las diferentes partes del desarrollo del trabajo de Investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

El presente proyecto tiene la enorme finalidad de alcanzar y lograr metas, las mismas que se forma con un propósito de potenciar situaciones que se presentan al ser humano. Motivo por el cual se ha seleccionado este tema de investigación sobre las influencias de las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en el área de Lengua y Literatura. El tema a tratar es de suma importancia en el quehacer educativo porque permitirá el desarrollo de las diferentes capacidades de los estudiantes para así mejorar el rendimiento escolar.

El problema real en el cual se sustenta este tema de investigación se basa en las situaciones observadas en los educandos del tercer grado de educación general básica de la Escuela Unidad Básica “Guayas y Quil” durante el periodo lectivo 2015- 2016.

Esta institución educativa está ubicada en el recinto Santa Marianita del cantón El Empalme vía Guayaquil, la misma está administrada por el Distrito 09D15 y la Coordinación distrital Zonal 5. Dicha institución donde se ejecutará nuestro proyecto cuenta con 22 docentes y 1 director y una población de 690 estudiantes tanto en la jornada matutina y vespertina, se cuenta con 3 pabellones de hormigón armado repartido en 11 aulas pedagógicas, 3 baterías sanitarias en perfectas condiciones y un espacio de áreas verdes que permite un buen esparcimiento para toda la población estudiantil.

La institución se encuentra ubicada en un sector rural perteneciente al cantón El Empalme donde la mayor parte de su población se dedica al cultivo de diferentes productos agrícolas, donde grandes y

pequeños ayudan a salir adelante económicamente su núcleo familiar. Las mayorías de sus viviendas son mixta y otras de concreto.

En los antecedentes evidente de la Escuela Unidad Básica “Guayas y Quil”, Uno de los problemas visible detectado en la institución antes mencionada es la carencia de aplicación de las técnicas lúdicas en el desarrollo del nivel cognitivo en el área de Lengua y Literatura. Conllevando a un bajo rendimiento de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado de educación básica. Esta área va desde la práctica lingüística para su efectivo manejo, es una herramienta que permite la estructuración del pensamiento y la reflexión sobre sí mismo para adquirirla de manera más efectiva. A demás posibilita la comunicación desde esta perspectiva, el desarrollo de la competencia comunicativa.

Es aquí la problemática de investigación tiene relación con el análisis del poco uso y aplicación de técnicas lúdicas en el área de estudio de una manera memorística, clase improvisada y monótona, como la poca creatividad por parte del educador permite que los estudiantes de tercer grado tengan un enorme desinterés de aprender como consecuencia un bajo rendimiento académico y con el pasar del tiempo los educando no pueden interactuar dentro y fuera de su medio social y de ser un ente productivo capaz de resolver su propio problema o situaciones que se le presentare.

Problema de investigación

Situación conflicto

Enfoca una problemática de educación en la asignatura de Lengua y Literatura por el rechazo de los estudiantes. Frecuentemente los estudiantes tienen dificultad de poner en práctica las reglas y técnicas, no han desarrolla una base sólida en el área de Lengua y Literatura; haciendo suponer que en lo posterior que continuarán teniendo problemas en dicha área.

La baja calidad del nivel cognitivo en el área de lengua y literatura de los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica, se ha vuelto una problemática que perjudica en el proceso de aprendizaje. Esta son muchas de las razones que han producido estas situaciones, tenemos la falta de apoyo de los padres de familia ofrecen al docente para ayudar a su hijo en la tarea escolares encomendadas, esta problemática es muy evidente, como también podemos la falta de aplicación de estrategias lúdicas que ayuden al desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes.

Esta investigación es de suma importancia por la relevancia que tienen las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje, ya que está es una herramienta eficaz en el desarrollo de las destrezas fundamentales en área de lengua y literatura como escuchar, hablar, leer y escribir como eje integrador para los diferentes contenidos curriculares.

Hecho Científico.

Baja calidad del nivel cognitiva en los estudiantes del tercer años de educación general básica en área de lenguaje y literatura, de la escuela Guayas y Quil zona 5 distrito 09D15 provincia del Guayas, cantón el Empalme, parroquia Velasco Ibarra, recinto Santa Marianita periodo lectivo 2015 – 2016.

Los foros cumbres y encuentros regionales y mundiales que vienen celebrándose han creado una conciencia mundial y han globalizado el tema educativo, y respetando al menos en principios las culturas particulares. El tema central o eje que ha desencadenado este movimiento es:” La educación para todos y de calidad”.

A su vez, el tema de calidad ha provocado una redefinición de los fines y funciones de la educación así como una serie de consenso; con todo esto se ha venido enriqueciendo el concepto de educación. Y del análisis de la realidad surgen nuevas impresiones generadoras de dinamismo. En

lo local en las diferentes instituciones educativas en el 80% de la población estudiantil presentan problemas de aprendizajes en el área de lengua y literatura por lo tanto se requiere de la intervención de proyectos educativos especialmente en la aplicación de técnicas lúdicas para mejorar la baja calidad del nivel cognitivo en los estudiantes de las diferentes instituciones del cantón El Empalme.

Causas

- ✓ Escasa aplicación de estrategias metodológicas por eventos, no permiten que el niño desarrolle todo su potencial.
- ✓ Insuficiente utilización de aprendizajes basado en problemas, hacen las clases rutinarias, monótonas.
- ✓ Poca aplicación de Juegos lúdicos de lenguaje que permitan que las clases sean más amena, y el niño aprenda jugando.
- ✓ Escasa utilización de Técnicas lúdicas no permite que el niño aprenda a base del juego.
- ✓ La variedad de recursos didácticos interactivos, lo que hace las clases sean tradicionales.

Formulación del problema

¿De qué manera influye las técnicas lúdicas en el nivel cognitiva en los estudiantes del tercer años de educación general básica en área de lenguaje y literatura, de la escuela Guayas y Quil zona 5 distrito 09D15 provincia del Guayas, cantón el Empalme, parroquia Velasco Ibarra, recinto Santa Marianita periodo lectivo 2015 – 2016?

Objetivo de la Investigación

Objetivo General

Determinar la Influencia de las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en el área de lenguaje y literatura, mediante un estudio bibliográfico, de campo, análisis estadístico, para diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico y estadístico, encuesta a docentes, padres de familia.
- ✓ Medir el nivel cognitivo en el área de lengua y literatura. Mediante un estudio de campo, encuestas a docentes, ficha de observación a estudiantes, objetos de estudios y entrevistas a directivo.
- ✓ Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño, a partir de los datos obtenidos.

Interrogantes de Investigación

- 1.- ¿De qué manera se define las técnicas lúdicas?
- 2.- ¿Cómo influyen las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo?
- 3.- ¿De qué manera las técnicas lúdicas han llegado a ser parte del proceso educativo?
- 4.- ¿Cómo afecta el desconocimiento de la aplicación de las técnicas lúdicas para desarrollar el nivel cognitivo?

- 5.- ¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo de los educando?
- 6.- ¿En qué medida los métodos y técnicas mejorarían en el nivel cognitivo en los estudiantes?
- 7.- ¿En qué medida se desarrolla el nivel cognitivo en las habilidades en la velocidad en la lectura?
- 8.- ¿Qué importancia tiene el diseño una guía didáctica con enfoque con criterio de desempeño?
- 9.- ¿Cómo aportaría una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del tercer grado?
- 10 ¿Qué tipo de destreza se desarrollaría en los niños y niñas con la aplicación de la guía didáctica?

Justificación

La investigación fue trazada pensando en todas las falencias que se pueden observar en la institución educativa escogida para dicho trabajo, estos inconvenientes hacen que la propuesta que se muestra sea de enorme valor e importancia para los educandos del tercer grado de educación general básica, que está dirigido, ya que el compromiso y responsabilidad de los educadores del cambio social de nuestro país y así como el crédito del aporte de la institución educativa.

La aplicación y ejecución de la investigación es de confiabilidad por la enorme necesidad para la escuela por los puntos enfocados en el mismo, porque permite ayudar al docente a tener un espacio diferente en el aula de clase, diseñado para aplicar las actividades lúdicas, con el único

propósito de mejorar el desarrollo y el crecimiento intelectual de los niños y niñas.

Las técnicas lúdicas han sido pensadas para optimizar el pensamiento creativo del educando para lograr una mayor capacidad intelectual al momento de realizar las actividades, el hecho de que exista poca información sobre el tema es prioridad para este proyecto, ya que como primer objetivo ayudaría a encontrar posibles respuesta al hecho de tener nominación de técnicas.

Por lo tanto es conveniente y beneficioso, porque a través de las técnicas lúdicas los niños y niñas van a tener un lazo de igualdad en el momento de trabajar con actividades lúdicas, que lo harán sentirse capaz de aprender nuevos conocimientos y acrecentar su nivel cognitivo en el área de lengua y literatura para mejorar su rendimiento académico.

Es pertinente y oportuno, porque ayuda a mantener orientado y encaminado a los niños y niñas en el acto del proceso educativo fortaleciendo el desarrollo del nivel cognitivo y a lo posterior lograr un aprendizaje significativo y así obtener un buen rendimiento académico. Cumpliéndose los lineamientos trazados por el Ministerio de Educación y así lograr mejorar el nivel intelectual de los estudiantes del tercer grado de la Escuela "Guayas y Quil" del recinto Santa Marianita del Cantón El Empalme.

El alcance práctico de este trabajo de investigación, se debe a los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta permitiendo a los docentes de esta institución conocer las dificultades de los investigados y diseñar estrategias metodológicas como son las técnicas lúdicas que influyen muchísimo en el proceso de aprendizaje Porque son herramientas favorables para los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de Estudio

Revisadas las tesis de grado que reposan en la biblioteca de la facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, no se ha encontrado ninguna tesis con el tema a investigarse, pero si en los repositorios de otras universidades como:

Universidad Técnica De Ambato año 2013 tema: “Actividades Lúdicas y su Influencia en el proceso Enseñanza Aprendizaje de Matemática de los estudiantes de los cuartos grados, paralelos “A Y B”, de Educación General Básica de la Escuela mixta “Juan Montalvo”. Autora: María Elsa Chanataxi Llumiquinga. En la presente investigación concluye la autora que: las actividades lúdicas son acciones que facilita el desarrollo de aprendizajes en los niños y niñas, predisponiéndolos para el trabajo en una forma motivada y activa; además, establece que los docentes desconocen sobre actividades lúdicas que se puede implementar en las clases de matemática, pues no tienen una cultura investigativa”

Universidad Técnica De Ambato año 2011. Tema: “Actividades Lúdicas como estrategia de motivación en los niños del tercer año de educación Básica de la Escuela Fiscal Rumiñahui del Cantón Pillaro Autor: Luz Marina Bautista Chiquito. Establece que las actividades lúdicas son recreacionales, dinámicas, entretenidas para que el niño pueda adaptar a la clase sin problema, además se debe poner énfasis en que el maestro enseñe jugando la asignatura de Matemática, de tal forma que esté bien aplicada y entendida con el fin de que el niño no presente problemas en su trayectoria estudiantil.

Para que las clases sean creativas y divertidas y que se convierta en la búsqueda de resolución de problema de la vida cotidiana antes el poco interés que presentan los estudiantes de su aprendizaje. Sabemos que las clases de lengua y literatura a pesar de haber pasado el tiempo, siguen siendo importante en los estudiantes, es de donde aprende, a escuchar, hablar, leer y escribir y a relacionarse con los demás.

Casi la mayoría de los docentes no saben apreciar el valor que tienen las técnicas lúdicas como uno de los recursos didácticos de mayor relevancia en el quehacer educativo. Los estudiantes pueden sacar sus propias conclusiones acerca de la importancia del modelo ejecutado para crear sus contenidos propios fundamentados en la comprensión lógica que permite ampliar los conocimientos sin tener que recurrir a la experiencia.

Hortensia Pérez (2010) dice: Lo importante es descifrar y saber que las ciencias ayudan en la formación humana para la incorporación de sus saberes complementarios o semejantes a la enseñanza pedagógica, lo cual nos facilitan en la educación su eficacia en las personas”. (p.9) Desde el enfoque que incorpora los contenidos del saber en el proceso de la enseñanza aprendizaje puede servir como herramienta que transforma lo teórico a lo práctico. Se puede señalar desde la reflexión de la educación, donde se refiere a las técnicas lúdicas y desarrollar el conocimiento de la enseñanza como instrumento transformador en la adquisición de una nueva forma de educar en la etapa escolar.

El pensamiento humano no debe concebirse en forma reduccionista como la capacidad de almacenar la información, ignorándose su potencialidad de procesamiento y transformación; la cognición puede y debe cumplir ambas funciones, organizar y almacenar información y transformarla en la generación de productos nuevos, y la educación debe proveer los medios necesarios para el logro de estos propósitos.

Bases teóricas

Técnicas lúdicas

La lúdica proviene del latín ludas, lúdicas/os dicese de lo perteneciente al juego relativo. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica están amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse de sentir, de expresarse producir en los seres humanos hay una series de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, a gritar es una verdadera fuente generadora de emociones.

Segovia (2014) Menciona

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.(p.8)

Para el autor los juegos son herramientas poderosas como material didáctico, de los que se vale el educador para engrandecer su labor docente porque conlleva al niño y niña a un disfrute pleno, a comunicarse a apreciar, expresarse y promover emociones como es la alegría de jugar. Lo importante es el hecho de que todo juego está dotado del placer que produce la actividad lúdica.

Plaza (2008), afirma, “Como el mayor instrumento de cristalización cultural y expansiva del saber, por él y con él, la sociedad adquiere el mayor instrumento de comunicación, difusión de ideas y educación” (p.43). A través de los juegos se cristalizan los valores propios de los pueblos que los practican, donde se practican normas impuestas o pactadas entre jugadores, es decir los juegos se convierten en herramienta de trabajo de conceptos, valores y procedimientos que el educador debe analizar el tipo de juego y descubrir las capacidades que se desarrollan en su práctica.

Rodari G. (2010) afirma: “El juego conlleva la participación activa por parte del jugador. Permite el desarrollo humano, la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo de papeles sociales, siendo por tanto una actividad de gran importancia” (p. 12). Al analizar la cita nos permite sintetizar que los juegos son actividades lúdicas que permite el desarrollo del ser humano Es decir la oportunidad que el niño y niña tienen al jugar le ejercen ciertas influencias a lo largo de su desarrollo físico mental, emocional y social.

Después de haber analizado las citas tres citas de los autores, hacer referencia que el juego es un recurso didáctico, que atraen a los niños y niñas de una forma dinámica que lo invita de una forma espontánea a que se involucre a las actividades escolares. Son herramientas de las que se vale el docente para conseguir sus objetivos en fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Las técnicas lúdicas

El juego pertenece a la herencia cultura de todos los pueblos del mundo, lo evidencian pruebas de estudios de las antiguas culturas, por ejemplo en Grecia como en Roma el juego infantil era una antigua actividad que estaba presente en la vida diaria que lo representaban con figuras de

animales como humana. En la edad media la clase social elevada elaboraban juguetes para sus hijos.

En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental concibe el juego educativo como un elemento que facilita el proceso de aprendizaje.

Según Villagrán, A. (2009), define en cualquiera de los contenidos un concepto de este verbo, pero para el interés propio hay que recalcar que esta definición se resume en términos de una acción de las personas; es así que leer es la manera de interpretar la palabra escrita y construir un nuevo significado, se puede afirmar también que leer forma el hábito lector y de esta manera se satisface las actividades cognitivas y de distracción.

Estas terminologías ayudarán para que la persona pueda lograr el propósito de una técnica lúdica y desarrollar su capacidad de comprensión y el hábito de las técnicas, de esta manera se podrá fortalecer el área de lenguaje con estas nuevas estrategias en el desarrollo de aprendizaje.

Santillán (2012), afirma que

Lo esencial está en la animación para que el niño o niña estén motivados y que todos los contenidos que se analicen sean vistos por él, y que día a día se conviertan en algo habitual y divertido, hay que recalcar que las técnicas son herramientas para interpretar el contenido que se está practicando. (p.1)

Para Santillán es importante que para tener una buena interacción con las técnicas lúdicas, es empezar con una dinámica muy divertida, es descubrir y conocer más allá hacia el desarrollo del aprendizaje. Es en la etapa del niño, la primera infancia, donde ganan más protagonismo las técnicas lúdicas en conjunto con los juegos, por tanto es muy necesario revelar en el niño los juegos como estrategias lúdicas y didácticas dentro de la enseñanza aprendizaje.

Verónica Muñoz Cordero, en su obra "Animación a la lectura" (2011). "Sabemos que en general al niño no le fascina leer pero creo necesaria la labor docente y la labor de la propio familia, utilizando estrategias lúdicas para motivarle y crear en él hábitos". (p.9) A la misma vez, nosotros como educadores, debemos asegurarnos, que el niño entiende lo que está practicando.

Dentro del marco investigativo se trata del desarrollo de estrategias didácticas que ayuden en el animación del niño o niña a leer, este aspecto consiste también en la comprensión de la misma mediante el desarrollo del pensamiento que trae el acceso de la información, por lo tanto, se deben realizar actividades direccionadas a fortalecer y potenciar el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes

Después de haber analizado estas concepciones, sintetizamos que los autores concuerdan que la mejor forma de enseñar a un niño y una niña es aplicando las actividades lúdicas, porque son herramientas de la que se vale el docente para favorecer el inter aprendizaje de una manera significativa. Es decir los juegos constituyen un factor clave dentro del proceso educativo donde el niño y la niña desarrollan sus potencialidades fundamentales.

Técnicas lúdicas en el entorno educativo.

Al hablar de educación se engloba diversidad de criterio que lo hace indispensable desde cualquier contexto educativo, desde este escenario educativo dichos actores debe de buscar técnicas para que los educandos se involucren sean participe en el mismo.

Para, Azcoaga, K (2012) afirma que: "La educación de hoy en día a sufrido cambios en la forma de recibir los aprendizajes, hoy en día somos más multisensoriales por la utilización de los sentidos, lo que se está haciendo es aplicar los sentidos de la observación, la percepción, la

audición, la inteligencia lógica”.(p. 75) la inteligencia lingüística entre otros factores que contribuyen para consolidar los conocimientos en la estructura cognitiva del estudiantes en proceso de formación.

Fonseca, P (2016) En su tema El abismo visual y su incidencia en el desarrollo perceptivo de los niños y niñas de 3-4 años de educación inicial del Centro Educativo CIBV "Las abejitas" del cantón Píllaro provincia Tungurahua. Concluye que:

El abismo visual es uno de los problemas que presentan los niños durante las actividades educativas, donde no puede asimilar con facilidad los aprendizajes tratados, para ello es importante promover una educación de calidad, sobre todo potencializando las capacidades que tienen que ver con el órgano del sentido en este caso la observación cómo punto de partida para generar nuevas ideas, conocimientos.

Es importante fortalecer las técnicas lúdicas por medio de estrategias donde se pueda desarrollar las sensaciones visuales, táctiles de los niños es necesario potenciar ciertas actividades que los órganos de los sentidos pueden aportar en torno a la fijación de los conocimientos de manera adecuada, hasta lograr un cambio en la parte cognitiva de los educandos a la hora de mejorar la calidad de la educación.

Se puede deducir que los niños requieren que la maestra aplique las técnicas lúdicas para fortalecer ciertas capacidades que intervienen durante el proceso enseñanza aprendizaje como es las sensaciones visuales y táctiles que le permita al niño desarrollar y construir los conocimientos de manera adecuada donde el educando logre fijar los saberes entregados por la maestra durante el período clase. Después de haber analizado la cita deducimos que el juego en la vida del individuo es trascendental porque afecta en las diferentes etapas de su vida, porque es

una actividad inherente a su desarrollo físico, mental y en ciertas ocasiones creativos Especialmente en la educación facilita el proceso de aprendizaje en los educandos porque permite desarrollar las potencialidades mentales tanto de manera general o particular.

Tipos de técnicas lúdicas

Las tipologías de las técnicas de estudio orienta el pensamiento de estudio en las tareas del aprendizaje por cuanto todas las técnicas lúdicas tienen de por sí conectarse con hechos actuales. Nos define cual va a ser su objetivo de estudio, utilizar estas técnicas pueden ser provechoso para orientarnos con un fin hacia donde queremos llegar, para poder adaptar nuestras necesidades.

Galarza, F (2010), en su tema: La percepción visual en los niños de 3-4 años de la Unidad Educativa Blaise Pascal, cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi. Concluye que:

La percepción visual permite fortalecer ciertas capacidades que durante las horas clases, ayuda a canalizar los aprendizajes de manera adecuada en los niños garantizando la consolidación de los saberes en la estructura cerebral de los escolares al momento de consolidar los conocimientos en la parte cognitiva de los educandos de forma significativa.(p.67)

Se puede emitir un juicio de valor que los niños de 3-4 años requieren poner de manifiesto la percepción visual durante las clases de Lengua y Literatura que es necesario en los educandos para mejorar la parte cognitiva en los conocimientos transmitidos por la maestra durante el proceso enseñanza aprendizaje donde es importante trabajar poniendo en práctica de mecanismos para elevar las sensaciones visuales que intervienen directamente en la asimilación de los conocimientos.

Pilachanga , L (2014), en su tema. La percepción visual y su incidencia en el inter-aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica del paralelo A y B del jardín de infantes “Irene Caicedo” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua. Concluye que: El desarrollo de la percepción visual es una de las capacidades que intervienen directamente en el proceso inter aprendizaje de los niños.

Francis Salazar (2012) “Las formas de enseñanza que se asocian como resultado de la didáctica tienen altas demandas, por incluir nuevos medios y generar mayor capacidad de innovación” (p. 30). Es importante utilizar diferentes técnicas de enseñanza que dé como resultado algo nuevo, innovador y argumentativo , también están las sopas de letras y los crucigramas que son mecanismos originales como actividades que potencien la comprensión de las técnicas lúdicas mediante ejercicios auto dirigidos.

Entre los tipos de técnicas lúdicas se encuentran las siguiente:

Técnicas Vivenciales

El uso de los métodos vivenciales se ha extendido mucho porque hacen las clases “entretenidas” y generalmente logran un clima psicológico favorable, entre otras ventajas. Sin embargo, deben analizarse desde el punto de vista didáctico, y reflexionar acerca de su pertinencia en un momento dado en comparación con otros métodos, el diagnóstico de los alumnos, los contenidos, el tiempo de que se dispone y el componente rector en la actividad de enseñanza y los objetivos. Deben aplicarse en grupo, porque en la dinámica de los grupos se busca un mayor número de alternativas de solución de los problemas.

Hidalgo (2011) señala “Son técnicas en donde el aprendizaje se da cara a cara y de forma interactiva cuyo objetivo es en realidad” (p.8) el

hacer sentir la necesidad y lograr un cambio de conducta a través de vivencias que permitan lograr un aprendizaje relativamente evaluables.

En realidad las ventajas de esta técnica es conocida por los profesores, ya que estimulan la participación activa y sincera de los miembros, su buena utilización provoca emociones positivas que coadyuvan en el aprendizaje y en la solución de los conflictos de los grupos.

Alonso (2012) indica “La denominación de técnicas vivenciales, proviene de qué hacen vivir o sentir una situación real”(p.8). Los técnicas vivenciales se apoyan en otros métodos como los analógicos, los juegos ocupacionales, las llamadas”, discusiones de casos” y otros.

Cualquiera de ellos se convierte en método vivencial cuando intervienen en ellos la retroalimentación de las conductas de los participantes o del grupo. Se solicita del grupo información y toma de conciencia sobre lo que vive o siente, lo que lo afecta, las emociones sentidas, las emociones que inspira a los miembros del grupo , entre otras, se transforma en un método vivencial que puede arrojar enseñanzas para cambiar a favor o en contra.

Las técnicas lúdicas y el juego

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Su uní personalidad es el mejor indicativo de su función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo que habitualmente que se lo asocia con la información, pero lo cierto es q se manifiesta a lo largo de la vida del hombre, incluso hasta la ancianidad.

Su trascendencia es mucho mayor ya que atreves del juego las culturas trasmiten valores, normas de conducta, resuelve conflicto educan a su miembros jóvenes y desarrollas múltiples facetas de su realidad. En la primera mitad del siglo XIX aparecen las primeras teorías sobre el juego,

(1855). Lo considera como un exceso de energía acumulada, para Croos (1901). "El juego es como un modo de ejercitarse o de práctica"

A inicio del siglo XX mediante el juego de los niños y niñas, vuelven a experimentar, con las historias de la humanidad. La incorporación de las técnicas lúdicas en la sociedad y en especial en el ámbito de la educación ha formado siempre parte de la vida, es un instrumento cultural que para alcanzar la madurez constituye como un elemento clave para el desarrollo de la vida social.

MSc. Luis Gonzalo Pazmiño, "Técnicas Innovadoras para la enseñanza y aprendizaje" (2011):

Las técnicas bien utilizadas permiten conseguir en los estudiantes un aprendizaje productivo. Un aprendizaje es productivo en la medida en que el mismo genera en los estudiantes los deseos de "querer aprender más", si lo que se trabaja en el aula es motivador, esto se puede garantizar que permanecerá en la memoria de los estudiantes por un largo periodo de tiempo, de lo contrario, entrará en el cajón del olvido (p. 13)

Cuando el desarrollo del aprendizaje, es una necesidad que presentan los estudiantes, es el maestro quien debe incluir en su diaria planificación, las Técnicas Innovadoras para que el aprendizaje sea productivo, lo que se logra poniendo más énfasis en la práctica que en la teoría, es decir, muy poco sirven los conocimientos teóricos si no van acompañados de la práctica.

Ramos, (2011):"La comunicación es un proceso de interacción social que aplica un sistema de símbolos mediante el cual los seres humanos intercambian experiencias cognitivas en plan lúdico influyendo en las conductas y aprendizaje" (p. 2). El objetivo de desarrollar su propio léxico de comunicación y conllevar una metodología que ayude a la

autoestima de estudiante motivando a que las técnicas lúdicas le sirva en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Mújica Sarmiento, A.J. (2011). “La Teoría de la Acción Razonada (TAR, Fishbein & Ajzen) basa su estudio en el paradigma general de que los humanos, antes de actuar, hacen uso sistemático, detallado y racional de la información que posee sobre las posibles implicaciones de ejecutar una conducta” (p. 4) La predisposición luego de usar las técnicas lúdicas donde el niño expresa su sentimiento y desenvolvimiento escénico desde el aprendizaje, es fundamental la situación donde el niño pueda desarrollar su actitud natural contando sus experiencias con su mundo integrado con su medio social.

Escenario de las técnicas lúdicas

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, su unipersonalidad es el mejor indicativo de su función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo que habitualmente se lo asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de la vida del hombre, incluso hasta la ancianidad.

Su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelve conflictos educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su realidad.

En la primera mitad del siglo XIX aparece las primeras teorías sobre el juego, Spencer (1885) “lo considera como un exceso de energía acumulada” para Croos (1898 – 1901). “El juego es como un modo de ejercitarse o de práctica”.

Iniciando el siglo XX mediante el juego de los niños, vuelven a experimentar, con las historias de la humanidad.

Subiría, M (2010) menciona que: “La educación Multisensorial es un conjunto de acciones mentales direccionadas por los sentidos órganos

principales como la vista, el oído , la boca, el tacto y gusto que permite asimilar una serie de cosas que al tratarlos pasan a ser aprendizajes” (p.89). Llegando ocupar un lugar en la estructura cerebral de los alumnos durante el proceso enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta que permite estas condiciones superar las debilidades cognitivas de los escolares, siendo necesario potenciar la calidad de la educación de manera significativa.

La educación multisensorial busca crear en los estudiantes las condiciones necesarias para superar las dificultades presentadas durante el proceso enseñanza aprendizaje, que constituye una situación que potencializa la calidad de la educación de manera adecuada hasta lograr un cambio de actitud, de pensamiento, todos estos mecanismos aportarán en el enriquecimiento los conocimientos que requieren los educandos.

Samaniego, B (2010) explica que: La percepción es un proceso mental que ayuda a canalizar de manera adecuada la comprensión de los conocimientos tratados de forma adecuada hasta lograr fijar en la estructura cognitiva de los estudiantes en proceso de formación, para ello es importante que los docentes apliquen estrategias que le facilite la abstracción de los aprendizajes tratados por los educandos durante las horas clases, este mecanismo estará direccionado mediante la percepción de los temas tratados por los escolares. (p.45).

La percepción es una actividad mental que facilita la adquisición de los conocimientos de forma cognitiva, donde intervienen ciertos aspectos que contribuyen en la consolidación de los aprendizajes de manera significativa, para que con el pasar del tiempo los lleve a la funcionalidad durante su vida, solamente ahí tendría sentido el aporte de la observación, la asimilación, la atención y sobre todo la captación de los saberes tratados en el aula de clase.

Montoya, L. 2012: “La atención es un aspecto que no permite al estudiante concentrarse, es decir se distrae y pierde la capacidad de pensar

y razonar por lo que el proceso de enseñanza aprendizaje no podrá ser bien cimentado es decir no alcanzará a ser significativo solo será un aprendizaje pasajero momentáneo no perdurará a través del tiempo, esto provocará una mala calidad de educación y por ende será perjudicial para el educando que ha futuro fracasará y no llegará a culminar sus estudios” (p. 67)

Los niños que presentan este aspecto negativo, estos inconvenientes, cambian frecuentemente de actividad y no logran terminar sus tareas. La falta de atención no le permite tener clara la idea al momento de resolver las tareas escolares. Se distraen con facilidad y casi siempre distraen al grupo generando indisciplina lo que genera un ambiente inadecuado durante el proceso enseñanza. Aprendizaje.

Generalmente presentan bajo rendimiento académico sin que eso signifique que no son inteligentes esto se presenta cuando los educando no aportan atendiendo la clase, lo malo es que eso afecta su autoestima Estas tres citas nos permiten sintetizar que las técnicas lúdicas son actividades diseñada por el docente para que el niño también desarrolle su pensamiento creativo.

Proponente de la nueva pedagogía en técnica lúdicas

Afrontar los nuevos desafío en la educación implica asumir un papel muy disciplinado en la dicotomía de la educación y revisión de problemas de la inclusión desde la perspectiva de la transformación de un país no es solo dotar a la instituciones de herramientas sino también de buscar opciones para la creación e innovación pedagógica y de superar la interpretación del uso de los juegos en la educación, como una herramienta fundamental para generar aprendizaje y garantizar una calidad de la educación.

El aprendizaje no puede seguir una consecuencia de la enseñanza sino un proceso autónomo de descubrimiento, realización y transformación.

Torres L. (2010). Considera que: “Los alumnos deben tener la oportunidad de ser estimulados a explicitar sus concepciones, narrar experiencias a exponer sus dudas libremente. La expresión oral en definitiva, debe centrarse en lo que los niños saben y en lo que deberían saber”. Esta cita nos entender que los educandos debe tener la oportunidad de exponer sus pensamientos libremente sin ninguna presión. El docente debe dirigir su proceso de enseñanza hacia lo que el niño debe saber.

Grooss K afirma que:

Las personas y animales tienen dos tipos de actividades que realizan en la primera etapas de vida. La dirigida a cubrir necesidades básicas. Las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto de ubica los juego (p.5)

Esta cita nos permite definir que los animales como los seres humanos necesitan de ser estimulados mediante juegos porque están sujetos a dos tipos de actividades de la vida una de ella dirigida a cubrir las necesidades básicas y la otra la práctica.

En síntesis esta tres citas nos permite dar nuestro conclusión que el juegos es una herencia cultural desde la antigüedad que por medio de él se aplican actividades lúdicas para favorecer el proceso de aprendizaje y mejor la calidad de la educación.

Para el autor tomar el punto de vista de otro es muy importante ya que contribuye a la autonomía social y moral del sujeto haciéndolo participe, de una manera espontánea, participativa y colaboradora fortaleciendo su interrelación tanto en su entorno escolar como familiar.

Actualización y fortalecimiento Curricular 2010

El proceso de la constitución de la nueva reforma curricular en el año 2010 del Ecuador, se busca mejorar la calidad educativa del país para dejar a un lado la memorización mecánica y no reflexiva de los conocimientos en el área de lengua y literatura. Por lo consiguiente esta nueva problemática que se plantea encaja la utilización de las actividades lúdicas por ser herramientas idóneas, de hecho pocos recursos didácticos puede igualar la eficacia educativa.

Aucapiña A (2012) la autora expone que:

En todo proceso educativo, los docentes buscan infinidad de recursos que ayuden en la trasmisión de contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas se observa que el juego es una herramienta que llevada al aula, con objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo (p.13)

Al analizar la cita permite afirmar que el proceso educativo el docente debe buscar recursos didácticos idóneos para la transmisión de los contenidos y esos recursos son las técnicas lúdicas que son favorables para acrecentar las habilidades en los estudiantes

Fajardo G. (2'12) la autora expresa que:

Los juegos colaboran con el docente en su labor diaria, incentivando y motivando a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, además de incentivar a los docentes a que sigan utilizando el juego, como material didáctico para impartir su clase diariamente como forma de integración docentes y estudiantes, sin distinción alguna. (p. 77)

De acuerdo con el texto de la cita se deduce que la actividad lúdica, como el juego ayuda el desarrollo del proceso de interaprendizaje, potenciando las habilidades y destrezas en los niños y niñas en la adquisición de nuevos conocimientos de forma interactiva para lograr en ellos un aprendizaje significativo.

Benedito (2009) expresa que: “Las técnicas lúdicas son el conjunto de acciones planificadas que conducen a la construcción de los objetivos propuestos durante el proceso educativo” (p.112). Para el autor de esta cita las técnicas lúdicas representan un mecanismo por medio del cual se quiere lograr los objetivos propuestos en el proceso de aprendizaje, considerando las pautas precisas para la acción,

En síntesis estas tres concepciones se entrelazan entre sí porque educar al individuo se lo hace por medio de acciones planificadas y una de ellas son las técnicas lúdicas por su gran repercusión y valor que permite el desarrollo de las habilidades para el lograr significancia en el proceso educativo en los educandos.

Las técnicas lúdicas el quehacer de la educación básica

Las actividades lúdicas son tan esenciales porque se convierten en estrategias de aprendizaje en profundidad porque normalmente lo que aprenden los niños y niñas jugando difícilmente se les olvidan.

Por ejemplo al utilizar los juegos de iniciación al lenguaje estimula el desarrollo del lenguaje expresivo mediante juegos de fonación, articulación y comprensión del lenguaje. La participación de las técnicas lúdicas es fundamental porque con ellas primeramente se lo familiariza a los estudiantes con las actividades que se le quieren enseñar y luego que ellos reproduzcan lo aprendido.

Piaget citado por Fernández (2014) señala que: Los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permite al niño la simulación toda la realidad, incorporarla para revivirla, dominarla o compensarla. (p. 25) . Esta concepción nos da a comprender que a través de lo lúdico se puede insertar los contenidos en las diferentes áreas del currículo, para que los niños y jóvenes jugando aprendan cierto contenido que muchas veces se les dificultan. Mediante los juegos se desarrollan los procesos mentales en los estudiantes, para todo estos se debe planificar las actividades lúdicas desacuerdo al contenido.

Gardner I. (2014)

Creemos que podríamos haber encontrado tendencia y manifestaciones similares en otras áreas de ser investigadas, que piensa cada generación acerca de la educación con las técnicas lúdicas, la política, el ocio de la normalidad y la ética en el lugar de trabajo, son muy pocas de las áreas que quedan fuera del alcance de las técnicas lúdicas cuya influencia futura promete ser de similar envergadura e igualmente difícil de prever (Gardner, 2014).

La influencia de las técnicas lúdicas como su nombre lo indica son acciones que de alguna manera lleva implícito el juego que sirven de diversión para engrandecer el proceso de aprendizaje. Por lo tanto los juegos y las técnicas son más que estrategias o recursos que tienen como objetivo la adquisición de nuevos conocimientos significativos en la vida de los estudiantes.

Esta concepción nos permite aseverar que la tendencia y manifestaciones en otras área investigadas en que piensa sobre la educación y la aplicación de las técnicas lúdicas, la política que favorecen aplicas las técnicas lúdica porque con ellas los estudiantes van adquirir un proceso de aprendizaje significativo.

Rodari G, (2012) manifiesta que:

Para quien cree en la necesidad de que la imaginación tenga su puesto en la enseñanza; para quien tiene fe en la creatividad infantil; para quienes sabe qué virtud liberadora puede tener la palabra. Todos los usos de la palabra para todos, parece un buen lema y con agradable sonido democrático. No para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo” (p. 12)

Esta cita nos permite comentar que el docente puede establecer actividades lúdicas para desarrollar destrezas específicas, para un momento determinado es una labor muy gratificante, ya que verá reflejado sus esfuerzos empleados en el momento de poner en práctica sus actividades en el aula. Es importante aprovechar todos los recursos de la lengua para crear juego, esparcimiento y goce en el aula.

La práctica de las técnicas lúdicas en la escuela de educación básica “Guayas y Quil”

En la escuela de educación básica Guayas y Quil del recinto Santa Marianita del cantón el Empalme, los docentes para darles mayor sentido a su quehacer educativo utilizan el juego como una herramienta didáctica para dar significancia al proceso de aprendizaje. Las técnicas lúdicas educacionales son recursos atractivos que permiten que los niños y niñas centra la educación en la enseñanza y así lograr un interés amplio en los conocimientos de los temas a desarrollar.

Desde una perspectiva muy personal, el juego genera placer, al mismo tiempo que permite el desarrollo de la creatividad y la imaginación. También beneficia la comunicación, la integración. En si el educando pasa a ser un elemento activo del proceso de aprendizaje.

Díaz y Hernández (2010) señala que: “Los alumnos aprende más, le agrada más la escuela, establece mejores relaciones con los demás compañero, aumentan su auto estima y aprenden tanto valores como

habilidades sociales, se vuelven más afectivos cuando trabajan en grupo.” (p. 25). Después de haber analizado la concepción nos permite comentar que mediante la aplicación de actividades lúdicas se fortalecen y se consolidan los conocimientos, porque es un beneficio de forma directa hacia los educandos. En si es una herramienta fundamental de la que se vale el docente para el proceso de aprendizaje para que este sea significativo.

Nivel cognitivo

Definición en torno al nivel cognitivo

El desarrollo cognitivo es aquel que abarca a todos y cada uno de los procesos mentales que se utilizan para la adquisición de conocimiento en torno a la ciencia, en él se puede incluir la percepción, la imaginación, el juicio, la memoria como el aprendizaje.

Por lo tan el proceso cognitivo tose refiere al proceso que la persona utiliza para pensar, decidir y de aprender, también forma este ámbito de educación los planes formales de la escuela impartida por la familia, amigos, curiosidades y creatividades individuales. Las características del área es tan limitada a los cuatro años de edad pero es muy limitada donde se prime más la percepción que la lógica, pensamiento donde el ánimo es como respuesta y de la carencia lógica. El niño empieza a orientarse poco a poco hasta llegar ser capaz de representar mentalmente diferente itinerarios, compara, dibuja cuadrados.

Para Piaget el desarrollo cognitivo son los cambios en la capacidad del niño y niña en relación al mundo que le rodea. Piaget lo divide al desarrollo cognoscitivo en cuatro grandes etapas cada una de ellas representa la transición de forma más compleja, abstracta y conocer como son:

- Etapa sensorial motora
- Etapa pre operacional

- Etapa de la operaciones concretas
- Etapa de las operaciones formales.

Por lo tanto Piaget considera al desarrollo de los niveles cognoscitivos a los cambios cuantitativos de los hechos como las habilidades como también a la transformación radical de cómo se organiza el conocimiento para luego producir de forma significativo que lo puede aplicar en la resolución de problema de la vida cotidiana.

Desarrolladores del Nivel Cognitivo

Ríofrío e Iriarte. (,2010), citando a castellano et al (2007) afirma que: La educación constituye un proceso social complejo e histórico concreto en el que tiene lugar la transmisión y apropiación de la herencia cultural acumulada por el ser humano (p.12). Esta cita nos permite ver a la educación como el proceso más complejo e histórico que se da de generación en generación conservando sus particularidades donde se encuentra el enseñanza y aprendiz cumpliendo funciones y fines para que el desarrollo del proceso de aprendizaje.

Tenulto M, e tal, (2009)

Un aprendizaje significativo es cuando se relaciona de manera esencial nueva informaciones con lo que el alumno ya sabe. El aprendizaje significativo otorga significado a la nueva información que se adquiere, al ser incorporada la información ya que se poseía anteriormente es significada por el sujeto. Se produce de este modo una interacción entre el contenido a incorporará como estructura cognitiva.(p.641)

Todo aprendizaje es significativo cuando se lo relaciona informaciones nuevas con la que trae o ya saben los educandos, y si se añade como estrategias actividades motivacionales el aprendizaje se enriquece y es duradero que lo puede aplicar en cualesquier momento de su vida.

Después de haber analizados estas tres concepciones sintetizamos que el nivel cognitivo abarca todos los procesos mentales que se utilizan para la adquisición de los conocimientos a través de la ciencia. Donde se incluye la imaginación, el juicio, la memoria como el aprendizaje.

Historia del Nivel Cognitivo

Tradicionalmente se creía que eran procesos muy diferentes, que estos funcionaban por separado, desde ahí que comúnmente a la teoría de aprendizaje se la estudia separada de la propuesta didáctica para la enseñanza, incluso varias perspectivas piensan que no es preciso conversar de saberes, sino que únicamente de aprendizaje, creemos que entre aprendizaje y enseñanza existe una concordancia lógica sólida, teniendo cada una una responsabilidad y con un propósito planificados.

Surgió como corriente psicológica en los años 50 y 60 como reacción al conductismo. La principal discrepancia con éste es el acercamiento a la llamada cuestión de la caja negra.

Dra. Bramo (2011) menciona

El cognitivismo surge como alternativa a la concepción conductista de la mente como caja negra inaccesible. Es difícil atribuir su aparición a un único autor, pero sí parece claro que su inicio coincide con la aparición y desarrollo de los ordenadores. El funcionamiento de estas máquinas sirve como metáfora al investigador para explorar el funcionamiento de los procesos cognitivos internos (p.9)

Es decir, la proposición conductista de la mente que no puede ser estudiada debido a la imposibilidad de un acercamiento a través del método científico. En contraste, la psicología cognitiva hace uso de procesos mentales para explicar la conducta a diferencia de tan solo asociaciones entre estímulos y respuestas.

Los psicólogos cognitivos ponen énfasis en la influencia que el procesamiento de la información tiene sobre la conducta, afirmando que el individuo compara la información nueva con su "esquema" o estructura cognitiva preexistente. Los acontecimientos y las situaciones nuevas se interpretan a la luz de lo que ya se ha aprendido. En ocasiones, es preciso adaptar el esquema a esta información.

Russell (2012) señala

Cuando las personas hacen uso de su conocimiento construyen planes, metas para aumentar la probabilidad de que tendrán consecuencias positivas y minimizar la probabilidad de consecuencias negativas. Una vez que la persona tiene una expectativa de la consecuencia que tendrá un acontecimiento, su actuación conductual se ajustará a sus cogniciones (p.7)

Según lo que menciona Russell el resultado de todo este procesamiento activo de la información es el conocimiento funcional en el sentido de que la segunda vez que la persona se encuentra con un acontecimiento del entorno igual o similar está más segura de lo que puede ocurrir comparado con la primera vez.

Lautaro (2010) manifiesta "Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento, éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia". (p.90) Según Lautaro el cognitivismo es el que analiza los procedimientos de la mente que tienen que ver con el conocimiento. Su finalidad es el estudio de los mecanismos que están involucrados en la creación de conocimiento, desde los más simples hasta los más complejos.

En ese momento de desarrollo de la psicología, esta se encontraba en un intento por validarse como ciencia por lo que esta nueva psicología cognitiva despreció su tradición fenomenológica propiciada por Wundt, negando la validez de la introspección como método para alcanzar un

conocimiento objetivo. Así, la psicología cognitiva es distinta de otras perspectivas psicológicas previas en dos aspectos principales. Primero, acepta el uso del método científico, y rechaza la introspección como método válido de investigación, contrario a métodos fenomenológicos tales como la psicología de Freud (psicoanálisis). Segundo, plantea la existencia de estados mentales internos (tales como creencias, deseos y motivaciones); lo contrario que la psicología conductista de esa época.

El docente cumple un rol tan importante como mediador del proceso de transmisión de la cultura de generación en generación, desarrollando aprendizajes de la misma en los educandos. En si el docentes es el responsable de secuenciar, de dosificar, de flexibilizar con la única finalidad de que se produzca el aprendizaje.

Por consiguiente es importante ubicar ciertos principios orientadores que se aprende, cómo se aprende, en qué condiciones se debe aprender. Con esto se quiere dar entender que el docente es que tiene la gran responsabilidad de organizar los procesos de enseñanza para obtener los procesos de aprendizajes propuestos.

A demás se considera la enseñanza como el proceso sistemático de transición de la cultura en la institución educativa en función del cargo social donde se organiza de acuerdo a los niveles de desarrollo potencial actual de los educandos a niveles superiores de desarrollo para lograr una personalidad integral y de que sea capaz de transformar la realidad en un contexto social histórico.

Nivel cognitivo en el Entorno Educativo

El desarrollo cognitivo forma parte en el torno educativo porque abarca a todos los procesos mentales que utilizamos para poder adquirir los conocimientos, tomando encuentra el entorno o la llamada ciencia del entorno, En él se puede incluir la percepción, la imaginación, el juicio, la

memoria, y el aprendizaje como también, el pensamiento creativo para poder aplicarlo en la resolución de problema de la vida cotidiana.

Por lo tanto si tomamos muy encuentra todo estos factores es necesario seleccionar, planificar, ejecutar y evaluar actividades y estrategias didácticas que ayuden a mejorar el nivel cognitivo en los educandos para favorecer el proceso de aprendizaje para el mejoramiento de su rendimiento académico.

Por consiguiente hoy, más que nunca se hace necesario insistir en la formación de los educandos que sean lectores críticos de los textos y de otros productos simbólicos a través del desarrollo de competencia que favorezcan al pensamiento como sus cualidades éticas, solidaridad, de razonamiento, valoraciones y juicios fundamentado en la construcción crítica del saber.

Olson (2010) afirma que: “El reconocimiento de que un texto puede ser interpretado de diversos modos, derivando luego, la implicaciones adecuadas para cada uno de esos modos verificar esa aplicaciones en la evidencia disponible” (p.309). Después de haber analizado esta concepción se observa que es necesario que la formación del niño o niña se base primeramente a que ellos sean lectores críticos de textos que favorezca al pensamiento fomentado la crítica del saber.

El entorno educativo es un desafío la planificación curricular y de las áreas de estudio permite formar niños y jóvenes lectores con conciencias críticas. Por lo tanto los docentes deben acompañar a sus estudiantes para que desarrolle dichas competencias. Al relacionar las concepciones podemos sintetizar que el nivel cognitivo es el que abarca todos procesos mentales del ser humano para la adquisición de conocimiento tomado del entorno para la práctica del saber. Es importante enseñar a los niños a ser lector de texto para desarrollar el pensamiento crítico y analítico. Para lograr un proceso de aprendizaje significativo.

Nivel cognitivo para la educación integral

Una educación es integral del niño requiere examinar, potenciar cada uno de los grandes ámbitos de desarrollo físico, psíquico, afectivo, social y cognitivo. En el plano cognitivo un trabajo planificado durante la etapa de educación infantil de las diferentes áreas de desarrollo facilitará una evaluación equilibrada, base de la maduración global del niño que le permitirá desarrollar su faceta intelectual en las etapas posteriores de su formación.

Por lo consiguiente el desarrollo cognitivo del niño no debe ser una tarea del centro Educativo sino que es un campo de trabajo que exige el esfuerzo activo de los padres de familia en cuanto a términos de maduración de sus hijos.

Además el área cognitiva hace referencia a cómo el niño o niña va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas. Es decir que a medida que se desarrolla sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se va haciendo más complejas.

Por lo tanto el objetivo principal de esta área es que el aprendiz elabore estrategias cognitivas que le permitan adaptarse a los diferentes problemas que se le presentarse en los primeros años de vida estudiantil.

Según Montoya, L (2012) explica que: “Muchas veces la impotencia del docente para generar espacios agradables para la enseñanza también es uno de los aspectos que desfavorece la calidad de la educación, hacen que algunos alumnos que desvíen la atención a otras actividades que les resultan más divertidas y es cuando en lugar de cambiar de estrategia, se culpa a los niños y los rotulan diciendo que sufren de déficit de atención, que tienen atención dispersa o que son hiperactivos conclusiones erradas” (p.47 -48).

Esa condición producida por el déficit de atención, hace que los estudiantes, estén dispuestos a recibir cuanta estimulación ofrezca el

medio ambiente y por eso es natural tener la atención dispersa pero es importante educarlo de lo contrario resulta difícil mejorar la calidad de la educación. A medida que crece, algunos factores como el emocional, van generando centros de interés y prioriza su atención sobre ellos cuando se presentan.

Escamilla (2011) lo define en el terreno didáctico como: “El saber orientado a la acción eficaz fundamentado en una integración dinámica de conocimiento y valores desarrollado mediante tipos de tareas que permita una adaptación ajustada y constructiva a diferentes situaciones en distintos contexto.” (p.47). Esta concepción permite entender que el aprendizaje se lo consigue mediante la acción eficaz entrelazado en una integración dinámica del conocimiento desarrollando tareas orientada a situaciones a distintos conceptos- permite considerar que para ser hábil en cierta acción motriz es tan necesario contar con la capacidad potencial necesaria y con el dominio de algunos procedimientos de le permitan conseguir con éxito de manera habitual en la realización de dicha habilidades.

Después de haber analizado esta tres concepciones podemos relacionarlas y emitir nuestra opinión que el nivel cognitivo es aquel que abarca todos los procesos mentales que se utiliza para alcanzar un conocimiento notable que la persona utiliza para pensar, decidir y aprender en distinto contexto.

Nivel cognitivo en los procesos didácticos

Para poder lograr el desarrollo del nivel cognitivo en los educandos debemos valernos de la micro planificación que esta constituye la unidad didáctica que pertenece al cuarto nivel de concreción integrada por una serie de actividades afines y significativas que proponen una formación integral.

Gratta (2012) menciona “Los procesos didácticos radican en la selección de métodos, técnicas y procedimientos generales en función de

las características del área o asignatura”. (p.8) El desarrollo cognitivo. Comprende a todos los procesos mentales que se utiliza para adquirir conocimiento, del entorno o ciencia del entorno, en él se pueden incluir la percepción, la imaginación, el juicio, la memoria, y el aprendizaje que se adquiere a través de la escuela, a través de la familia y los amigos, por su curiosidad y creatividad individual.

El desarrollo intelectual o cognitivo, a medida que los niños crecen, una gran diversidad de habilidades mentales como el aprendizaje, el lenguaje, la memoria, el raciocinio, y el pensamiento, cambian con el transcurrir del tiempo y están ciertamente relacionados con respecto tanto motor como emocional del ser.

Ordóñez L. (2009)

Explica que el desarrollo de la niña y el niño se basa en algunos principios. Son varios los aspectos en los que el niño crecen y maduran, por ejemplo en lo físico, mental y psicológico. Los distintos aspectos del desarrollo se afectan mutuamente. (p. 16)

Después de haber analizado esta cita se determina que el desarrollo cognitivo de los niños y niñas se da a medida que ellos vayan creciendo y la diversidad de habilidades que vayan desarrollando para adquirir la madurez de lenguaje, memoria, raciocinio y del pensamiento va cambiado con el pasar del tiempo que está relacionado con la parte emocional del individuo.

La nueva Pedagogía del Nivel Cognitivo

La nueva pedagogía en el nivel educativo nos conlleva a conocer más a fondo sobre la misma, esta tiene como objetivo proporcionar guías para planificar, ejecutar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje

aprovechando las aportaciones e influencias de diversas ciencias que se ocupa de la educación y la enseñanza.

Poveda (2010) expresa que: “La pedagogía se refiere a las leyes psicológicas que rigen la pedagogía y los procesos cognitivos y meta cognitivos en los estudiantes, así como el proceso metodológico según la particularidades de los estudiantes” (p.58). Esta cita da entender que la pedagogía comprende un conjunto de proposiciones teóricas y metodológicas con enfoque, estrategias y de técnicas que se articulan en torno al proceso educativo formal e informal con la única intención de comprenderlo e incidir efectivamente sobre él

El Diccionario del Docente (2009). “La enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas y /o habilidades, basado en diversos métodos realizados a través de una serie de instituciones, y con el apoyo de una serie de materiales” (p. 234). Esta concepción nos permite comentar que la enseñanza como proceso de transmisión de conocimientos, de técnicas para obtener un verdadero conocimiento exacto y profundo del uso de medio didáctico que son una constante pedagogía ya que el conocimiento exacto y profundo de los medios ha sido una constantes pedagogía como base del proceso de aprendizaje.

María Montessori. (1870 – 1952) aportó a la educación con el método pedagógico:

- El énfasis en la estructura, cognoscitivas y en el desarrollo social
- La maestra desempeña un papel sin obstáculo y el alumno es un participante activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Se forma la autodisciplina interna
- La enseñanza individualizadora y en grupo se adapta a cada estilo de aprendizaje según el alumno
- Los grupos son de distintas edades

- Los niños son motivados a enseñar, colaborar y ayudarse mutuamente
- El niño puede trabajar donde se siente a gusto
- Se organizan programas para padres.

La autora de este método pedagógico dar comprender que los docentes debe darle la libertad al niño para que pueda desarrollar al máximo sus habilidades, destrezas en relación al proceso de aprendizaje y que este sea significativo y duradero para la vida. Al relacionar estas tres concepciones nos permite dar una síntesis de que la pedagogía conlleva al conocimiento más profundo de la misma porque proporciona guía para la planificación, ejecución y evaluación del proceso de aprendizaje para que el niño pueda desarrollar al máximo su nivel cognitivo.

Agudín (2010): “El conjunto de comportamiento socio afectivo y de habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permite llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea.” (p.12). Esta concepción nos da entender que no solo se trata del conocimiento si no que a lo afectivo y psicomotor, al conocer, hacer y convivir, es decir un individuo es tan competente cuando su desempeño de manera integral incluyendo su conocimiento, creencias y actitudes entre otras cualidades para la realización de sus tareas de manera eficaz.

Hurtado, G (2011) manifiesta que: “La atención es un estado de aplicación del estudiante durante las actividades educativas que buscan ser realizadas con un propósito adquirir de manera intencional, planificada, la adquisición de los conocimientos tratados hasta lograr entender, comprender de manera significativa los conocimientos tratados., para ello el estudiante debe fijar toda la atención al desarrollo y construcción de los aprendizajes, es por ello que hace falta poner en funcionalidad actividades que aporten en la consolidación de los saberes en la estructura cognitiva” (p.78).

Entonces la atención es fijar directamente un objetivo que se quiere estudiar para luego ponerlos en práctica durante su vida, sin embargo hace falta tomar en cuenta que es una capacidad que se necesita en los educandos sean aplicados de manera adecuada hasta lograr un cambio en la estructura cognitiva.

Currículo de Lengua y Literatura

El ministerio de Educación a través de la Actualización y fortalecimiento Curricular de la educación básica del 2010. Permite reflexionar y tomar decisiones oportunas, debe tener claro que necesidades de aprendizaje tienen los estudiantes que se deben llevar en el aula y como se puede organizar las estrategias metodológicas proyectos y procesos para que el aprendizaje sea adquirido por todo de esta manera dar atención a la diversidad de estudiantes. El enfoque del Fortalecimiento curricular para Lengua y Literatura es comunicativo, en consonancia con la intención expresada en los documentos para la Actualización y Fortalecimiento Curricular de 2010.

MINUDEC (2010)

De acuerdo con este enfoque, esta propuesta hace énfasis en el desarrollo de destrezas más que en el aprendizaje de contenidos conceptuales, debido a que el objetivo de enseñanza no es hacer de los estudiantes unos expertos lingüistas que conceptualicen y descifren los diversos componentes lingüísticos, sino personas competentes en el uso de la lengua oral y escrita para la comunicación. En este contexto, la competencia lingüística queda supeditada a la capacidad comunicativa. Es decir, si bien el conocimiento de la lengua está presente, no es el eje de los procesos de aprendizaje (p.8)

En este sentido, se puede decir que el área de Lengua y Literatura es eminentemente procedimental y, por lo tanto, promoverá que los estudiantes ejerciten de manera ordenada habilidades lingüístico-comunicativas que les permitan el uso eficiente de la lengua. Así, las destrezas que se presentan facilitan que los estudiantes, con la ayuda del docente, exploren, usen, ejerciten e interioricen un conjunto de procesos lingüísticos implicados en usos discursivos específicos, con la finalidad de que se conviertan en usuarios competentes de la cultura oral y escrita.

Soto (2011) señala que “las destrezas propuestas en este currículo no son técnicas que se aprenden de forma descontextualizada, sino que están vinculadas al ejercicio de prácticas comunicativas concretas e integrales” (p.8) Es decir, todas deberán implementarse dentro de diferentes situaciones comunicativas reales o simuladas, que exijan a los estudiantes interrelacionar habilidades orales, escritas, de comprensión, de expresión oral y de producción de textos para la resolución de problemas presentes en ellas.

Esta propuesta requiere que los docentes redefinan algunas ideas acerca de la enseñanza de la lengua oral y escrita y busquen opciones metodológicas adecuadas para propiciar que los estudiantes interioricen, de forma integral, las destrezas comunicativas propuestas. Para esto, el proceso de enseñanza deberá estar

Alvarado M, (2010) dice que: La planificación Curricular es un instrumento pedagógico didáctico que planifica la actividad educativa a nivel la planificación curricular es un instrumento pedagógico didáctico que planifica la actividad educativa a nivel del establecimiento docente con el fin de articular el conjunto de experiencias planificadas o no que tiene lugar en la escuela y las oportunidades de aprendizaje que el docente tiene promueve fuera del mismo (p.198)

Al analizar la cita se puede decir que el docente debe de planificar con antelación las actividades con el único fin de conseguir educandos un aprendizaje significativo ya que improvisar no se lograr el objetivo deseado en potenciar el desarrollo cognitivo en los educandos. El desarrollo del currículo se debe de dar de acuerdo a una planificación adecuada tomando en cuenta cuidadosamente los contenidos, estrategias y los instrumentos de evaluación para que el proceso de aprendizaje en los educandos sea de calidad.

Importancia del Nivel Cognitivo

Este proceso, conocido con el nombre de “desarrollo cognitivo”, también es modelado sustancialmente por el desarrollo de las habilidades, las cuales influirán no sólo en la inteligencia del niño, sino que estimularán también su capacidad de aprendizaje.

Bone (2012) manifiesta

El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo, se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente; consta de una serie de etapas que representan el desarrollo del niño. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar, este desarrollo gradual sucede por medio de 3 principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio, lo cual da lugar a la maduración del niño (p.89)

Cabe mencionar que la capacidad intelectual no es sinónimo de un adecuado desarrollo cognitivo, mucho menos de un alto rendimiento académico. Por ello muchas veces no entendemos por que el niño posee una notable capacidad intelectual, pero su desempeño dentro del contexto escolar es limitado.

Es por esto que hemos encontrado niños que poseen una adecuada inteligencia pero presentan dificultades al realizar ciertas actividades, lo

cual produce ciertas limitaciones; las cuales se ven reflejadas en el desempeño del niño tanto dentro como fuera del contexto escolar.

Lautaro (2012) señala “El aprendizaje cognitivo remite a la suma de conocimiento que el ser humano va a acumulando a lo largo de la vida”.(p.8) Es decir, a pesar del conocimiento ya adquirido, cada día, el cerebro recibe nueva información que se asienta en el cerebro.

Suñiga (2011) indica “El ser humano recibe información a través de la percepción de los sentidos, la memoria, el razonamiento y la comunicación. Toda esa información pasa al cerebro”.(p.7) El conocimiento refleja la suma de información generada a partir de la experiencia. En este sentido, el conocimiento sigue siendo fuente de investigación porque existen muchas áreas desconocidas.

El conocimiento adquirido también modifica la conducta de las personas, es decir, a través de la información mental el ser humano también tiene una mayor toma de conciencia y capacidad de reflexión sobre sus circunstancias. En este sentido, conviene destacar que el entorno en el que ha nacido una persona y las vivencias que ha experimentado también influyen en su forma de pensar y en su modo de ser.

Existen experiencias que pueden marcar de una forma especial a una persona en tanto que ciertas vivencias pueden generar un antes y un después en la vida de un ser humano. Una experiencia importante produce una información determinada que se traduce en un aprendizaje cognitivo. El aprendizaje cognitivo muestra cómo el ser humano puede aprender una experiencia nueva partiendo desde cero o cómo es posible realizar un aprendizaje de mucha complejidad. Los seres humanos no sólo pueden aprender a través de las propias vivencias sino también, a través de la observación compartiendo la vida con otras personas a través de la

amistad. La comunicación permite que dos personas puedan poner vivencias en común.

El nivel cognitivo en el quehacer de la educación básica.

.El proceso de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas por medio de la adquisición de experiencias y aprendizajes para su adaptación al medio implicando procesos de la atención, memoria, imitación, conceptualización y la resolución de problema del diario vivir.

Entendemos por área cognitiva aquella que se comprende el conocimiento físico en término del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo de actuar sobre ellos explorando los sentidos, manipulando, transformando, combinando diversos materiales, adquiriendo destrezas, descubriendo y sintetizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos como doblar, soplar, romper, apretar entre otros.

Las etapa del desarrollo cognitivo significa el paso de un nivel a otro del funcionamiento conceptual a otro. En cada etapa, el niño conoce el mundo de varios modos y usa un mecanismo interno diferente para organizarse. En cada nueva etapa las capacidades adquiridas en las etapas anteriores se reforma para integrarlas en unas estructuras más complejas que sirven para peldaño para una nueva conceptualizaciones.

El niño se puede apoyar en los modelos anteriores, mientras desarrolla las capacidades nuevas y más abstractas, al terminar la maduración cognitiva las personas se hace más capaz en teoría de pensar de los niveles previos de conocimientos a los nuevos cuando son adecuados. Con base a lo dicho.

Borck (2010) dice que la necesidad de: “Organizar e implementar nuevas formas de aprender, de facilitar y de organizar la situación de

aprendizaje en concordancia con los requerimiento de la sociedad del presente” (p. 46). Esta concepción nos da comprender que esto exige al educador enfrentarse con situaciones muy embarazosa es decir cada vez más complejas por la multiciplidad rápida de las evoluciones socio-culturales.

Ministerio de Educación (1996) con la finalidad de:

Formar hombres sensibles y dispuestos a transformar la sociedad actual en una sociedad distinta, donde se dé pasó a la justicia, a la verdad e interdisciplinariedad, con el fin de desarrollar en el futuro docentes con habilidades, destrezas y actitudes destinadas a lograr las competencias que se requieren en la cerrera docente. (p.90)

Al analizar la cita textual de Ministerio de Educación, se puede decir que estas prioridades, aunadas a las políticas educativas, donde exigen la integración de estrategias innovadoras de corte constructivista dirigidas a movilizar los diferentes niveles de procesos de aprendizajes, a saber: representar, informar (interpretación de contenidos); organizar y transformar la información (relaciones implícitas y explícitas); y informaciones elaboradas por los estudiantes aplicación para que puedan elevar sus conocimientos hacia niveles altos de abstracción.

La práctica del nivel cognitivo en la Escuela de Educación “Guayas y Quil”

Es importante realizar una planificación que nos permita llegar al educando y también con un aprendizaje activo de esta manera el niño va tener bien clara las clases y de esa manera engrandece sus conocimientos, habilidades, destrezas en el área cognitiva ya que es de suma importancia para mejorar capacidad intelectual. Para ello se aplica actividades en el área de lengua y literatura que les permita el desarrollo cognitivo de los educandos

Roger 2010 afirma

Cuando plantea que la lectura es un proceso complejo de la actividad del lenguaje pues está estrechamente relacionada, con la comprensión de lo que se lee; la lectura es una labor complicada, requiere por parte del lector la habilidad de llevar a cabo varias operaciones mentales como análisis, síntesis, inducción, deducción, y comprensión para aprender, aplicarlas en la escuela (p. 10).

Para Roger la lectura es importante porque es un proceso donde intervienen la comprensión en una actividad propuesta para alcanzar un aprendizaje activo para el niño y la niña, la lectura está estrechamente relacionada con la comprensión de lo que interpreta.

Para cultivarse o Instruirse mediante la lectura permite tener acceso al saber cultural y al conocimiento de las disciplinas del saber humano, favorece al desarrollo y de incrementos de sus capacidades cognitivas superiores. Como también la práctica de valores para poder convivir armónicamente Por lo tanto la agudeza y comprensión de la lengua escrita se convierte en un saber activo y muy poderoso para el desarrollo intelectual y afectivo de un individuo.

Según Hurtado, G (2011) explica que: Hace falta potenciar la calidad de la educación potenciando la capacidad de atención que los educandos requieren para superar la calidad de la educación de manera adecuada, hasta lograr un cambio de mentalidad en los educados (p.67) Sin embargo las capacidades en los niños y niñas están pasivas cuando no existe el trabajo de parte de los docentes durante las actividades educativas, que garanticen la consolidación de los aprendizajes de forma entendible, comprensible hasta superar las dificultades encontradas en el quehacer educativo.

La capacidad de atención es un medio, mecanismo que ayuda a la consolidación de los saberes de forma comprensible, tomando en cuenta que es imprescindible aplicar estrategias destinadas a buscar los mecanismos necesarios para el tratamiento de los aprendizajes de manera significativa, esto favorecerá en el enriquecimiento de los conocimientos en los educandos.

Albán, M (2011) explica que: “El Bajo Rendimiento Académico depende de muchos factores que intervienen al momento de transmitir los conocimientos, que muchas de las veces son consecuencias de la falta de concentración y por la atención dispersa que por lo general los estudiantes están totalmente fuera del contexto de la clase, entonces el docente debe buscar las herramientas, mecanismos necesarios para superar la calidad de la educación” (p.80-81).

Para que exista una adecuada asimilación de los conocimientos existen factores que intervienen al momento de desarrollar y construir el conocimiento durante las horas de clases por el profesor para favorecer los aprendizajes se debe utilizar técnicas activas que le permita dinamizar, activar y volverla más participativa el proceso de enseñanza. Por lo tanto la lógica verbal es importante porque aporta beneficios a los educandos en la adquisición del vocabulario, refuerza el proceso cognitivo y favorece la fluidez de la expresión oral y el desarrollo de la memoria.

Fundamentaciones

Fundamentación Epistemológica

Este trabajo educativo ayuda en el proceso educativo de los educandos para que sean individuos observadores creativos, analíticos, a que lo conlleven a ser personas innovadoras en un futuro. Esta fundamentación tiene relación con la filosofía de la educación que su único

objetivo es el análisis lógico de los educandos en el área de lengua y literatura.

Agazzi (2010) continuadora de Froebel que afirma que “fortalecen la actividad infantil basada en la comprensión, el amor, la ternura y el juego aprovechándolo como material didáctico todo aquello que traen los niños. Buscan actividades como el canto, el dibujo, el juego, y la práctica de leer. (p.4). La autora nos da comprender que la didáctica infantil está íntimamente basada en la comprensión donde el docente debe enseñar con paciencia, amor y tomar muy en cuenta que el juego que es una herramienta didáctica útil en la labor cotidiana del docente porque el niños siempre está predispuestos al mismo y es fácil de conectar los conocimientos.

En si este trabajo de investigación tiene una visión filosófica, puesto que su trazo considera la reflexión humana como de los diferentes capítulos considerado para la ejecución de un trabajo de dicha magnitud.

También es significativo de rescatar la concepción etiológica conforme lo han manifestado los pensadores griegos que para quienes el término proviene de la voces griegas “philos” y que filosofía de “sophia” sabiduría y amor, esto expresa que las personas deben tener amor a la sabiduría base de los fundamentos de los filósofos griegos.

Por lo tanto el juego es uno de los instrumentos de cristalización cultural y de expansión del saber porque con él, las sociedades adquieren es la mayor herramienta de comunicación como también pedagógica porque ayuda al desarrollo del proceso de aprendizaje de los educandos dentro y fuera del salón áulico. Esta autora nos aporta mucho en nuestro trabajo de investigación porque nos habla de las técnicas lúdicas como una de la herramienta primordial para el desarrollo del proceso de aprendizaje en los niños.

Fundamentación psicológica

Este trabajo acoge a la teoría del conocimiento psicológico porque es la base para entender las manifestaciones del ser humano, para someterla a un estudio minucioso. Por consiguiente es muy importante en marco institucional especialmente en el desarrollo de las facultades fundamentales del niño y de la niña

Jiménez A, (citado por Millar L, 2010)

Siendo la psicología un tratado del alma, su objetivo era el estudio del alma por lo que estaba vincula íntimamente a la filosofía. Con el correr de tiempo esta ciencia se independiza porque cambio de objetivo. Actualmente, la psicología estudia la conducta del hombre sus reacciones instintivas, su afectividad, sus manifestaciones intelectuales, su carácter, su temperamento, su responsabilidad (p 17)

Esta cita nos permite conceptualizar que por medio de la psicología se modifica la conducta del ser humano, es decir la valoración de las características psíquicas o las aptitudes de un grupo o individuo, que la puede construir en base de técnicas y de los conocimientos.

Fundamentación pedagógica

La pedagogía como didáctica nos permite reconocer los beneficios que se obtendrán con la aplicación de actividades lúdicas para el logro de un buen desarrollo del proceso de aprendizaje por medio de los mismos en el tercer grado escogido como muestra para la ejecución de esta investigación. Porque que a través de los juegos lúdicos el aprendizaje se favorece y se logre un buen desempeño en los estudiantes.

La pedagogía es la parte más importante en la labor educativa porque si el docente no tiene pedagogía no puede sacar adelante a un determinado grupo de estudiantes ya que la base del docente. En el siglo

XIX era muy errada la pedagogía del docente, porque ellos decían que al aplicar los juegos era pasar de tiempo, pero en los actuales momentos esto ha cambiado porque se ha llegado a evidenciar que el niño es una esponja que mediante la observación y la utilización de materiales concretos y su proceso de aprendizaje será más significativo, los juegos ayuda a una buena relación interpersonales.

En la teoría Constructivista J. Bruner afirma que “la descripción de un determinado tema el aprendizaje es un proceso activo en el cual los niños constituye, nuevos conceptos basándose en sus conocimientos presente o pasado”. Bruner) manifiesta la descripción de un tema importante en la estructura teórica de Bruner el aprendizaje es un proceso activo en el cual los niños construyen nuevos conceptos basándose en sus conocimiento presente y como pasado.

Por lo tanto la teoría constructivista de Bruner es una de la estructura general para el conocimiento basado en el estudio de la cognición. Como sabemos que gran parte de esta teoría está relacionada con la indagación sobre el desarrollo de los niños mediante los juegos ya sea de memoria u otros utilizando métodos de aprendizaje formando parte de la relación de cada estudiantes.

Fundamentación legal

Esta fundamentación nos aporta muchísimo en nuestro trabajo de investigación porque la educación es indispensable para la construcción del conocimiento, los ejercicios de los derechos y de la construcción de un país, como también constituye un eje estratégico el desarrollo nacional.

La Constitución Política de la República de Ecuador, en cuanto a la Ley de Educación, en el Título I, Capítulo II, del Buen Vivir, en la Sección quinta.

Que en, el **Art. 25, 26, 27.-** La educación es un derecho de la persona a lo largo de la vida y un deber del Estado. Constituye un área

prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantiza la igualdad e inclusión social y condiciones indispensables para el buen vivir. Todas las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de

Que, el **Art. 37** de la Constitución de la República de Ecuador la educación se centrará en el individuo y garantizará su desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y de 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.

En el Capítulo Único del Ámbito, Principios y Fines

Art. 1.- en 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 intercultural y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores.

Art. 2.- Principio. Las actividades educativas se desarrollan atendiendo a los siguientes principios generales que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

Universalidad.- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso,

permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

b. Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;

Términos relevantes

Aplicar.- Hacer uso de una cosa para un fin determinado. Poner esmero y diligencia en la realización de algo.

Cognitiva.- El significado de término lo dice que a través de ella nos ayuda a interpretar los conocimientos nuevos a los educandos.

Habilidades.- Inteligencia, capacidad para una cosa. Destreza en ejecutar una cosa.

Destrezas.- Habilidad o propiedad con que se hace una cosa. Por ejemplo es como el niño desarrolla cada juego de acuerdo a su creatividad.

Dinámica.- Parte de la mecánica que trata de las leyes del movimiento en relación con las fuerzas que lo producen.

Estímulo.- Incitar a la ejecución de una cosa o avivar una actividad.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

Se está consiente que la sistemática de la metodología es la investigación y revisión de métodos, técnicas y procedimientos utilizados en una investigación determinada. Es decir constituye es el camino más rápido que nos ayuda a entender un hecho o fenómeno y resolver un problema de estudio y que nos permita conocer la realidad, sea para descubrirla o transformarla.

Este trabajo es parte del estudio de tipo documental y de campo, es un proyecto factible, porque se lograr dar solución problemas de una manera puntual como es el caso de la influencia de las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en el área de Lengua y Literatura.

Este proyecto se lo desarrollará dentro de un marco de estudio histórico social en el cual domina ciento por ciento la investigación, que asumen un rol de cuestionamiento e interpretaciones para poder manifestar que el problema a estudiarse existe y que las consecuencias que este produce.

Tipos de investigación

Investigación de Campo:

La investigación de campo es el estudio muy ordenado y metódico donde se investiga un determinado problema, es decir en el lugar en el que se producen los hechos, con el único propósito de descubrir, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza y de establecer los elementos que los motivan y permiten predecir su concurrencia.

Guzmán M. y Téllez A. (2010) expresan que: La investigación de campo “Es la que se realiza en el lugar donde acontece el hecho o fenómeno a observar”. (p. 21). Estos autores dan entender que esta investigación se desarrolla en el lugar en el que se suscitan los acontecimientos sin ninguna planificación, en ellos se tomara en cuenta los conocimientos tal cual se manifiestan.

Por consiguiente la investigación de campo nos concederá la obtención de evidencias de directamente en el lugar de los hechos acontecidos como es la Escuela de Educación Básica “Guayas y Quil” del cantón El Empalme.

Documental

Esta técnica tiene como única intención de aludir varios tipos de instrumentos para la excavación de información, es decir nos admitió construir la fundamentación teórica científica del proyecto en estudio como es la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad del nivel cognitivo.

Descriptiva

Esta técnica es la que examina y demuestra los datos en base de una hipótesis o teorías que exponen y resumen la información de manera muy cuidadosa a de extraer generalidades totalitaria y significativas.

López J. (2010) dice: “Que la investigación descriptiva es conocida como la investigación estadística, describe datos que deben tener un impacto en la vida de la gente que le rodea” (p. 43). Esta cita nos da entender que el único propósito de esta investigación es de facilitar al investigador a describir los acontecimientos de un fenómeno determinado.

En todo el proceso de la investigación y de su ejecución se fue registrando las averiguaciones e informaciones pertinentes donde se representara estadística y gráficamente para poder justificar la propuesta planteada.

Bibliografía

Esta técnica nos va ayudar a indagar, a profundizar y analizar los conocimientos para reproducirlo de acuerdo a las fuentes primarias que se desea realizar tomando en cuenta experimentos y hechos para repetirlo cuando sea necesario.

Pérez A. (2010) dice: “Que constituye la investigación de un problema determinado con un propósito de ampliar, profundizar y analizar su conocimiento producido por la utilización de las fuentes primarias”. (p. 10). Para este autor el manifiesta que es un seguimiento de un problema producido. Para este trabajo de investigación nos apoyamos en esta investigación porque permitió buscar la información desde una fuente primaria con el tema en estudio.

Exploratoria

Esta técnica nos permite enmarcar un diseño de investigación con el único afán de reunir datos que arrojen resultados contundentes sobre la verdadera naturaleza del problema a investigar. Al observar el problema real en la institución educativa el proceso de investigación es flexible, versátil y estructurado.

Explicativa

Este trabajo de investigación es explicativo porque nos permite verificar los tipos de técnicas lúdicas que tienen los educandos del Tercer grado de básica de la escuela “Guayas y Quil”.

Población y muestra

Población

La población es un conjunto finito o infinito de unidades de análisis de individuos de objetos y elementos con características similares o comunes que sirve para una investigación en el lugar y hecho determinado.

Moran F. (2010): “Es un conjunto de elementos con características similares o comunes que sirven para la investigación en lugar y tiempo determinados” (p. 91). La población siempre es más amplia refiriéndose en cantidad donde se desea aplicar la investigación para obtener resultados para dar solución a un problema.

La población para el presente proyecto corresponde a docentes, director, estudiantes y padres de familia de la escuela de Educación Básica “Guayas y Quil”. Es el siguiente.

Cuadro N° 1 Distributivo de la población

POBLACIÓN	
Directivo	1
Docentes	10
Estudiantes	47
Representantes legales	34
Total	92

Fuente: Escuela de Educación Básica “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Muestra

Para poder determinar la recolección de datos de información se tomó el criterio de la muestra, la cual expresa que se llega a la culminación de la recolección de dichos datos. La entrevista realizada a los representantes legales y los estudiantes del Tercer grado que se la ejecutó de acuerdo a los seminarios talleres que tuvieron un enfoque en la influencia de las técnicas lúdicas y la calidad del nivel cognitivo generando un proceso de aprendizaje significativo.

Morán F. (2010) “La muestra es una técnica de recolección de datos que permite investigar a través de una fracción de la parte de un todo

como es la población teniendo muy en cuenta que la parte sea iguales. (p.90). Esta cita del autor la muestra es una parte del todo de la población existente para obtener el resultado del problema planteado.

En dicha investigación participaron 48 educandos, 9 docentes, 1 directivo y 34 representantes legales que se los representará en la siguiente tabla para su mejor comprensión.

Cuadro Nº 2 Distributivo de la muestra

MUESTRA	
Directivo	1
Docentes	10
Estudiantes	47
Representantes legales	34
Total	92

Fuente: Escuela de Educación Básica "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Cabe mencionar que para dicho muestreo tenga una validez absoluta se debe considerar estimaciones de márgenes de error correspondiente a dichas estimaciones. Ente los tipos de muestra se pueden mencionar la muestra probabilística y la no probabilística que se rige por medio de regla matemática

Cuando una población pasa más de los 100 miembros como en este caso se requiere la aplicación de la siguiente fórmula.

Cuadro Nº 3 Operacionalización de las variables

las Técnicas Lúdicas	Definición	Etimología
		Técnicas lúdicas en el entorno educativo.
		Las técnicas lúdicas el quehacer de la educación básica
	Tipos de técnicas lúdicas	Técnicas Lúdicas vivenciales
		Técnicas lúdicas y el juego
		Escenario de las técnicas lúdicas
	Las técnicas lúdicas y el juego	Escenario de las técnicas lúdicas
		Proponente de la nueva pedagogía en técnica lúdicas
		Actualización y fortalecimiento Curricular 2010
	Nivel Cognitivo	Definición
Historia		
Importancia		
Nivel cognitivo en el Entorno Educativo		Nivel cognitivo para la educación integral
		Nivel cognitivo en los procesos didácticos
		La nueva Pedagogía del Nivel Cognitivo
Currículo de Lengua y Literatura		El nivel cognitivo en el quehacer de la educación básica.
		La práctica del nivel cognitivo en la Escuela de Educación "Guayas

Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Método de investigación

Este trabajo de investigación tiene las características de la modalidad acción en el cual hemos utilizado métodos y técnicas que nos permitirá: planear, elegir, y organizar y establecer los procedimientos y recursos que nos va conducir de manera funcional a lograr todos objetivos trazados.

Métodos

El método es un conjunto de procedimientos sistemático que se lo utiliza para un fin determinado. Hay métodos para enseñar, gobernar la sociedad o para lograr un nuevo conocimiento, etc.

Quiroz E, (2010) afirma que:

El método es la dirección hacia un logro de un propósito, un camino a recorrer que no que no se trata de un camino cualquiera, sino el mejor, del más razonable, del más garantizarle como de la consecución de la finalidad propuesta. El método implica proceso de ordenamiento, la dirección del pensamiento y de la acción para lograr algo previamente determinado significa un máximo aprovechamiento y rendimiento en la enseñanza aprendizaje en menor tiempo y con menos esfuerzo. (p. 79)

De acuerdo al análisis de la cita el método nos permite seguir un camino o la manera idónea para solucionar un problema determinado. Con el único propósito es de con el cumplimiento de nuestro proyecto, en el que aplicaremos el método empírico. Histórico y el método estadístico.

Método Empírico

El método empírico tiene como característica principal en la que le da fundamento a este trabajo de investigación la cual se da por proceso a

través de encuesta aplicada en la Escuela de Educación Básica “Guayas y Quil” realizando las entrevistas correspondientes a los directivos explicando detalladamente los que deseamos trazar en beneficios a un determinado grupo de población estudiantil, en la cual hemos observados que hay gran falencia en manejo de las técnicas lúdica para potenciar el nivel cognitivo de los educandos.

Menences (2011) menciona “El método empírico es un modelo de investigación científica, que se basa en la lógica empírica y que junto al método fenomenológico es el más usado en el campo de las ciencias sociales y en las ciencias descriptivas”. (p.89) Su aporte al proceso investigación empírica permite al investigador una serie de resultados fundamentalmente de la experiencia de investigación referente a su problemática, también conlleva efectuar el análisis preliminar de la información

Método Teórico

Para este trabajo de investigación hemos considerado al método inductivo porque parte de la observación de los hechos que en un momento dado haya ocurrido.

Sepúlveda (2013) señala “La teoría como producto y generalización del conocimiento, tiene las funciones de servir de orientación en el desarrollo de una investigación, para ordenar, sistematizar, definir, clasificar, comparar, separar, abstraer, resumir y generalizar la información, los datos objetos, procesos y fenómenos, así como también predecir el comportamiento de los mismos”(p.90). Estas expresan las regularidades en la relación entre los diferentes objetos, propiedades, procesos y fenómenos, manifestando las relaciones necesarias, causales, esenciales.

Método Estadístico

La investigación se la realizó a través de un programa de tabulación en Excel para poder ejecutar el levantamiento de los datos basado en una dirección estadística que nos permitirá observar las variaciones pertinentes que se producen entre ellos para luego hacer el respectivo análisis e interpretaciones de estudio para luego llegar a una conclusión.

Boyacá (2013) manifiesta “La Investigación cuantitativa asume el Método Estadístico como proceso de obtención, representación, simplificación, análisis, interpretación y proyección de las características, variables o valores numéricos de un estudio o de un proyecto de investigación para una mejor comprensión de la realidad y una optimización en la toma de decisiones”(p.4).) Facilita el manejo de grandes cantidades de observaciones y datos por el empleo adecuado de la muestra

Técnica e instrumentos de investigación

Este tipo de investigación requiere de fuentes primarias como es la observación y de la encuesta y como técnicas secundarias se requiere de la investigación bibliográfica y de la descriptiva.

Observación

Este tipo de técnica permite la observación minuciosa de un hecho de estudio, que del mismo se toma la información correspondiente para registrarla para luego realizar el análisis correspondiente.

Morán F, (2011) expresa: “Que es la utilización de los sentidos e instrumentos especializados para dar a conocer directamente e indirectamente un hecho de un determinado problema” (p.88). Esta concepción nos da a comprender que es una actividad que es realizada por un ser vivo, que detecta y asimila la información de un acontecimiento dado en un determinado momento.

Instrumentos

La Entrevista

Esta técnica es de mucha importancia porque nos permite tener una idea sobre la recolección de los datos basado en diálogo entre dos a más individuos con la única finalidad de socializar la información de forma específica.

Sepúlveda (2013) menciona “Una entrevista es un diálogo entablado entre dos o más personas: el entrevistador interroga y el que contesta. (p.89) La palabra entrevista deriva del latín y significa "Los que van entre sí". Se trata de una técnica empleada para diversos motivos, investigación, medicina y selección de personal.

La Encuesta

Esta técnica se la considera como una de los instrumentos que nos ayudan para conseguir la información veraz de las variables que se desea investigar para después realizar el análisis descriptivo correspondiente del problema o fenómeno a investigar. Para ello se vale del cuestionario y de la entrevista.

Morán F (2011) manifiesta que: “Consiste en llenar un cuestionario previamente elaborado por el investigador sobre un problema planteado” (p. 59). A indagar la cita podemos decir que son cuestionarios que son previamente elaborados por el investigador sobre un determinado tema planteado para su mejor ejecución.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

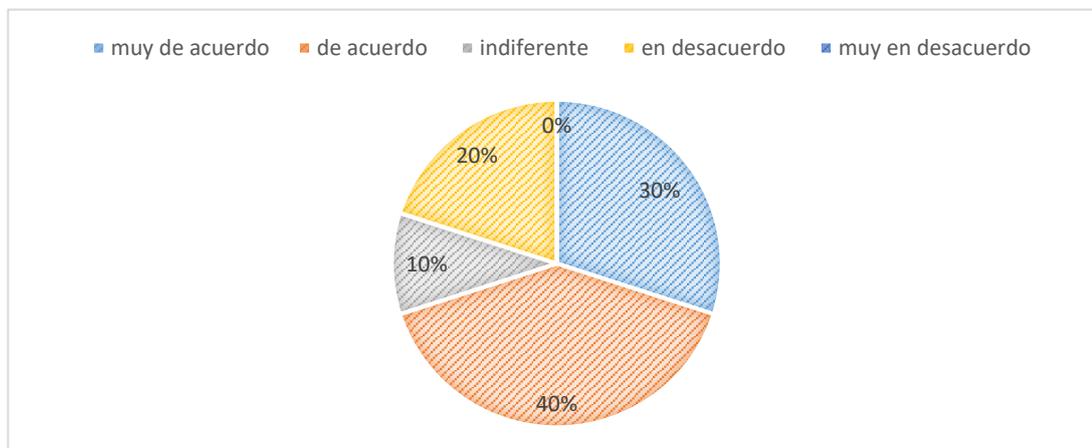
ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Tabla N° 1 El Juego incentiva el aprendizaje

¿Cree usted qué se debe realizar juegos en las clases de Lengua y Literatura para incentivar tu aprendizaje?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEM N° 1	Muy de acuerdo	3	30%
	De acuerdo	4	40%
	Indiferente	1	10%
	En desacuerdo	2	20%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		10

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 1 El Juego incentiva el aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Comentario

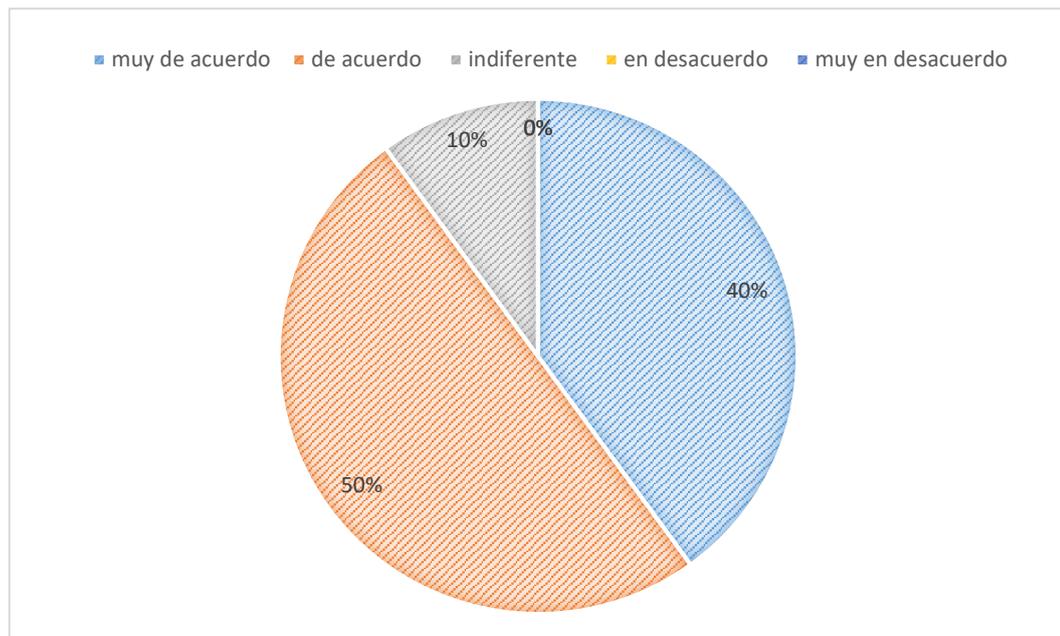
De los maestros encuestados están de acuerdo de que se debe realizar juegos en las clases de Lengua y literatura para incentivar su aprendizaje, están muy de acuerdo, otros están en desacuerdo, indiferente y en desacuerdo.

Tabla N° 2 Conocimiento de actividades lúdicas

¿Considera usted que los docentes deberían tener conocimientos de actividades lúdicas?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEM N° 2	Muy de acuerdo	4	40%
	De acuerdo	5	50%
	Indiferente	1	10%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	10	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 2 Conocimiento de actividades lúdicas



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Comentario.

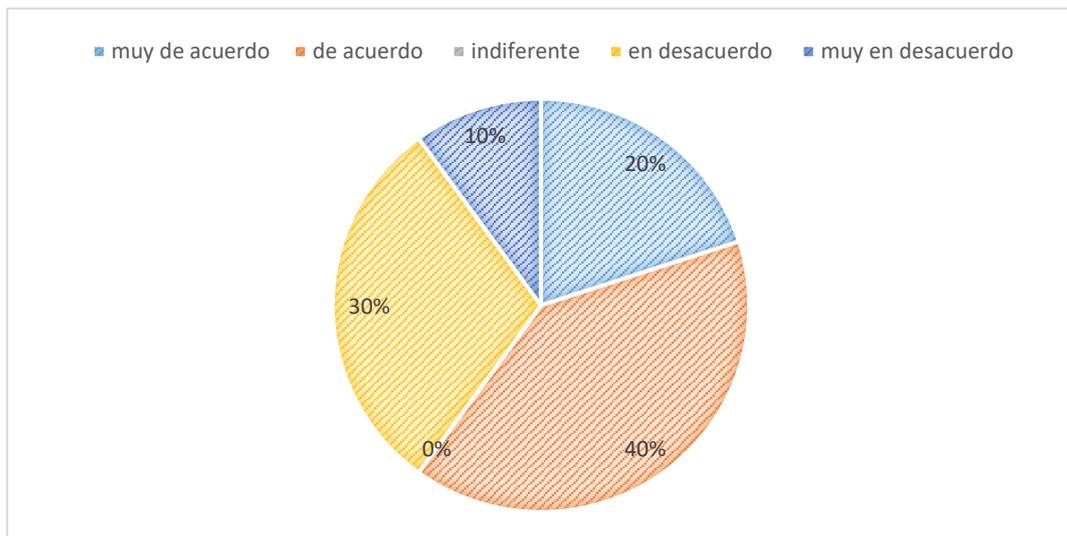
De los maestros encuestados están de acuerdo considera que los docentes deberían tener conocimiento de los juegos lúdicos, no está de acuerdo, indiferente y en desacuerdo.

Tabla N° 3 Importancia de las actividades lúdicas

¿Cree usted que importante realizar con frecuencia actividades lúdicas en el aula de clase?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEM	Muy de acuerdo	2	20%
	De acuerdo	4	40%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	3	30%
	Muy en desacuerdo	1	10%
	Total	10	100%

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 3 Importancia de las actividades lúdicas



Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Comentario

De los maestros encuestados están de acuerdo que es importante realizar con frecuencia actividades lúdicas en el aula de clase, no está de acuerdo, indiferente y en desacuerdo

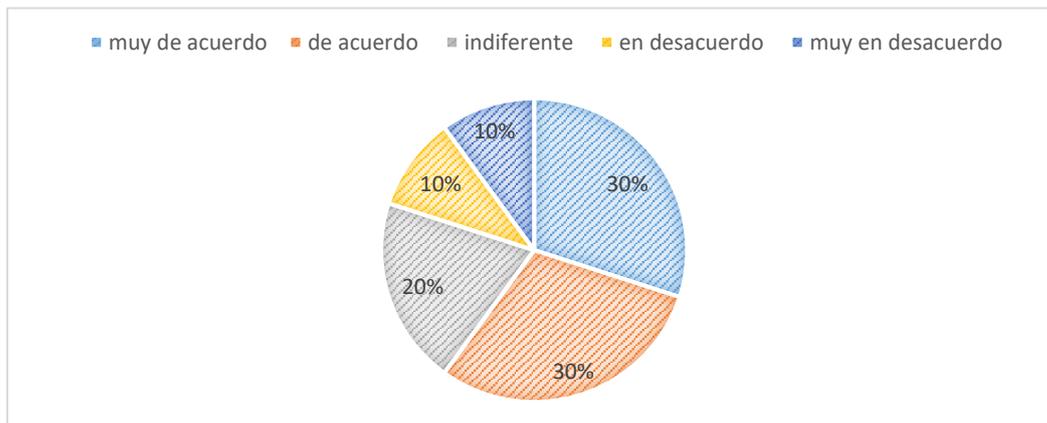
4.- ¿Considera usted que aplicar técnicas lúdicas influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

TABLA N° 4 Influencia de las técnicas lúdica en el proceso de aprendizaje.

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	3	30%
2	De acuerdo	3	30%
3	Indiferente	2	20%
4	En desacuerdo	1	10%
5	Muy en desacuerdo	1	10%
	Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 4 Influencia de las técnicas lúdicas



Análisis

De los maestros encuestados están de acuerdo de aplicar técnicas lúdicas que influyen en el proceso aprendizaje de los estudiantes, no está de acuerdo, indiferente y en desacuerdo.

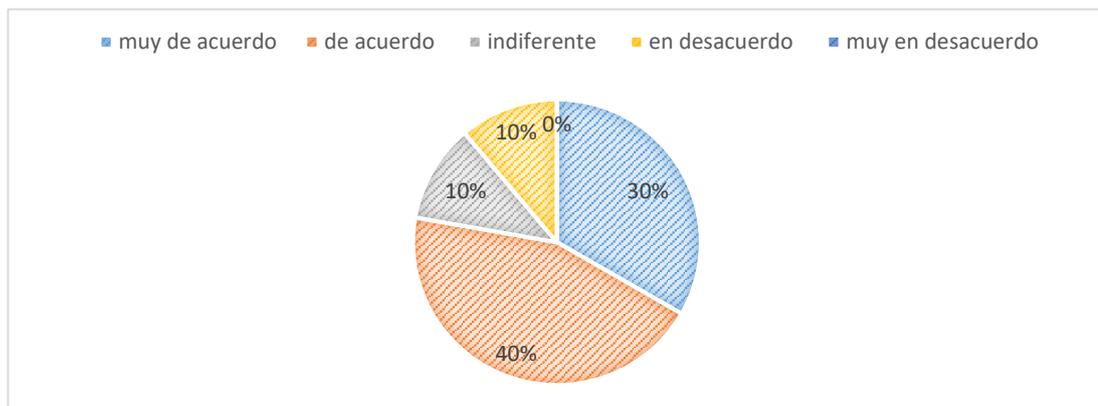
5. ¿Considera usted que el desconocimiento de técnicas lúdicas afectaría en el desarrollo del nivel cognitivo.?

TABLA N° 5 Desconocimiento de las técnicas lúdicas afectan al nivel cognitivo.

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	3	30%
2	De acuerdo	4	40%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	1	10%
5	Muy en desacuerdo	0	0 %
	Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 5 Desconocimiento de técnicas lúdicas



Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los maestros encuestados están de acuerdo de que el desconocimiento de técnicas lúdicas afectaría en el desarrollo en el nivel cognitivo, no está de acuerdo, indiferente y en desacuerdo.

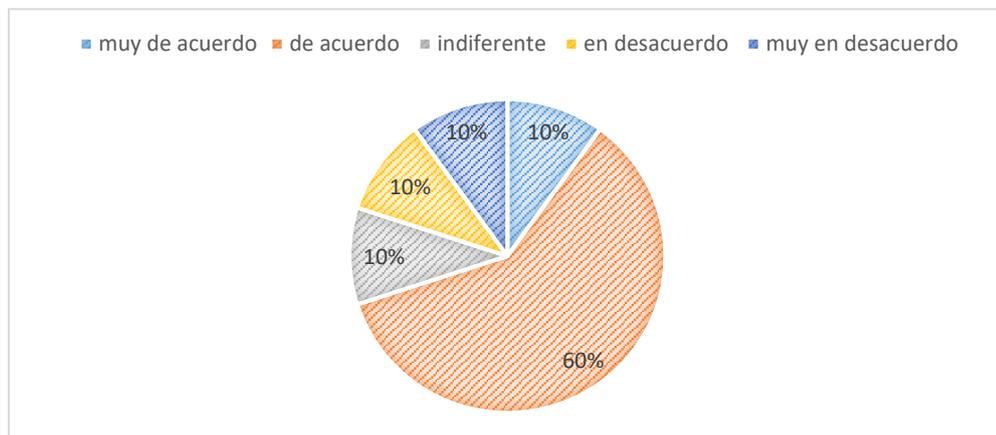
6. ¿Cree usted qué al aplicar técnicas lúdicas ayudaría a mejorar el nivel cognitivo en los educandos?

TABLA N° 6 Las Técnicas lúdicas ayudaría al desarrollo cognitivo

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	1	10%
2	De acuerdo	6	60%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	1	10%
5	Muy en desacuerdo	1	10%
	Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 6 Las Técnicas lúdicas ayudaría al desarrollo cognitivo



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los maestros encuestados están de acuerdo de que aplicar técnicas ayudaría a mejorar el nivel cognitivo en los educandos, otros no están de acuerdo, es indiferente y en desacuerdo.

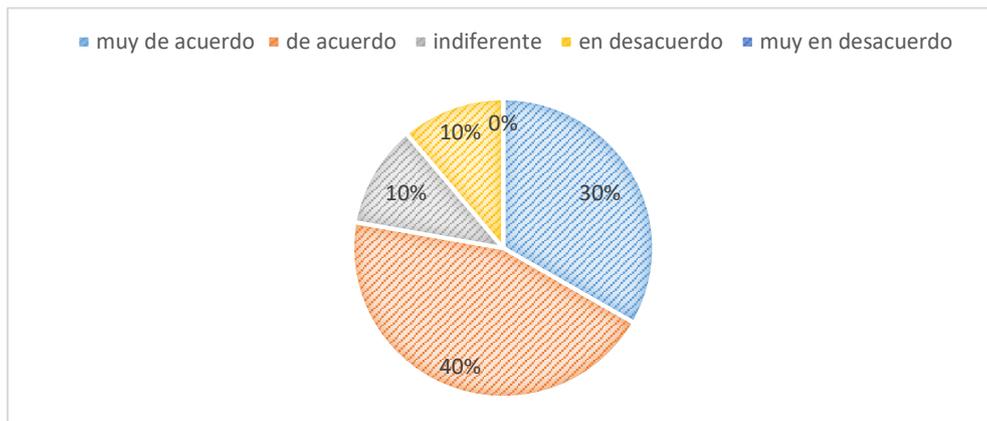
7. ¿Qué tan importante es desarrollar el nivel cognitivo para alcanzar en la velocidad de la lectura comprensiva?

TABLA N° 7 Desarrollo del nivel cognitivo

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	3	30%
2	De acuerdo	4	40%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	1	10%
5	Muy en desacuerdo	0	0 %
	Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 7 Desarrollo del nivel cognitivo



Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los maestros encuestados están de acuerdo que tan importante desarrollar el nivel cognitivo para alcanzar en la velocidad de la lectura comprensiva, otros no están de acuerdo, es indiferente y en desacuerdo.

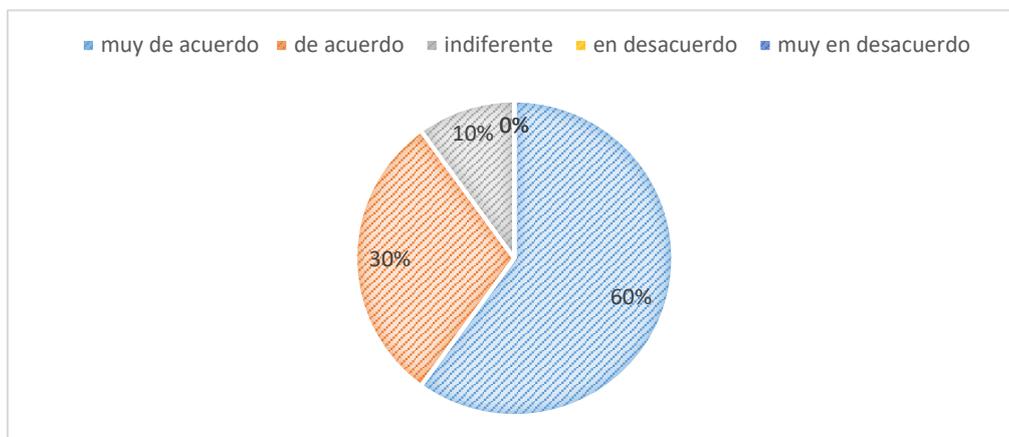
8. ¿Considera usted importante el diseño de guía didáctica para desarrollar el nivel cognitivo en los educandos?

TABLA N° Desarrollo nivel cognitivo

ITEM S	ALTERNATI VAS	FRECUEN CIAS	PORCENTA JES
1	Muy de acuerdo	6	60%
2	De acuerdo	3	30%
3	Indiferente	1	10%
4	En desacuerdo	0	0%
5	Muy en desacuerdo	0	0 %
	Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 8 Guía didáctica y el desarrollo del nivel cognitivo.



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los maestros encuestados están de acuerdo de que es importante el diseño de guía didáctica para desarrollar el nivel cognitivo en los educandos, otros no estuvo de acuerdo, indiferente y en desacuerdo.

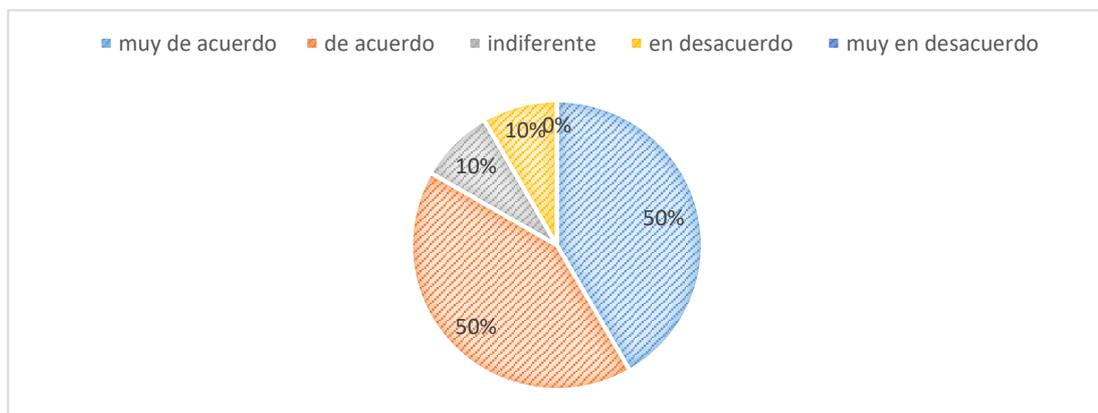
9. ¿Cree usted que se podría aplicar una guía didáctica basada en los juegos lúdicos?

TABLA N° 9 Guía didáctica basada en juegos lúdicos.

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	5	50%
2	De acuerdo	5	50%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
5	Muy en desacuerdo	0	0 %
	Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 9 Guía didáctica basada en juegos lúdicos.



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los maestros encuestados están de acuerdo que se podría aplicar con guía didáctica basadas en juegos lúdicos, no están de acuerdo, es indiferente y en desacuerdo.

10.- ¿considera usted q la guía didáctica nombrada en las preguntas que dará aporte significativo en las relaciones entre estudiantes y docentes?

TABLA N° 10 Guía didáctica y su aporte significativo.

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	10	100%
2	De acuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
5	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 10 Guía didáctica y su aporte significativo.



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los maestros encuestados están de acuerdo de que la guía didáctica nombrada en las preguntas que dará aporte significativo en las relaciones entre estudiantes y docentes, no están de acuerdo, es indiferente y en desacuerdo.

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES
DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICAS “GUAYAS Y QUIL”**

	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	Total
¿Está de acuerdo en que la maestra aplique juegos en el aula?	25	16	6	1	0	48
¿Cree usted que la maestra conoce mucho de actividades lúdicas para el desarrollo del proceso de aprendizaje?	24	20	4	0	0	48
¿Te gustaría que tu maestra te enseñe Lengua y Literatura mediante el empleo de juegos?	20	18	5	3	2	48
¿Cree que en la clase deben de haber juegos que incentiven su aprendizaje?	18	14	8	5	3	48
¿Estaría de acuerdo que la maestra innove juegos para el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura?	25	15	6	1	1	48
¿Te gusta jugar con tus compañeros en la clase de lengua y Literatura?	10	15	12	5	6	48
¿Cree que son creativas las clases de Lengua y Literatura, cuando juegas con tus compañeros?	25	14	6	2	1	48
¿Cree que se hace fácil aprender cuando la maestra lo hace mediante juegos razonados con Lengua y Literatura?	14	20	10	2	2	48
¿Cree usted que la maestra aplica, actualiza juegos en el aula de clases?	25	18	5	0	0	48
¿Te gustaría que la maestra presente videos en las actividades lúdicas en el aula de clases?	25	23	0	0	0	48

Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Los problemas de aprendizaje o déficit de atención se empiezan a evidencia a temprana edad, empezando en el hogar, calle, etc. El reto actual en educación no es elegir entre el estudiante o el grupo. Es necesario comprender la problemática y quien es distraído, es importante asumir la responsabilidad de revisar las actividades de los niños en casa y así reforzar los conocimientos adquiridos en clase, sensibilizarlos para que avancen en su proceso de aprendizaje con el apoyo de la familia, estimular el interés por el estudio relacionándolo con actividades de la vida cotidiana.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA GUAYAS Y QUIL

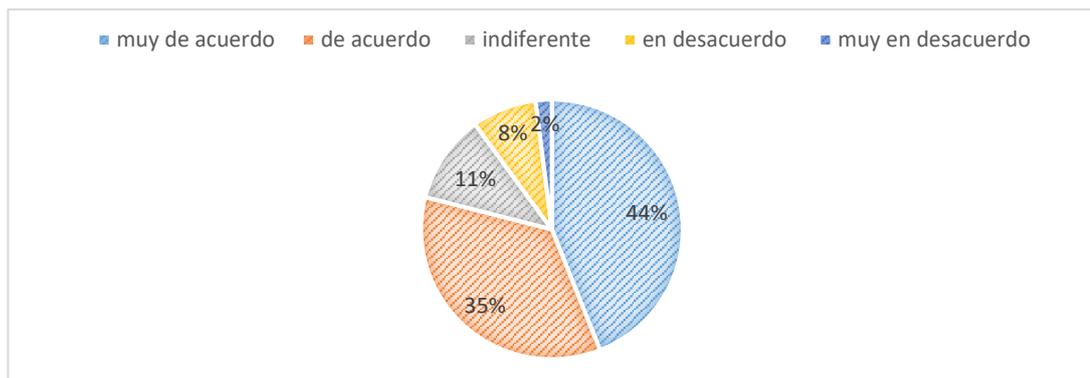
1.- ¿Está de acuerdo que la maestra aplique juegos en el aula de clase?

TABLA N° 11 Juegos en el aula de clase.

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	15	44 %
2	De acuerdo	12	35 %
3	Indiferente	4	11 %
4	En desacuerdo	2	8 %
5	Muy en desacuerdo	1	2 %
	Total	34	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 11 Juegos en el aula de clase.



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los padres de familia que fueron encuestados están de acuerdo que la maestra aplique juegos en el aula de clase, no están de acuerdo, el están indiferente y están en desacuerdo.

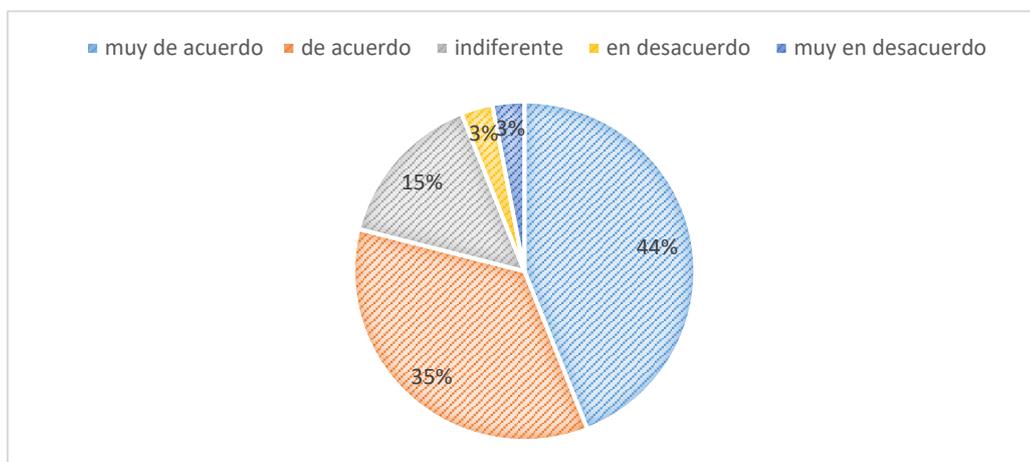
2. ¿Crees usted qué que la maestra conoce mucho de actividades lúdica para el desarrollo del proceso de aprendizaje?

TABLA N° 12 Actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	15	44 %
2	De acuerdo	12	35 %
3	Indiferente	5	15 %
4	En desacuerdo	1	3 %
5	Muy en desacuerdo	1	3 %
	Total	34	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 12 Actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los padres de familia que fueron encuestados están muy de acuerdo que los docentes saben mucho de actividades lúdicas, otros están de acuerdo, están indiferente y están en desacuerdo y otros muy en desacuerdo.

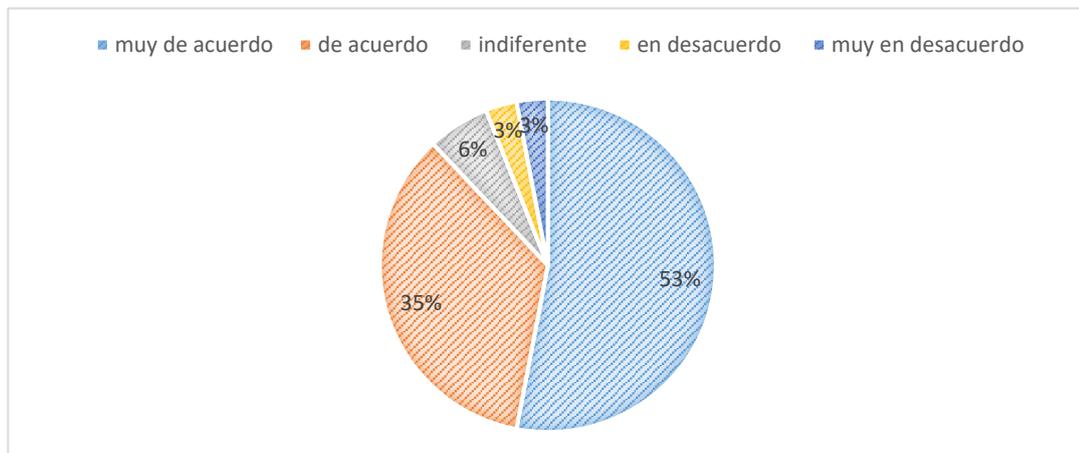
3.- ¿Considera usted que los docentes deben de aplicar actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje?

TABLA N° 13 Actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	18	53 %
2	De acuerdo	12	35 %
3	Indiferente	2	6 %
4	En desacuerdo	1	3 %
5	Muy en desacuerdo	1	3 %
	Total	34	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 13 Actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los padres de familia encuestada están de acuerdos que la maestra enseñe el área de lengua y literatura mientras juega, otros están indiferente, están en desacuerdo. Y el otro muy en desacuerdo.

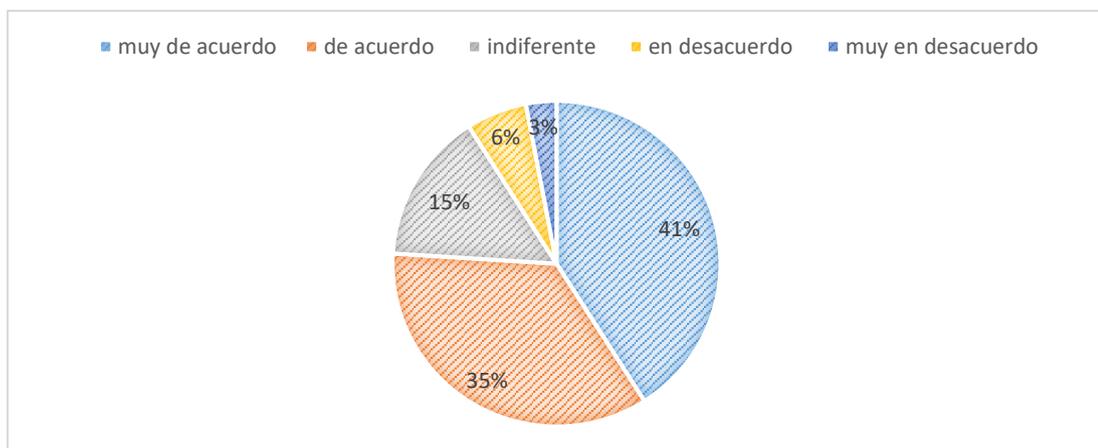
4.- ¿Cree usted que la docente debe motivar con actividades lúdicas a sus estudiantes?

TABLA N° 14 Motivación con actividades lúdicas

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	14	41 %
2	De acuerdo	12	35 %
3	Indiferente	5	15 %
4	En desacuerdo	2	6 %
5	Muy en desacuerdo	1	3 %
	Total	34	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 14 Motivar a los estudiantes con actividades lúdicas.



Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los padres de familia encuestados están muy de acuerdo que motive con juegos a sus estudiantes, no están de acuerdo, están indiferente y en desacuerdo y muy en desacuerdo.

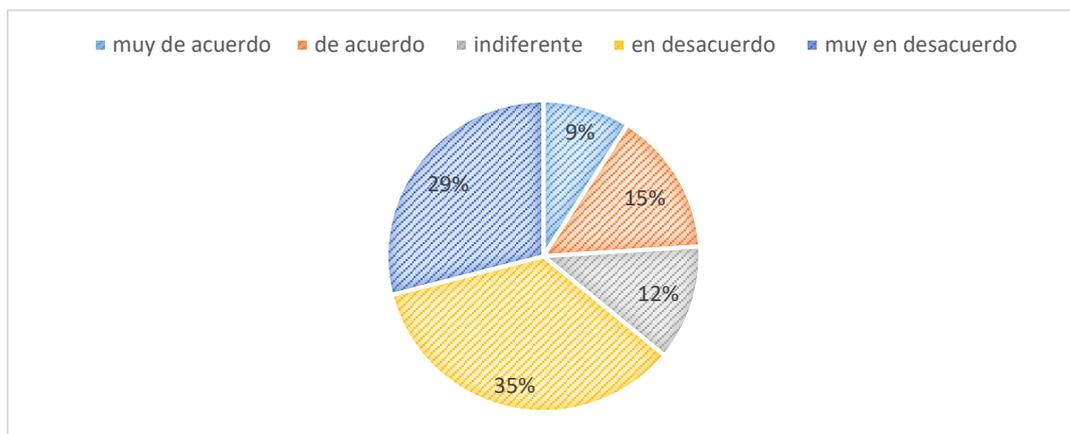
5.- ¿Estarías de acuerdo que la maestra en el proceso de aprendizaje innove juegos?

TABLA N° 15 Innovación de juegos lúdicos

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	3	9%
2	De acuerdo	5	15 %
3	Indiferente	4	12%
4	En desacuerdo	12	35%
5	Muy en desacuerdo	10	29%
	Total	34	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 15 Innovación de juegos lúdicos



Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

Da los padres de familias encuestados están en desacuerdo, que la maestra en su aprendizaje innove juegos, están muy en desacuerdos, de acuerdo, mantuvieron indiferentes y muy en de acuerdo.

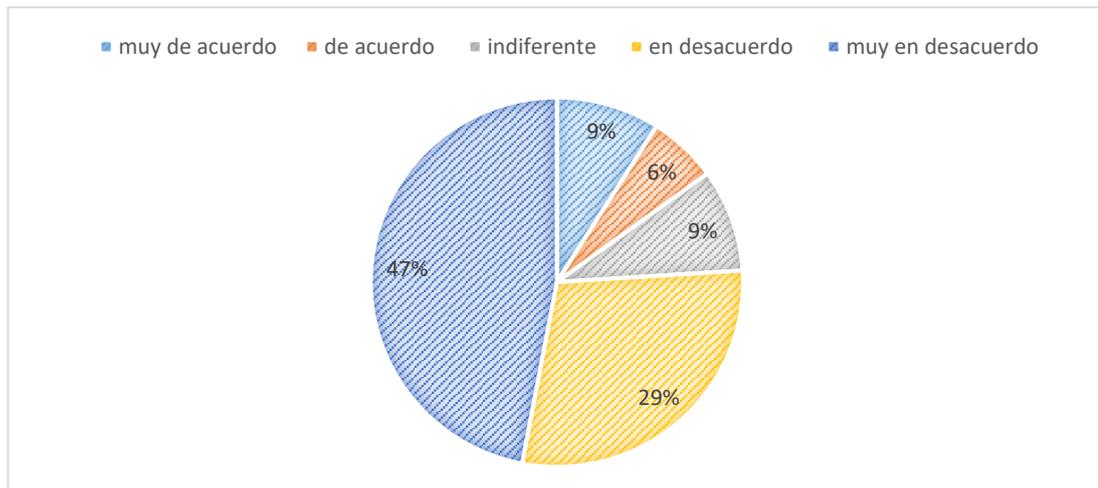
6.- ¿Cree que el docente debe ser la única fuente segura en el proceso de aprendizaje?

TABLA N° 16 Docente debe ser fuente de aprendizaje

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	3	9 %
2	De acuerdo	2	6%
3	Indiferente	3	9 %
4	En desacuerdo	10	29 %
5	Muy en desacuerdo	16	47 %
	Total	34	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 16 Docente debe ser fuente de aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los padres de familia encuestados están en desacuerdo que la maestra sea la única fuente segura en el proceso de aprendizaje está en desacuerdo, están indiferente, está muy de acuerdo y están en de acuerdo.

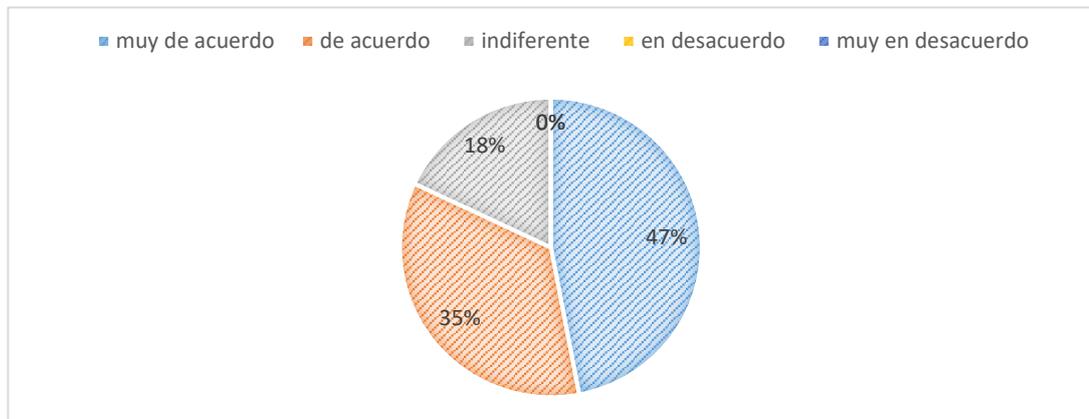
7.- ¿Te agradaría que el docente se capacite para que mejore sus conocimientos en el área de lengua y literatura?

TABLA N° 17 Capacitación del docente

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	16	47 %
2	De acuerdo	12	35 %
3	Indiferente	6	18 %
4	En desacuerdo	0	0 %
5	Muy en desacuerdo	0	0 %
	Total	34	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 17 Capacitación docente



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los padres de familias encuestados están de acuerdo que le agrada que la maestra se capacite para que mejore sus conocimientos en el área de lengua y literatura, no están de acuerdo, están indiferente y están en desacuerdo.

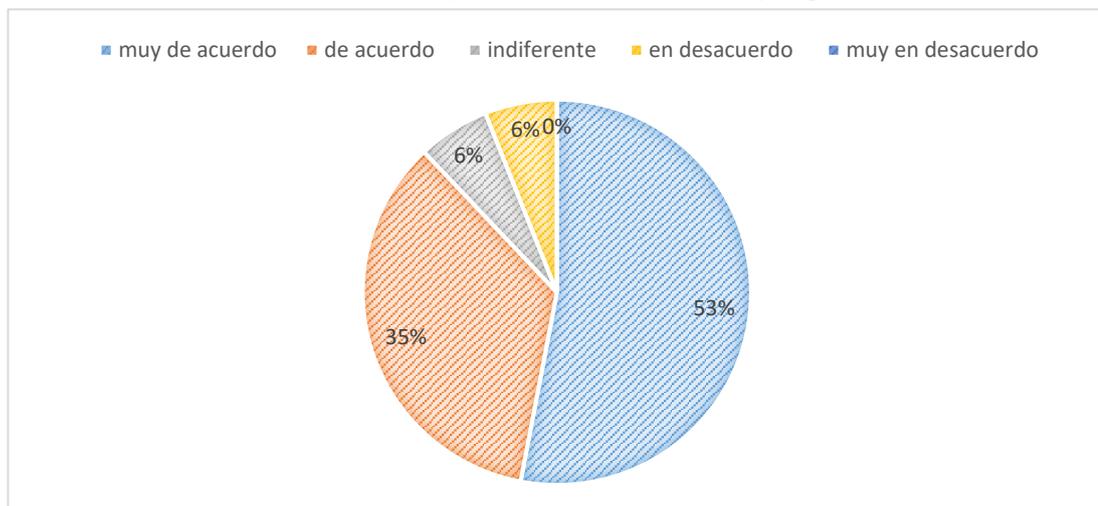
8.- ¿Aprende el niño fácilmente cuando la maestra lo hace por medio de juego?

TABLA N° 18 El niño aprende por medio del juego.

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	18	53 %
2	De acuerdo	12	35 %
3	Indiferente	2	6 %
4	En desacuerdo	2	6 %
5	Muy en desacuerdo	0	0 %
	Total	34	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 18 El niño aprende por medio del juego



Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

Da los padres de familias encuestados están de acuerdo que aprenda el niño fácilmente cuando la maestra lo hace por medio de juegos, no están de acuerdo, están indiferente y en desacuerdo.

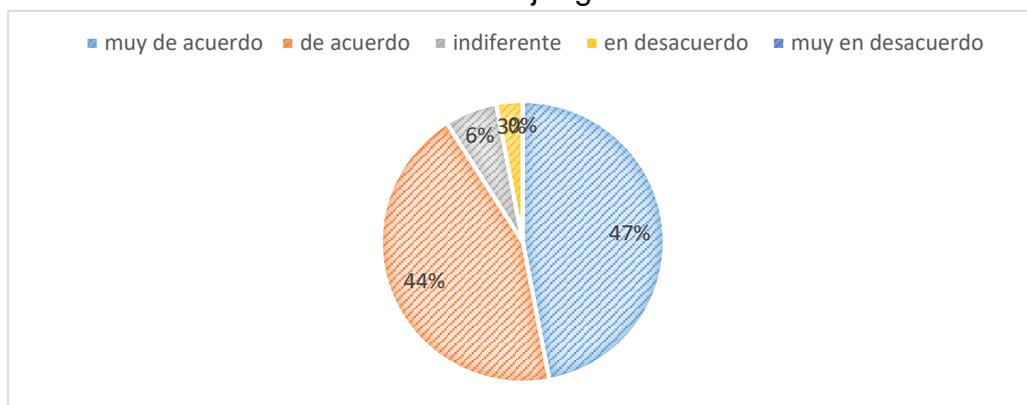
9.-¿Está usted de acuerdo que la maestra modernice los juegos en el aula de clase?

TABLA N° 19 Innovación de juegos en aula de clase.

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	16	47 %
2	De acuerdo	15	44 %
3	Indiferente	2	6 %
4	En desacuerdo	1	3 %
5	Muy en desacuerdo	0	0 %
	Total	34	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 19 Innovación de juegos en aula de clase



Fuente: Escuela de Educación Básica: “Guayas y Quil”
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los padres de familia encuestados están de acuerdo que la maestra modernice los juegos en el aula de clase, no están de acuerdo, el están indiferente y están en desacuerdo.

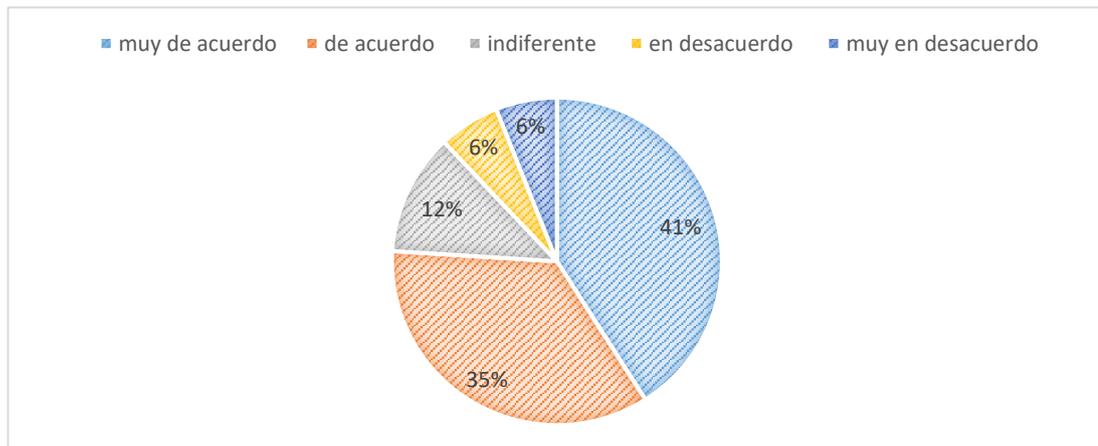
10.- ¿Le gusta a usted que la maestra le presente videos de actividades lúdicas a su hijo o hija en el aula de clase?

TABLA N° 20 Presentación de video de actividades lúdicas

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Muy de acuerdo	14	41 %
2	De acuerdo	12	35 %
3	Indiferente	4	12 %
4	En desacuerdo	2	6 %
5	Muy en desacuerdo	2	6 %
	Total	34	100 %

Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Gráfico N° 20 Presentación de video de actividades lúdicas



Fuente: Escuela de Educación Básica: "Guayas y Quil"
Elaborado por: Mafalda Chuez Veliz.

Análisis

De los padres de familia encuestados están de acuerdo que les gustaría que la maestra les presente videos de juegos a los niños en el aula de clase, no están de acuerdo, están indiferente y están en desacuerdo.

Prueba del Chi Cuadrado

Objetivo demostrar estadísticamente si existe relación entre la variable independiente con la variable dependiente

Variable Independiente: Influencias de las técnicas lúdicas

Variable Dependiente: Calidad del desarrollo en el nivel cognitivo

Influenci_tec_lúdica * Nivel_Cognitivo [fila %, columna %].

Influenci_tec_lúdica	Nivel_Cognitivo			Total
	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo	
Indiferente	,00%	100,00%	,00%	100,00%
	,00%	3,92%	,00%	2,17%
De acuerdo	15,09%	50,94%	33,96%	100,00%
	72,73%	52,94%	60,00%	57,61%
Muy de acuerdo	8,11%	59,46%	32,43%	100,00%
	27,27%	43,14%	40,00%	40,22%
Total	11,96%	55,43%	32,61%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%

Nivel de significancia Alfa 0,05 o 5%

Estadístico de prueba a utilizar: Chi Cuadrado

Valor P o significancia

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	61,491 ^a	4	,000
Razón de verosimilitudes	53,420	4	,000
Asociación lineal por lineal	36,417	1	,000
N de casos válidos	34		

a. 5 casillas (55,6%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,04.

Como el valor de P es menor a 0,05 afirmo que si existe relación entre las variables y por lo tanto las técnicas lúdicas si inciden en la calidad del desarrollo del nivel cognitivo.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- ✓ Las actividades lúdicas son instrumentos eficaces para estimular y motivar el proceso de aprendizaje y lo vuelve significativo.

- ✓ Las falencias más notables es que los docentes no le la importancia las técnicas lúdicas en las horas clases. para que aprendizaje sea más activo
- ✓ Se muestra claramente que el desconocimiento de la no influencia de las técnicas lúdicas apropiadas, impide desarrollar las capacidades de entender y de comprender.
- ✓ Hay varios factores que no permiten el desarrollo de forma correcta el proceso de aprendizaje como es la carencia de medios didácticos para el desarrollo de las actividades lúdicas.
- ✓ Los docentes no da la suficiente importancia del uso de las técnicas lúdicas en el desarrollo del proceso de aprendizaje no permitiendo a que los educandos tengan suficientes oportunidades de desarrollar el pensamiento cognitivo

Recomendaciones:

- Promover la creatividad y la imaginación en el proceso de aprendizaje mediante la aplicación de técnicas lúdicas para desarrollar el nivel cognitivo en los estudiantes.
- Concientizar a los docentes sobre la importancia de desarrollar el nivel cognitivo con el fin de favorecer el proceso de aprendizaje mediante la utilización de las técnicas lúdicas.
- El fomentar el trabajo en grupo con la finalidad de afianzar la colaboración y responsabilidad en los estudiantes.
- La realización de capacitaciones a las docentes en el enfoque al uso adecuado de las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje para desarrollar el nivel cognitivo en los estudiantes para que ellos comprende y entiendo de forma significativa.
- La utilización de recursos didácticos relacionados con situaciones reales en la que se deben incluir técnicas lúdicas como parte del desarrollo del nivel cognitivo en los educando.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

TÍTULO

Diseño de una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño

Justificación

Se justifica la realización de la guía por que mediante el diagnóstico realizado en la institución educativa a todos los actores de la educación se llegó a la conclusión de que existe una baja calidad del nivel cognitivo en los estudiantes de tercer grado de la escuela Guayas y Quil del cantón El Empalme.

Es importante el diseño de la guía didáctica de técnicas lúdicas, porque mediante la aplicación de la misma se lograra desarrollar el nivel cognitivo de los estudiantes, mediante actividades lúdicas, motivadoras, que hagan que las clases sean motivadoras y los aprendizajes más significativos.

La presente guía en su interior contiene técnicas lúdicas de aprendizaje que favorecerá a optimizar el nivel cognitivo de los niños y niñas, como también ayudará a los docentes por ser eje de aprendizaje por llenar las perspectivas de lo que podríamos contribuir la sociedad.

Por lo consiguiente el único fin de este trabajo, es de generar un cambio específico y significativo en cada persona que participa en el proceso de aprendizaje dado que la fuerza inacabable de vida, agilidad y con la aplicación de las técnicas también se puede educar y potenciar el nivel cognitivo de los educandos del tercer grado de la Escuela de

Educación Básica “Guayas y Quil” ubicada en el sector de Santa Marianita del cantón El Empalme.

Objetivo General

- Promover una educación de calidad a través de una guía didáctica con enfoque de destreza con criterios de desempeño con técnicas lúdicas para su conocimiento, aplicación y mejorar el desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes de la Escuela “Guayas y Quil”.

Objetivo Específicos

- Elaborar una guía didáctica interactiva con enfoque criterio a partir de los datos obtenidos que permita la participación de los niños y niñas.
- Garantizar que las técnicas lúdicas aprendidas ayuden a potenciar el nivel cognitivo en los niños y niñas del tercer grado de básica.
- Que el contenidos de la guía didáctica con enfoque de destreza con criterio desempeño sean conocidas de forma general en toda la escuela.
- Establecer el conocimiento de las técnicas lúdicas a los docentes para desarrollar y potenciar el nivel cognitivo de los estudiantes.

Aspectos teóricos de la propuesta.

Las guías didácticas son herramientas didácticas muy importantes porque son elaboradas de forma sistemáticas que al estudiante trabajar por sí solo, con la orientación y guía de docentes que apoya el proceso de aprendizaje a través de pautas sobre los contenidos de las asignaturas. Al entrelazar estas citas podemos sintetizar que estos dos autores manifiestan que las guías didácticas es un soporte de ayuda para los docentes para ser más eficaz el desarrollo del proceso de aprendizaje en los educandos.

Quevedo I, (2010) afirma que:

La guía didáctica son documentos que permiten al profesor una adecuada planificación, orientación y control de trabajo independiente de los estudiantes tanto dentro o fuera del aula. Esta, a su vez propicia, una mejor planificación y organización de la preparación, auto preparación y auto control de los mismos, al tener precisadas en ellas tareas a realizar durante la realización de la actividad asignadas. (Universidad de Pedagogía “Raúl García” Cuba fecha enero del 2006)

Esta concepción nos da entender que son herramientas de apoyo de mucha importancia que guía el proceso de aprendizaje. Es decir que son herramienta que orienta y fortalece el trabajo de los educandos ya que lo hace significativo y duradero.

Zabalza M, (2011) Menciona

Una guía docente es un recurso que ponemos en las manos de nuestros alumnos para que les informe y oriente en su aprendizaje. La información, justo es decirlo, no mejora por si la capacidad orientadora de las guías. Esta guía pretende también jugar, de cara al profesorado, ese de doble papel que la guía habrán de jugar para los alumnos: ofrecer información y orientaciones sobre cómo podríamos complementar las guías docentes de las materias que impartimos. (Guía para la Planificación Didáctica. Universidad de Santiago de Compostela.)

Después de haber indagado esta concepción hemos llegado a la determinación que las guías didácticas vienen hacer como el núcleo en el desarrollo del proceso del interaprendizaje por que esta le da significancia a la labor del docente para potenciar el desarrollo de las habilidades del pensamiento de los educandos y puedan aplicarla en las resolución de cualesquier problemas de la vida cotidiana.

Factibilidad de su aplicación

La realización de esta propuesta es factible, ya que consiste en la elaboración y aplicación de una guía didáctica con enfoque con criterio de desempeño como modelo operativo viable en busca de una solución posible del problema en estudio con la única finalidad de cumplir con los requerimientos propios dentro de los proyectos factibles.

En la primera parte de este trabajo se inició con una encuesta aplicada a los niños y niñas del tercer grado de básico, donde se pudo evidenciar el desconocimiento de actividades lúdicas y del poco desinterés del docente en no aplicarlas para potenciar el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

En la segunda fase del proyecto se le dio la debida atención a los diferentes resultados arrojado por la evaluación, Para proseguir con la presentación de la propuesta para dar paso a la ejecución del seminario taller sobre una guía didáctica basada en actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura que ayude a potenciar el nivel cognitivo en los estudiantes.

Financiero

Son los gastos referentes al proceso y el lapso que dure la elaboración y ejecución de la propuesta en la escuela de educación básica Guayas y Quil seleccionada para el trazo de este trabajo de investigación.

Legal

A partir del inicio de trabajo de investigación, se solicitó la respectiva autorización de distrito del cantón El Empalme como representante del mismo, exponiendo cual es el motivo y la problemática del trabajo a ejecutar, que fue tomado por ellos como un proyecto de gran magnitud a desarrollar.

Técnico

Son todos los recursos materiales a utilizar para la elaboración y ejecución del proyecto como son: folletos, imágenes, papelotes, carteles resma de hojas A4, exposiciones en los talleres, ordenador, pizarrera, marcadores y refrigerio.

Recursos Humanos

Estos recursos humanos los conforman los estudiantes, directivos, docentes y representantes legales de la escuela elegida para el trazo de la propuesta.

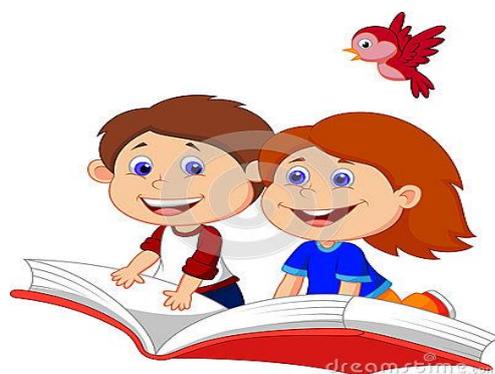
Política

A partir del diseño de la guía esta permite el progreso de la utilización de las técnicas lúdicas como un recurso idóneo para fortalecer el desarrollo del nivel cognitivo en los niños y niñas, A través de su aplicación en la institución educativa elegida para este evento que servirá como ejemplo a seguir para otras instituciones educativas de la ciudad del Empalme.

Descripción de la propuesta

El objetivo de establecer el seminario taller de técnicas lúdicas para proporcionar la comprensión del área de lengua y literatura está encaminada hacia a los docentes que les permitirá ayuda a los educandos a descubrir el vínculo de la asignatura con los juegos que son instrumentos poderosos para poder lograr el desarrollo de las destrezas con enfoque con criterio de desempeño en el proceso de aprendizaje en el área de lengua y literatura, es decir conseguir potenciar en nivel cognitivo en los niños y niñas del tercer grado de básico de la Escuela “Guayas y Quil”

**GUÍA DIDÁCTICA DE TÉCNICAS
LÚDICA PARA ELEVAR LA CALIDAD
DEL NIVEL COGNITIVO**



Índice de la Guía

Introducción

Objetivo General

Objetivos Específicos

Impacto Social

Beneficiarios

Actividad N° 1 El teatrillo

Planificación N° 1 El Teatrillo

Actividad N° 2 Basta

Planificación N° 2 Basta

Actividad N° 3 Va un navío cargado de.....

Planificación N° 3 Va un navío cargado de.....

Actividad N° 4 Iniciación al lenguaje

Planificación N° 4 Iniciación al lenguaje

Actividad N° 5 Jugando a las oraciones

Planificación N° 5 Jugando a las oraciones

INTRODUCCIÓN

La presente guía didáctica ha sido diseñada pensando en los docentes, proporcionar herramientas valiosas de trabajo como son las técnicas lúdicas como recurso didáctico de fácil aplicación. Con esta táctica se busca mejorar el nivel desarrollo cognitivo, en los niños del tercer grado y que se beneficien, que se apropien de nuevos conocimientos y una manera más agradable y a la vez que generen más interés para aprender y de mejorar su rendimiento escolar.

Cada uno de los contenidos de aprendizaje y actividades sugeridas en esta guía didáctica está trazada considerando los intereses psicológicos, las características evolutivas, capacidades y aptitudes de los niños en esta etapa tan importante de su vida. Con el trazo de esta guía didáctica los docentes pueden lograr optimar ampliamente el desarrollo del proceso de interaprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes del tercer grado de educación básica de la escuela “Guayas y Quil”.

Es importante que los docentes consideren aspectos muy importantes como el hecho de que en la vida cotidiana el aprendizaje tiene y obtiene sentido y significado, porque allí “se aprende aprendiendo”, “se aprende haciendo” y “se aprende en la vida misma” pilares fundamentales para brindar una educación de calidad y calidez en los niños desde muy temprana edad y formar entes productivo en la sociedad.

Objetivos

Objetivo general

Aplicar la guía didáctica con técnicas lúdicas para elevar el nivel cognitivo de los estudiantes de tercer año de básica elemental.

Objetivos Específicos

- Socializar a los docentes y estudiantes sobre la importancia que tiene guía didáctica con técnicas lúdicas para el logro de fluidez en la comunicación.
- Evaluar a los estudiantes en cuanto a sus habilidades y actitudes en cada una de las actividades a realizar.
- Utilizar la guía didáctica como herramienta estratégica en los estudiantes.

Impacto Social

Considerando que es pertinente el diseño y ejecución de esta guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño a partir de los datos obtenidos para el tercer grado de educación básica sobre la influencia de las técnicas lúdicas que permitirá potenciar el nivel cognitivo en los estudiantes, y más que todo es ofrecer la oportunidad de crear un cambio de actitud en los docentes y que la metodología que se aplique deba ayudar a desarrollar las habilidades y destrezas de: saber escuchar, hablar, leer, escribir, analizar, reflexionar para que los educando vaya potenciando su crecimiento personal.

Beneficiarios

Este proyecto tiene un gran beneficio en vista de que la propuesta aspira a logros reales y verificables en el desarrollo y cumplimiento de los estándares en la calidad educativa en el desempeño profesional del educador pues contará con herramientas para mejorar sus clases y las metodologías usadas en ella y para los estudiantes pues podrán explotar de mejor manera su bagaje cognitivo. Los recursos utilizados en el desarrollo de las destrezas de los estudiantes y sus habilidades cognitivas.

Actividad N° 1

El juego: El teatrillo



Objetivo: Fomentar la atención, observación, relacionar utilizando los recursos que tiene a su alcance.

Desarrollo

- En la cartulina dibujar el palco de un teatro con variedad de colores y otros elementos que ayuden
- Recortar de los libros o revistas figuras humanas, animales en distintas situaciones
- Motivar a los participantes para que cree o inventen relatos, eligiendo sus personajes favoritos describiendo situaciones diferentes.
- Motivar al niño para que en la siguiente etapa del teatro colecciones el mayor número de nuevos personajes

El docente debe observar la participación y desempeño de los estudiantes de forma creativa.

Planificación Nº 1

Guía didáctica de técnicas lúdicas para elevar la calidad del nivel cognitivo				
DATOS INFORMATIVOS:				
Escuela: De educación general básica "Guayas y Quil"		Docente: Chuez veliz Mafalda Felipa		
Asignatura: Lengua y Literatura		Grado: tercero		
Año Lectivo: 2015-2016		Tiempo: 45 minutos (Cada actividad)		
DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO	EVALUACIÓN
<p>Escuchar atentamente instrucciones de reglas de juego dentro de situaciones comunicativa</p>	<p>Anticipación Presentar el tema sobre la actividad a realizar</p> <p>Construcción del conocimiento Expresar sus conocimientos libremente sobre el tema del teatrillo</p> <p>Consolidación En esta actividad el docente explicara detalladamente el proceso del juego, el cual los estudiantes lo trabaje utilizando los materiales correctamente</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> Papel periódico, cartulina, plumines de colores, ropas, hojas blancas 	<p>Escucha atentamente instrucciones de reglas de juego dentro de situaciones comunicativa</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

Actividad N° 2

Juego: "Basta"



Objetivo del Juego: Que los niños aprenda que agilidad mental y la creatividad son indispensables para el desarrollo.

Desarrollo

- Cada uno de los jugadores debe tener una hoja de papel y un lápiz
- Escoger una serie de sustantivos y hacer una lista, por ejemplo

Flores ANIMALES FRUTAS PAÍS

- Con la lista terminada, un jugador comienza diciendo la letra A.
- Luego mentalmente, ya pensando la demás letras del abecedario
- El otro jugador trata de seguir la secuencia del abecedario y la interrumpe en cualquier momento diciendo "BASTA"
- El jugador que nombro la letra A le dice al otro en que letra se quedó; por ejemplo, si fue en la M, entonces ambos jugadores tendrá que escribir, en un tiempo determinado, en la lista de sustantivos palabras que comienzas con esa letra:

FLORES	ANIMALES	FRUTAS	PAÍS
Margarita	mandril	mango	México

- Los jugadores se van alternando y gana el que mayor número de palabras escribió.
- Otra versión consiste en que los jugadores escojan una letra, por ejemplo la letra Z; uno de ellos tiene que escribir palabras que comiencen con esa letra. El otro jugador toma tiempo ya sea con un reloj o contando. A llegar los minutos o números indicados, dice "BASTA" y el jugador que escribe las palabras se detiene.

Planificación Nº 2

Guía didáctica de técnicas lúdicas para elevar la calidad del nivel cognitivo				
DATOS INFORMATIVOS:				
Escuela: De educación general básica “Guayas y Quil”		Docente: Chuez veliz Mafalda Felipa		
Asignatura: Lengua y Literatura		Grado: tercero		
Año Lectivo: 2015-2016		Tiempo: 45 minutos (Cada actividad)		
DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO	EVALUACIÓN
Comprender diferentes tipos de instrucciones y reglas de juego escrita con el análisis del para textos y el contenido	<p>Anticipación Dinámica Busca pareja</p> <p>Construcción del conocimiento Expresar sus conocimientos libremente sobre el tema “Basta”</p> <p>Consolidación En esta actividad el docente explicara detallada el proceso de la actividad Cada uno de los jugadores debe tener una hoja de papel y un lápiz. Escoger una serie de sustantivos y deber hacer una lista ejemplo: flores, animales, frutas Y el otro jugador debe seguir la secuencia del alfabeto e interrumpir diciendo basta.</p>	Pizarra, marcadores, hojas de papel, lápiz	Comprende diferentes tipos de instrucciones y reglas de juego escrita con el análisis del para textos y el contenido	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala descriptiva</p>

Actividad Motivacional N ° 3

Juego: Va un navío cargado de.....



Objetivo del Juego: Que los niños aprenda que agilidad mental y la creatividad son indispensables para el desarrollo de una idea.

Juego para dos participantes o para más de dos jugadores

Material: Una pelota pequeña

Desarrollo

- El juego consiste en decir, a partir de una letra, una palabra rápidamente en mayúscula.
- Los jugadores forman un círculo y por sorteo selecciona a uno que se coloque en el centro.
- El jugador del centro toma la pelota y se la avienta a cualesquiera de los jugadores diciendo: “Va un navío cargado de.....” y menciona una letra la que el jugador quiera: B; F O.....
- El jugador recibe la pelota tiene que decir rápidamente una palabra con mayúsculas que empiece con la letra que indico el jugador del centro; por ejemplo si el jugador dijo “J”, el que recibe la pelota puede decir. Japón Julio.....
- Si el jugador no dice la palabra rápidamente pierde.

El jugador del centro se puede ir cambiando de acuerdo con las reglas que propongan en el juego.

Planificación Nº 3

Guía didáctica de técnicas lúdicas para elevar la calidad del nivel cognitivo				
DATOS INFORMATIVOS:				
Escuela: De educación general básica "Guayas y Quil"		Docente: Chuez veliz Mafalda Felipa		
Asignatura: Lengua y Literatura		Grado: tercero		
Año Lectivo: 2015-2016		Tiempo: 45 minutos (Cada actividad)		
DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO	EVALUACIÓN
Emitir en forma oral instrucciones y reglas de juego con precisión y claridad	<p>Anticipación Dinámica Centrifugadora</p> <p>Construcción del conocimiento Expresar sus conocimientos libremente sobre el tema "Va un navío cargado de"</p> <p>Consolidación En esta actividad el docente explicara detallada la actividad. Consiste en decir una letra y una palabra rápidamente, los jugadores debe armar un circulo</p>	Pizarra, marcadores, juego, pelota	Emite en forma oral instrucciones y reglas de juego con precisión y claridad	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

Actividad N° 4

Juego de iniciación al lenguaje



Objetivo del Juego: Que los niños aprenda que agilidad mental y la creatividad son indispensables para el desarrollo de una idea.

El propósito de estos juegos es de estimular el desarrollo expresivo mediante juegos de fonación, articulación y comprensión del lenguaje.

A, B, I, O, U

Juego para interiores.

Para más de dos jugadores

Desarrollo

- El juego consiste en practicar la correcta fonación de las vocales abiertas y cerradas.
- Se escriben las vocales sobre el pizarrón o en unas hojas.
- Los jugadores leen en voz alta las vocales.
- Formar equipos de cinco jugadores y a cada uno le toca una vocal.
- Al ir señalado cada jugador su vocal debe decir una palabra que comience con la vocal haciendo énfasis en ella; por ejemplo, ardilla, elefante, iglesia, oso, uva.
- Pierde el jugador que no diga las palabras correctamente.

Planificación Nº 4

Guía didáctica de técnicas lúdicas para elevar la calidad del nivel cognitivo				
DATOS INFORMATIVOS:				
Escuela: De educación general básica "Guayas y Quil"		Docente: Chuez veliz Mafalda Felipa		
Asignatura: Lengua y Literatura		Grado: tercero		
Año Lectivo: 2015-2016		Tiempo: 45 minutos (Cada actividad)		
DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO	EVALUACIÓN
Emitir en forma oral instrucciones y reglas de juego con precisión y claridad	<p>Anticipación Dinámica Centrifugadora</p> <p>Construcción del conocimiento Expresar sus conocimientos libremente sobre el tema "Va un navío cargado de"</p> <p>Consolidación En esta actividad el docente explicara la actividad que consiste en escribir sobre cartulinas o en hojas de papel blanco diversas oraciones que se separan para dar a cada niño una parte.</p> 	Pizarra, marcadores, juego, pelota	Emite en forma oral instrucciones y reglas de juego con precisión y claridad	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

Actividad Motivacional N° 5

Jugando a las Oraciones



Objetivo del Juego: Desarrollar en los educandos el nivel cognitivo.

Desarrollo

- Escribir sobre cartulinas o en hojas de papel blanco diversas oraciones que se separan para dar a cada niño una parte. Ejemplo:

1	2	3	4
Un	cazador	busca	venado
El	campesino	siembra	maíz

- Formar cuatro grupos o más, dependiendo del número de niños, se hacen más oraciones
- Distribuir a los niños, formando cuatro filas
- El conductor indica que números se mueven para cambiar de posición, ejemplo: si dice lo que tengan los números tres, los niños salen de su lugar y giran alrededor, pero ya no regresan al mismo lugar, por lo que se forman nuevas oraciones, ejemplos
Un cazador siembra venados.
El campesino lee maíz.
Un maestro juega libros.
Un niño busca trompo.
- El conductor sigue diciendo números, para formar nuevas oraciones
- Cuando ya se agotaron las combinaciones se regresan a su primera posición, formando así la oración principal.

Planificación N° 5

Guía didáctica de técnicas lúdicas para elevar la calidad del nivel cognitivo				
DATOS INFORMATIVOS:				
Escuela: De educación general básica “Guayas y Quil”		Docente: Chuez veliz Mafalda Felipa		
Asignatura: Lengua y Literatura		Grado: tercero		
Año Lectivo: 2015-2016		Tiempo: 45 minutos (Cada actividad)		
DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO	EVALUACIÓN
Emitir en forma oral instrucciones y reglas de juego con precisión y claridad	<p>Anticipación Dinámica El abogado</p> <p>Construcción del conocimiento Expresar sus conocimientos libremente sobre el tema “Jugando a las oraciones”</p> <p>Consolidación En esta actividad el docente explicara detallada la actividad. Que consiste en que en que los estudiantes reflexionen acerca de la creatividad</p> 	Periódicos, revistas, cuentos, libros viejos, comics, tijeras, pegamento blanco, plumones o lápices de colores	Emite en forma oral instrucciones y reglas de juego con precisión y claridad	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

Conclusiones de la guía

Con la aplicación de esta propuesta novedosa e interactiva se quiere obtener cambio de actitud en los como en los docentes, convirtiendo esta propuesta factible y fácil de aplicar para conseguir un proceso de aprendizaje significativo en los educandos.

Esta propuesta está enmarcada en un modelo nos permitirá potenciar el pensamiento creativo y el nivel cognitivo en los niños y niñas convirtiéndose en una herramienta eficaz en el proceso de aprendizaje y que este sea duradero y significativo en la vida.

A través de los resultados obtenidos después del trazo de la propuesta nos pudimos dar cuenta de la enorme ayuda que brindado a la comunidad educativa porque es un modelo muy interactivo y sencillo de aplicar, que la única finalidad es de fortalecer mediante su aplicación el desarrollo del pensamiento creativo y el nivel cognitivo, mediante el uso de las técnicas lúdicas ya sí mejorar el rendimiento académico de los educando

Referencias Bibliografías

Agazzis El devenir histórico del juego como procedimiento educativo. Historia de la Educación. Revista. 2010 pág. 32

Aguilar R. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia Volumen 7 - 2004

Aja Fernández y José Manuel, eat Manual de la Educación España 2003 pág.106

Alvarado Martha Juego para la Educación Infantil Ediciones CEAN. España.2010 pág.106

Arévalo. L y Hernández, M. Los juegos didácticos una estrategia innovadora educativa. Editorial Epitime Colombia (2006)

Aucapiña Pacurucu Ángeles 2012 pág. Xiii

Azcoaga (2012) Universidad de Harvard

Bernal J. Juegos y Actividades Adaptadas Madrid (2001)

Betancourt Planificación de Juegos Lúdicos como Estrategias para mejorar el Aprendizaje de la Técnica Lúdicas (2007)

Brito José. Destrezas con Criterio de Desempeño PREZI 2014

Borck La verdadera naturaleza de juego 2009 pág. 45

Calero Pérez M. Educar Jugando. Ediciones Alfaomega México (2003)

Castillo, Estrategia docente para un aprendizaje Significativo México, Editorial Mc. Graw Hill 2006 pág.26

Diccionario del Docente 2009

Escamilla Metodología Constructiva México Editorial Graw 2011 pág. 47

- Francis Salazar (2012) Aporte a la calidad del aprendizaje.
- Fernández Zorzales, cita a Paget Crear y Recrearse con la Lengua en el aprendizaje de un Idioma. 2004 pág. 15
- Galarza F (2010) La percepción visual.
- Garney C. El juego Infantil Morata Madrid, 1985 pág. 14 - 19.
- Guzmán M Y Téllez. Didáctica del Lenguaje para la Educación Primaria 2910 p. 21
- Huizinga J. El desarrollo de los procesos psicológico Suorperies. Ed.1987
- Jiménez B. Lúdica y Creación Colombia Magisterio (2002)
- Ley Orgánica de Educación Intercultural.
- López J. La Didáctica Disciplina Pedagógica Aplicada Editorial Prentice Hall Madrid. 2010 pág. 34
- Marín. Pedagógica Aplicada. Editorial Prentice Hall. Madrid p. 17 - - 2006
- Marín Pedagogía Aplicada. Editorial Prentice. Madrid 2006 p. 34
- Ministerio de Educación Ecuador. Actualización Formalización Curricular de Educación General Básica 2010 Editorial Don Bosco, Quito 2010
- Ministerio de Educación Ecuador. Lengua y Literatura de Tercer Grado de Educación Básica 2011.
- Ministerio de Educación Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica 200. Quito - Ecuador p.90 1996
- Moran Francisco Metodología de la Investigación 2010 p. 90
- Moran Francisco Metodología del a Investigación 2010 p. 91 –

- Muñoz Cordero Veronica (2011) Tipos de técnicas lúdicas.
- Pérez A. Comprender y Transformar la enseñanza. Madrid. Morata 2010 pág.10
- Perez Hortencia (2010)
- Pilachoinga (2014) La percepción visual.
- Pesante Alfonso. Pedagogía Educar Estructura Curricular. 2010.
- Poveda La Pedagogía y Leyes Psicológicas 2009 p.58
- Prieto Figueroa L. B. El Juego Principios Generales de Educación, Caracas, Montes Avilas Editores, 1985 p. 85
- Quiroz E. Hacia una didáctica de investigación. Edición Castillo p. 79 – 2009
- Rivas Convivencia de Recursos Educativos para el Diseño de un Plan de Convivencia para la Comunidad 2009 páfg. 65
- Roger. Jugar y Aprender. Sevilla, Diadas. 2010
- Rodrigo P. Y Arnay Enseñanza de las Matemáticas Caracas Editorial Santillana 2006 pág. 32
- Riofrío e Iriarte citado a Castellano et 2010 pág. 12
- Santillan 2012, Técnicas Lúdicas, aplicación y desarrollo.
- Tenullto María, Psicología Cognitiva autor Best Barcelona España p. 264 – 2009
- Toalombo (2015) La dactilopintura y su incidencia en las sensaciones visuales.
- Torre L. Tres Enfoques Teóricos Prácticos México Trilla p. 12 – 2010
- Villagrán 2010. Técnicas Lúdicas
- Zabalza M. El proceso de enseñanza aprendizaje y el acto didáctico. 2001.

Zarzavilla Guía Didáctica publicada el 26 de febrero del 2011.

Documentales

Unesco citada por Agudín 2010

Asamblea Nacional del Ecuador. Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe Quito, 2012 pág. 1, 2

Licongrafía

[http://www. Lúdica. Org/](http://www.Lúdica.Org/)

[http// portal. Educar org/foros estrategias de enseñanza.](http://portal.Educar.org/foros/estrategias-de-enseñanza)

ANEXOS

Guayaquil, del 2015

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

De nuestras 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: Educadoras de párvulos.

Tengo bien informar lo siguiente:

Que la integrante Mafalda Felipa Chuez Veliz C.C. N° 0907346480 diseñó el Proyecto Educativo con el Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de educación básica elemental de la escuela de Educación Básica "Guayas y Quil" de la provincia Guayas, recinto Santa Marianita Cantón El Empalme, Período 2015-2016.

Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño, a partir de datos obtenidos. El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

La practicante ha aprobado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se proceda a la APROBACION DEL PROYECTO y pone a vuestra consideración el informe para todos los efectos legales correspondientes.

Atentamente,

MSc. Daniel Ruiz López.
Consultor Académico

PERSONAL DOCENTE DE LA ESCUELA “GUAYAS Y QUIL”



Alumnas, maestras con el personal docente de la institución



Docentes practicantes con la docente del Tercer Año de Básica



Estudiantes del Tercer Año de Básica realizando actividades



Aplicación de guía didáctica



Aplicación de los juegos de la guía didáctica



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Muy de acuerdo
De acuerdo
Indiferente
En desacuerdo
Muy en desacuerdo

¿Cree usted qué se debe realizar juegos en las clases de Lengua y Literatura para incentivar tu aprendizaje?

¿Considera usted que los docentes deberían tener conocimientos de actividades lúdicas?

¿Cree usted que importante realizar con frecuencia actividades lúdicas en el aula de clase?

4.- ¿Considera usted que aplicar técnicas lúdicas influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

5. ¿Considera usted que el desconocimientos de técnicas lúdicas afectaría en el desarrollo del nivel cognitivo.?

6. ¿Cree usted qué al aplicar técnicas lúdicas ayudaría a mejorar el nivel cognitivo en los educandos?

7. ¿Qué tan importante es desarrollar el nivel cognitivo para alcanzar en la velocidad de la lectura comprensiva?

8. ¿Considera usted importante el diseño de guía didáctica para desarrollar el nivel cognitivo en los educandos?

9. ¿Cree usted que se podría aplicar una guía didáctica basada en los juegos lúdicos?

10.- ¿considera usted q la guía didáctica nombrada en las preguntas que dará aporte significativo en las relaciones entre estudiantes y docentes?

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA GUAYAS Y QUIL

1.- ¿Está de acuerdo que la maestra aplique juegos en el aula de clase?

2. ¿Crees usted que que la maestra conoce mucho de actividades lúdica para el desarrollo del proceso de aprendizaje?

3.- ¿Considera usted que los docentes deben de aplicar actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje?

4.- ¿Cree usted que la docente debe motivar con actividades lúdicas a sus estudiantes?

5.- ¿Estarías de acuerdo que la maestra en el proceso de aprendizaje innove juegos?

6.- ¿Cree que el docente debe ser la única fuente segura en el proceso de aprendizaje?

7.- ¿Te agradaría que el docente se capacite para que mejore sus conocimientos en el área de lengua y literatura?

8.- ¿Aprende el niño fácilmente cuando la maestra lo hace por medio de juego?

9.-¿Está usted de acuerdo que la maestra modernice los juegos en el aula de clase?

10.- ¿Le gusta a usted que la maestra le presente videos de actividades lúdicas a su hijo o hija en el aula de clase?

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	Total
¿Está de acuerdo en que la maestra aplique juegos en el aula?						
¿Cree usted que la maestra conoce mucho de actividades lúdicas para el desarrollo del proceso de aprendizaje?						
¿Te gustaría que tu maestra te enseñe Lengua y Literatura mediante el empleo de juegos?						
¿Cree que en la clase deben de haber juegos que incentiven su aprendizaje?						
¿Estaría de acuerdo que la maestra innove juegos para el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura?						
¿Te gusta jugar con tus compañeros en la clase de lengua y Literatura?						
¿Cree que son creativas las clases de Lengua y Literatura, cuando juegas con tus compañeros?						
¿Cree que se hace fácil aprender cuando la maestra lo hace mediante juegos razonados con Lengua y Literatura?						
¿Cree usted que la maestra aplica, actualiza juegos en el aula de clases?						
¿Te gustaría que la maestra presente videos en las actividades lúdicas en el aula de clases?						