



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

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

TEMA:

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "DANIEL MUÑOZ SERRANO", DE LA ZONA 6, DISTRITO 3, DE LA PROVINCIA DEL CAÑAR, CANTÓN BIBLIAN, PARROQUIA BIBLIAN, PERIODO LECTIVO 2015 – 2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.

CÓDIGO: LP8 - 03 - 010

AUTORAS: CANDO CÁRDENAS FANNY MARISOL
RIVERA URGILES MARÍA AUGUSTA

CONSULTOR: Msc. VALLEJO BECERRIL TERESA

CUENCA, 2017



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

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro Msc.
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila MSc.
VICE-DECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI.
DIRECTORA DE SISTEMA
SEMIPRESENCIAL

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO Msc.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA

LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Ciudad.-

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultora Académica de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Primaria, el día 23 de Diciembre del 2016.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes Fanny Marisol Cando Cárdenas con C.I: 0104399365 y María Augusta Rivera Urgiles con C.I: 0301714044 Diseñaron el proyecto educativo con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica de la escuela “Daniel Muñoz Serrano” Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016. Diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.

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

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

Atentamente,

.....
MSc. VALLEJO BECERRIL TERESA
Consultora Académica

Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO Msc.

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA,

LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

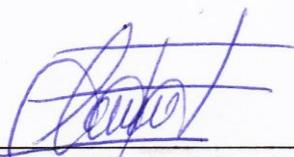
Ciudad.-

DERECHO DE LAS AUTORAS

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica de la escuela "Daniel Muñoz Serrano" Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016. Diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.

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

Atentamente,



Fanny Marisol Cando Cárdenas
C.C: 0104399365



María Augusta Rivera Urgiles
C.C: 0301714044



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

TEMA: Influencia de las técnicas lúdicas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica de la escuela “Daniel Muñoz Serrano” Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016. Diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.

APROBADO

.....
Tribunal No. 1

.....
Tribunal No. 2

.....
Tribunal No. 3

.....
Fanny Marisol Cando Cárdenas
C.C: 0104399365

.....
María Augusta Rivera Urgiles
C.C: 0301714044

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

Msc. Justo Luis Pereda Rodríguez

Msc. Nelson Arias Saumelli

Msc. Nancy Elizabeth Negrete Martínez

DEDICATORIA

El trabajo investigativo le pertenece en primer lugar a mi Dios supremo, quien me guio durante este largo y duro camino, permitiéndome seguir con vida, en la lucha de mis ideas. A mi familia por ser ejemplo a seguir. A mi esposo por incentivar me día a día en seguir mis sueños de ser una profesional y por su apoyo incondicional y moral. A mis hijos por ser mi base de desarrollo, por quienes trabajo para darles lo mejor de mi esfuerzo. Para ellos quienes siempre están apoyando emocionalmente. Los amo.

Fanny Marisol Cando Cárdenas

DEDICATORIA

A Dios, quien me brinda sus fuerzas espirituales para no desmayar en este camino largo, lleno de obstáculos que al final del mismo estoy logrando mi éxito profesional. A mis familia, seres extraordinarios que siempre aportaron en mi vida grandes ideas que aun mantengo. Es uno de mis mayores logros y seguiré por más, para darles a los que quiero la estabilidad emocional y ejemplo a seguir en conseguir dignamente ser un profesional en la vida. Con amor y cariño, para ellos.

María Augusta Rivera Urgiles

AGRADECIMIENTO

A mi Dios, quien siempre me abrió los caminos en busca de mejores días. A mi familia, por ser las personas más importantes de mi vida que siempre aportaron lo positivo en mí. A mi esposo por su apoyo incondicional, por el he logrado mi superación. A mis hijos, quienes me incentivan a mejorar día a día, mi motor principal. A la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Ciencias y Letras de la Educación, quienes aportaron semana a semana con su sabiduría específicamente a los tutores. A la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, por su aprobación del trabajo en estudio. Eternamente agradecida.

Fanny Marisol Cando Cárdenas

AGRADECIMIENTO

A Dios, a quien le debo mi vida. A mi familia por su apoyo incondicional. A la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Ciencias y Letras de la Educación, a los tutores, personas preparadas que con su sabiduría proyectaron ideas claras en nuestra mente. A la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, por permitir la aprobación del presente proyecto y a mi compañera de proyecto Fanny Marisol Cando Cárdenas, mujer emprendedora quien siempre apporto en el trabajo investigativo. Siempre estaré agradecida de ustedes.

María Augusta Rivera Urgiles

ÍNDICE GENERAL

PÁGINAS PRELIMINARES

Portada.....	I
Directivos.....	li
Certificado.....	lii
Derecho de autoría.....	lv
Aprobación.....	V
Hoja de calificación.....	Vi
Dedicatoria.....	Vii
Agradecimiento.....	Viii
Índice general.....	Ix
Índice de cuadros.....	Xii
Índice de tablas.....	Xii
Índice de gráficos.....	Xiii
Resumen.....	Xiv
Summary.....	Xv
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación.....	3
Problema de investigación.....	4
Situación y conflicto.....	4
Hecho científico.....	5
Causas.....	6
Formulación del problema.....	7
Objetivos de investigación.....	7
Interrogantes de investigación.....	8
Justificación.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudio.....	11
Bases teóricas.....	13
Conceptualización de las técnicas lúdicas.....	13
Tipos de lúdicas.....	14
Fases de la lúdica.....	16
Características de las técnicas lúdicas.....	17
La técnica lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	18
Aplicación de la lúdica para mejorar el aprendizaje.....	19
Importancia de las técnicas lúdicas.....	20
La práctica de las técnicas lúdicas en la Escuela Básica “Daniel Muñoz Serrano”.....	21
Criterio de desempeño.....	22
Conceptualización de criterio de desempeño.....	22
Tipos de desempeño.....	23
Características que se deben desarrollar para alcanzar el criterio de desempeño.....	25
Importancia de mejorar el criterio de desempeño.....	26
Criterio de desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje....	27
Técnicas y estrategias aplicadas para alcanzar el criterio de desempeño.....	29
El rol del docente para mejorar el criterio de desempeño en el salón de clases.....	30
La práctica de criterio de desempeño en la Escuela Básica “Daniel Muñoz Serrano”.....	31
Fundamentaciones.....	32
Términos relevantes.....	38

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño metodológico.....	41
Tipos de investigación.....	42
Investigación explorativa.....	42
Investigación descriptiva.....	43
Investigación de campo.....	43
Investigación bibliográfica.....	44
Población.....	44
Muestra.....	45
Formula.....	46
Métodos de investigación.....	49
Método empírico.....	49
Métodos teóricos.....	49
Método estadístico matemático.....	50
Método profesional.....	51
Técnicas e instrumentos de investigación.....	51
Análisis e interpretación de datos.....	54
Encuesta dirigida a docentes.....	56
Encuesta dirigida a representantes Legales.....	66
Ficha de observación a estudiantes.....	76
Entrevista a la autoridad principal.....	77
Prueba de Chi-cuadrada.....	78
Análisis y discusión de resultados.....	79
Correlación de variables.....	80
Conclusiones y recomendaciones.....	81

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Justificación.....	84
Objetivos de la propuesta.....	85

Objetivos generales.....	85
Objetivos específicos.....	85
Aspectos teóricos.....	86
Guía didáctica.....	86
Factibilidad de su aplicación.....	89
Descripción de la propuesta.....	90
Guía didáctica.....	92
Bibliografía.....	126
Referencias bibliográficas.....	129
Referencias web.....	132
Anexos.....	133

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Población.....	45
Cuadro N° 2: Muestra.....	47
Cuadro N° 3: Operacionalización de las variables.....	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Falta de técnicas lúdicas.....	56
Tabla N° 2: Aplicación de las técnicas lúdicas.....	57
Tabla N° 3: Mejoramiento habilidades del estudiante.....	58
Tabla N° 4: Proceso de enseñanza- aprendizaje.....	59
Tabla N° 5: Criterio de desempeño.....	60
Tabla N° 6: Desarrollo de destrezas.....	61
Tabla N° 7: Desempeño del educando.....	62
Tabla N° 8: Falta de métodos y técnicas.....	63
Tabla N° 9: Guía didáctica con actividades lúdicas.....	64
Tabla N° 10: Aplicación y desarrollo de guía didáctica.....	65
Tabla N° 11: Inclusión de las técnicas lúdicas.....	66
Tabla N° 12: Aplicación de actividad de juegos.....	67
Tabla N° 13: Importancia de las actividades lúdicas.....	68
Tabla N° 14: Juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	69

Tabla N° 15: Desarrollo de habilidades.....	70
Tabla N° 16: Actualización en los docentes.....	71
Tabla N° 17: Apoyo del representante legal.....	72
Tabla N° 18: Desarrollo de las destrezas del estudiante.....	73
Tabla N° 19: Diseño de una guía didáctica.....	74
Tabla N° 20: Aplicación de guía didáctica.....	75
Tabla N° 21: Prueba Chi – Cuadrada.....	78

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Falta de técnicas lúdicas.....	56
Gráfico N° 2: Aplicación de las técnicas lúdicas.....	57
Gráfico N° 3: Mejoramiento habilidades del estudiante.....	58
Gráfico N° 4: Proceso de enseñanza- aprendizaje.....	59
Gráfico N° 5: Criterio de desempeño.....	60
Gráfico N° 6: Desarrollo de destrezas.....	61
Gráfico N° 7: Desempeño del educando.....	62
Gráfico N° 8: Falta de métodos y técnicas.....	63
Gráfico N° 9: Guía didáctica con actividades lúdicas.....	64
Gráfico N° 10: Aplicación y desarrollo de guía didáctica.....	65
Gráfico N° 11: Inclusión de las técnicas lúdicas.....	66
Gráfico N° 12: Aplicación de actividad de juegos.....	67
Gráfico N° 13: Importancia de las actividades lúdicas.....	68
Gráfico N° 14: Juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje..	69
Gráfico N° 15: Desarrollo de habilidades.....	70
Gráfico N° 16: Actualización en los docentes.....	71
Gráfico N° 17: Apoyo del representante legal.....	72
Gráfico N° 18: Desarrollo de las destrezas del estudiante.....	73
Gráfico N° 19: Diseño de una guía didáctica.....	74
Gráfico N° 20: Aplicación de guía didáctica.....	75



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

RESUMEN

La educación actual requiere de nuevas propuestas, el trabajo investigativo se realizó para identificar el problema sobre la baja calidad de criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo grado básico de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano” Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, cantón Biblián, Parroquia Biblián, periodo lectivo 2015 – 2016. Se investigó la influencia que mantiene las técnicas lúdicas en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño desde los primeros años de estudio del discente. Se investigó con el propósito de resolver problemas educativos mediante el diseño de la guía didáctica con actividades lúdicas para fortalecer sus habilidades, mismo que se deben considerar en los estudiantes para alcanzar el aprendizaje significativo. La investigación se realizó con la utilización de técnicas, métodos y tipos de investigación aplicados en la comunidad educativa, con los instrumentos se realizó la entrevista a la autoridad principal y con las encuestas a docentes y representantes legales, además de la ficha de observación para detallar las destrezas no desarrolladas en los estudiantes. Se obtuvo información que evidencia que existen problemas relacionados a las destrezas con criterio de desempeño donde la comunidad educativa desea mejorar estas habilidades, además de validar el estudio pertinente. Se concluye que mediante la aplicación de lúdica, se desarrollan las destrezas comprendiendo que el juego incentiva a mejorar las capacidades. Se recomienda aplicar en el ejercicio de las clases el uso correcto de la lúdica como motivación del refuerzo de cada contenido.

**Técnicas
Lúdicas**

**Criterio de
Desempeño**

**Guía
Didáctica**



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

SUMMARY

The current education requires new proposals, the research was carried out to identify the problem on the low quality of performance criteria in the area of Language and Literature in basic second grade students of the "Daniel Muñoz Serrano" School District 6 3, from the Province of Cañar, Biblian canton, Biblian Parish, teaching period 2015 - 2016. The influence of play techniques on the development of skills with performance criteria from the first years of student study was investigated. It was investigated with the purpose of solving educational problems by designing the didactic guide with play activities to strengthen their abilities, which should be considered in the students to achieve meaningful learning. The research was carried out with the use of techniques, methods and types of research applied in the educational community, with the instruments the interview was carried out to the main authority and with the surveys to teachers and legal representatives, besides the observation sheet to detail Skills not developed in students. Information was obtained that shows that there are problems related to performance criteria skills where the educational community wishes to improve these skills, in addition to validating the pertinent study. It is concluded that through the application of playful, skills are developed understanding that the game encourages to improve skills. It is recommended to apply in the exercise of the classes the correct use of play as motivation to reinforce each content.

**Techniques
Playful**

**Performance
Criteria**

**Guide
Didactics**

INTRODUCCIÓN

El trabajo en estudio se desarrolla bajo los principios del Buen Vivir, permitiendo fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía, mismos que requieren ser atendidos para su éxito profesional, el objetivo principal de la investigación se analizar la influencia de las técnicas lúdicas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano” Zona 6, Distrito 03, de la Provincia del Cañar, cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016.

Se investigó sobre varias fuentes documentadas obteniendo la importancia de la aplicación de estas técnicas que dinamizan las clases y determinan los comportamientos, capacidades entorno a la educación de cada estudiantes, estas fuentes de varios psicólogos, educadores aseguran que a influencia de la lúdica permitirá el desarrollo de las habilidades. El diseño empleado en el trabajo investigativo permite que se obtengan datos sobre el estudio para continuar determinando las causas y las posibles soluciones a la misma.

El presente estudio se encuentra determinado en cuatro capítulos importantes, analizando el problema hasta aplicar la solución al mismo, se detallan en lo siguiente:

Capítulo I, se detalla El Problema, mediante el cual la investigación determina la influencia de las técnicas lúdicas con criterio de desempeño partiendo de las causas que se establecen, además de describir la situación conflicto, se formulan las posibles consecuencias que originan el estudio, se plantean los objetivos para delinear la investigación, determinando la justificación sobre la importancia de ser aplicado el trabajo en estudio para coincidir en la solución del problema.

Capítulo II, se detalla en El Marco Teórico, las bases de la investigación sobre fuentes documentadas, donde se investiga sobre el

estudio de otras investigaciones, determinando varias ideas de autores psicólogos, pedagogos, educadores que aseguran que las técnicas de estudio desarrollan las destrezas con criterio de desempeño de los estudiantes desde sus primeros inicios escolares.

Capítulo III, se detallan La Metodología, Proceso, Análisis, y Discusión de Resultados, donde se especifican el empleo de las técnicas de investigación que permiten un análisis a fondo sobre la influencia de las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje, el estudio de la población y la aplicación de la muestra, extrayendo cierta cantidad que valide el trabajo investigativo, además el empleo de los métodos de investigación e instrumentos como la entrevista a la máxima autoridad, encuestas a docentes y representantes legales y por último la ficha de observación a los estudiantes de segundo grado básico. Determinando las conclusiones y posibles recomendaciones.

Capítulo IV, se presenta La Propuesta, donde se diseña el documento didáctico para ser aplicado en los estudiantes de segundo para mejorar su aprendizaje a través de las técnicas lúdicas, es el cambio que se realiza en la enseñanza del docente, quien establece el desarrollo de las habilidades y el sentido reflexivo en la consecución de procesos que permitan encontrar la solución en cuanto a ser analíticos, reflexivos, insistiendo que pueda aplicarse lo aprendido en la vida diaria como medio de educación productiva en el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación

La presente investigación se realiza en el contexto específico de la Educación Básica de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, del cantón Biblián, la misma que fue creada con el fin de permitir el desarrollo de sus comunidades, donde actualmente brinda una educación de calidad y calidez a sus pueblos aledaños, los cuales requieren de nuevas ideas para el ejercicio de un sistema educativo viable.

La Unidad Educativa “Daniel Muñoz Serrano”, con sostenimiento fiscal, ubicado en el centro urbano de la ciudad de Biblián, Zona 6, Distrito 3 de la provincia del Cañar fue creada el 16 de enero de 1959 mediante Resolución Ministerial, los estudiantes proceden de los sectores urbanos y rurales, quienes para acceder a la misma buscan alternativas de transporte público, necesario para asistir a su aprendizaje.

Cuenta con la asistencia de 28 docentes, 835 estudiantes y con dos autoridades principales debido que funciona la Unidad Educativa “Luis Cordero”, además de tener un espacio amplio para el desarrollo del aprendizaje no cuenta con los recursos necesarios para la misma, cuenta también con un bar, canchas amplias y algunos problemas educativos, en un escenario que marca ciertas peculiaridades sociales, económicas y culturales.

El problema se presenta en la institución objeto de estudio debido al bajo criterio de desempeño que mantienen los estudiantes de segundo grado básico, donde se evidencia que existen falencias en su aprendizaje, cuyo propósito es afianzar su educación y permitir nuevas alternativas de

cambio donde el docente de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, se enfrenten antes posibles problemas educativos.

El objetivo del trabajo en estudio se encuentra enfocado en los principios del Buen Vivir, para potenciar y fortalecer las capacidades de los estudiantes de segundo grado, de la institución elegida para la investigación mediante la aplicación de técnicas lúdicas con criterio de desempeño, permitiendo tanto que el docente en su práctica pre profesional se mantengan activo ante el desarrollo de los criterios de desempeño en el área de Lengua y Literatura, las mismas que requieren de una respuesta científica que facilite solucionar la problemática existente en este sentido.

Problema de investigación

La educación actual requiere de nuevas ideas para la proyección de las destrezas con criterio de desempeño, mismas que a medida del pasar el tiempo son desarrolladas de diferentes maneras, pero no se logra en su mayor parte asumir la responsabilidad total para el ejercicio de las capacidades en los estudiantes, por lo que se procede a la aplicación de soluciones que interfieran en el cambio educativo.

Situación conflicto

El problema se debe a la baja calidad del criterio de desempeño, producido por factores que determinan un aprendizaje incompleto, estos elementos no logran ser determinantes en la vida escolar del estudiantes si se aplican técnicas, métodos o estrategias para la solución del mismo, por evidentes razones se explica detalladamente las situaciones en las cuales se desarrolla la investigación.

La problemática se está generando por la baja calidad de criterio de desempeño, en el área de Lengua y Literatura por evidentes razones que no se están considerando el juego como anticipación en el proceso de

enseñanza aprendizaje, además de especificar qué son algunas las consecuencias que se producen al no cumplir con los logros en el ámbito educativo.

El origen del problema se está generando en los estudiantes de segundo grado básico de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, en el área de Lengua y Literatura, específicamente en el aprendizaje desde básica, considerado que existen problemas de criterio de desempeño, que no permiten mejorar las destrezas de cada uno de los aprendices por lo que alcanzar el aprendizaje significativo no se logra.

Los generadores de la problemática son causados por el propio representante legal, debido a que no aporta en la enseñanza de su representado por cuestiones de trabajo, diversos problemas que son delicados en tratar, por lo tanto la enseñanza solo corresponde al docente, quien es el formador principal de la educación.

Las características de los sujetos observados demuestran su poca práctica en el desarrollo de las actividades, que permiten ser para el avance y ejercicio de una destreza, se observa que existen estudiantes que no pueden manipular ciertos instrumentos, o desconocen el sonido de un fonema su escritura y sonido, por lo que se debe considerar realizar estrategias que promuevan las destrezas correctamente.

Hecho científico

La baja calidad de criterio de desempeño en los estudiantes de segundo grado básica de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano” Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016. Determinado que existen deficiencias en el desarrollo de las capacidades de los educandos.

De las evaluaciones institucionales de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, realizadas en el 2013 - 2014, demuestran que existen estos tipos de problemas educativos, pero esto sucede debido a que no siempre los padres tienen la facilidad de comprar los materiales necesarios para el desarrollo de las destrezas de los estudiantes de segundo, se comprueba por medio de esta evaluación que del 76% de estudiantes de segundo mantienen un aprendizaje a medias, mientras que el 14% un aprendizaje muy bueno y el 10% son excelentes demostrando su trabajo en el salón de clases.

Estas evaluaciones son consideradas cada periodo escolar, el periodo lectivo 2015 – 2016, solo se escogió los resultados de segundo grado básico del 1er quimestre, donde se manifiesta que el educando no desarrolla en su totalidad las destrezas con criterio de desempeño por falta de materiales, recursos o medios didácticos que ejerciten en su aprendizaje ocasionando que sea a medias sus logros.

Causas

Escasa utilización de técnicas lúdicas en función del desarrollo de destrezas en el área de lengua y literatura.

Desconocimiento de la teoría y metodología para concebir el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura.

Insuficientes recursos didácticos para el ejercicio e interacción práctica de las clases.

Inadecuado desarrollo de la expresión oral en el proceso de aprendizaje permitiendo el desconocimiento de la correcta vocalización.

Poca aplicación de la pedagogía activa generando clases monótonas y desinteresadas en los estudiantes de segundo grado básico.

Formulación del problema

¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en la calidad de destrezas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de segundo año de educación general básica de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”, Zona 6, Distrito 03D01, Circuito 9, provincia del Cañar, Cantón Biblian, periodo lectivo 2015- 2016?

Objetivos de investigación

Objetivo general

Analizar la influencia de las técnicas lúdicas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura, mediante un estudio bibliográfico, de campo y estadístico, para diseñar una propuesta con actividades lúdicas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.

Objetivos específicos

Definir la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, encuestas estructuradas a docentes, representantes legales, ficha de observación a estudiantes, entrevista al directivo.

Identificar la calidad de criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, encuestas estructuradas a docentes, representantes legales, ficha de observación a estudiantes, entrevista al directivo.

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, a partir de los datos obtenidos.

Interrogantes de la investigación

¿Cuáles son las definiciones actuales a cerca de las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje?

¿Cuál es el tipo de técnica lúdica que permite la adquisición de los nuevos aprendizajes?

¿Cuáles son las características indispensables que se deben considerar de las técnicas lúdicas para el desarrollo del aprendizaje?

¿Qué preparación teórica metodológica poseen los docentes para desarrollar las técnicas lúdicas en el salón de clases?

¿Cuáles constituyen los referentes teóricos actuales a cerca de la destreza con criterio?

¿Qué tipos de criterio de desempeño deben ser considerados por el docente al momento de impartir sus clases?

¿Cuál es la importancia que mantiene el criterio de desempeño en el proceso de enseñanza?

¿Cuál es el rol de docente para mejorar el criterio de desempeño en el salón de clases?

¿Cuál es la importancia que tiene el diseñar una propuesta con actividades lúdicas que ayuden a mejorar las destrezas en los estudiantes del segundo grado de básica?

¿De qué manera logrará aportar el diseño de la guía didáctica con actividades lúdicas para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño?

Justificación

El trabajo de investigación es conveniente debido a que se evidencia la baja calidad del criterio de desempeño en los estudiantes de segundo grado básico, además se demuestra que la institución acepta la aplicación del trabajo en estudio, mismos que están de acuerdo en que se desarrollen y apliquen estrategias para mejorar el aprendizaje de los educandos.

Es pertinente el trabajo en estudio porque se basa en el objetivo N° 4 del Buen Vivir, el de fortalecer y potencializar las capacidades de la ciudadanía, además del Art. 26.- De la constitución de la República del Ecuador, el derecho a una educación de calidad y calidez. Del código de la niñez y adolescencia, especificando los derechos que mantienen los niños a una educación de calidad.

El aporte que brinda de nuevo la investigación es por la creación de la guía didáctica con actividades lúdicas que desarrollen las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de segundo de básica, edad esencial para ejercitar el área cognitiva del mismo, a través de la lúdica como medio de aprendizaje, interactivo entre docentes y estudiantes siendo la motivación precisa de cada planificación.

Los beneficios del trabajo investigación es aportar en el desarrollos de las habilidades de los estudiantes, de ser un documento que sirva de herramienta didáctica, el de ser una motivación de cada clase, donde el docente estará preparado ante los posibles problemas educativos que se presenten de acuerdo a las diferentes estilos de aprendizajes que adquiere el aprendiz.

Se prevé cambiar el modo de trabajo que mantiene el docente, frente a estudiantes que son considerados en la actualidad activos, que mediante la aplicación de las técnicas lúdicas, desarrollan su léxico, su escritura y por ende sus destrezas con criterio de desempeño, siempre y cuando se

logre convencer al docente de que es mejor anticipar las clases mediante un juego interactivo.

Su utilidad comprende que será un soporte para las futuras investigaciones donde las bases fundamentadas en relación a la influencia de las técnicas lúdicas, permiten que el desarrollo e las destrezas con criterio de desempeño se den en su totalidad, por lo tanto algunos especialistas en el tema aportan en el trabajo investigativo mismo que servirá para futuros estudios en relación a las variables.

Ayudará a resolver una gama de problemas prácticos debido a que la presente investigación pretende lograr la aplicación de actividades lúdicas que promuevan el desarrollo correcto de la comprensión lectora en los estudiantes, la cual implica entender lo que se lee, resumir con claridad, reconocer las ideas principales de la lectura, interpretar lo leído para parafrasear o argumentar con coherencia; de esa manera el estudiante esté preparado para comprender las diferentes situaciones a las cuales se enfrentará en la vida real.

Es significativo el problema de investigación porque permite la adquisición de nuevos conocimientos que permitirá los estudiantes, analizar, inferir, aprender, reflexionar, comprender, vocalizar, pensar en el ejercicio de sus clases, donde el educador comprenderá que la mejor manera de afianzar la educación de sus aprendices es a través de las técnicas lúdicas.

Es necesario tener presente que la comprensión lectora es fundamental para que el estudiante se convierta en una persona capaz de reconstruir el significado global de un texto, identificando la idea primordial que quiere comunicarnos el autor, el propósito que lo lleva a desarrollar dicho texto y la estructura que emplea.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudio

Dentro de las investigaciones realizadas se consultaron sobre varias fuentes documentadas obteniendo proyectos referentes al trabajo en estudio, determinando que la influencia de las técnicas lúdicas permite el desarrollo con criterio de desempeño en los estudiantes, fortaleciendo sus capacidades y potencialidades, a fin de alcanzar un aprendizaje significativo.

De la universidad Técnica de Ambato se encuentra la tesis realizada por Borja Ulloa Carmen Herlinda previo a la obtención del Título de Licenciada de Educación Básica, en el año de 2014, con el tema: Las actividades lúdicas y su incidencia en la expresión oral y escrita de los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa “Huachi Grande”, de la Ciudad de Ambato.

De la investigación realizada se hace referencia la siguiente tesis en relación de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, para el desarrollo de las capacidades de cada uno de los estudiantes para fortalecer sus destrezas, la autora considera que la aplicación de las técnicas lúdicas son esenciales porque permiten la interacción entre los demás compañeros para que su aprendizaje se convierta en significativo.

De la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación Sociales Filosóficas y Humanistas Escuela de Ciencias Básicas, se encuentra la tesis por las autoras, Bosquez Armijo Nelva Margoth y Camacho Gaibor Narcisa del Carmen en el año 2012 con el tema: Desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de niños y niñas de la Escuela Básica

“Elina Cardona de Pazos” del Recinto El Zumbé Cantón Chillantes Provincia Bolívar año lectivo 2011 – 2012.

Las autoras manifiestan que es indispensable llevar el proceso de aprendizaje en base de la aplicación de estrategias, técnicas o métodos donde se persiga el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño mismas que lograrán determinar las actitudes que adoptarán los estudiantes a temprana edad, por consiguiente ellas detallan el proceso que se debe seguir para permitir el ejercicio y practica de una clase.

De la Universidad Técnica de Ambato se encuentra la tesis por Guzmán Morejón, Verónica Mariela en el año 2014 con el tema: Las técnicas lúdicas, y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas con necesidades educativas especiales en el segundo grado de educación general básica en la Escuela César Augusto Salazar en la parroquia Atahualpa de la Ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua.

Por ultimo según la autora presenta su trabajo en relación de la aplicación de las técnicas lúdicas para estudiantes de segundo de básica con habilidades especiales, mismas que serán desarrolladas en beneficio de alcanzar grandes logros para determinar la calidad de enseñanza quien mantiene el docente, además de considerar estas actividades las más importantes al inicio de cada clase.

Todas las investigaciones presentadas determinan que la aplicación de las técnicas lúdicas para el desarrollo del criterio de desempeño es posible si son consideradas en los estudiantes de segundo grado básico de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, del cantón Biblián. Lo anterior reafirma la pertinencia de la presente investigación como respuesta científica a la problemática planteada, la cual constituye una respuesta concreta.

Bases teóricas

Conceptualización de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas a través del termino o método lúdico es un conjunto de estrategias, diseñadas para crear un ambiente dentro del proceso enseñanza aprendizaje, este método tiene el propósito que los estudiantes se apropien de los contenidos impartidos por los docentes, a través del juego por recreación, ellos aprenden jugando, además empieza una relación de intercomunicación con los docentes, que les permite realizar un excelente trabajo de comunión y paz entre todos los actores que se encuentran inmersos en este proceso.

Escarate (2011) indica:

Se puede concluir que la actividad lúdica, es el juego por medio del cual se logra un cambio, en forma placentera y natural, representada por un proceso que culmina con el logro de un fin determinado durante un proceso educativo. (p. 1)

El conocimiento que tiene Escarate explica que las técnicas lúdicas es un conjunto de actividades relacionadas con los juegos con la finalidad de lograr un criterio de desempeño en la educación, con la aplicación de las mismas se logra mejorar el contenido de una clase volviéndose interactiva y dinámica donde el aburrimiento quede en segundo plano. Según Velázquez (2009) afirma que las:

Técnicas lúdicas para referirnos al conjunto de procedimientos y recursos asociados al juego y a los juguetes. El uso de técnicas lúdicas se da entre los profesionales que usan el juego como la principal estrategia metodológica para el desarrollo o la adquisición de capacidades, actitudes, aprendizajes, valores o conductas en los niños y niñas. (p. 68)

En cambio, se conoce el pensamiento del investigador que manifiesta sobre las técnicas lúdicas es un conjunto de herramientas relacionadas con

los juegos, considerada por los profesionales como una estrategia metodológica utilizada en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, acompañada de valores, comportamiento que le van a ser de mucha utilidad en el desenvolvimiento en su vida estudiantil y fuera de ella.

Se puede concluir que ambos autores tienen correlación entre ambas citas, debido a que se refiere a las técnicas lúdicas como herramientas relacionadas a los juegos como estrategia pedagógica en la enseñanza a los estudiantes, más con como una simple diversión, los docentes deben de desarrollar actividades con los juegos, con el propósito de crear valores, capacidades actitudes de aprendizaje o conducta en los estudiantes.

Tipos de lúdicas

Dentro de los Tipos de lúdicas, se indican los juegos afectivos emocionales, ayudan al estudiante a asumir situaciones personales, luego tenemos los juegos sociales, ayudan a socializar a los estudiantes con los compañeros, docentes, luego los juegos psicomotores, en este luego los niños se exploran a si mismo examinan el entorno descubriendo otros niños y por último los juegos cognitivos, que ayudan a desarrollar las destrezas intelectuales como la memoria, parte fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje.

Entre los tipos de juegos se presenta los: Juegos afectivo-emocionales, según Martínez (2014) sostiene que “Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto” (p. 3). Que pueden conducirlo a triunfar en su vida cotidiana o a su vez fracasar en el momento que no tiene tengan a su lado alguien que corrija a tiempo sus defectos.

Entre ellos están los: Juegos sociales, según Schwarz (2000) afirma que “El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción

entre dos o más niños. En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño” (p. 1). Estos juegos también permiten interacción entre los estudiantes e incluso con el docente lo que equivale a obtener más confianza entre ellos mismos en los estudios.

Además también los: Juegos Psicomotores, según Martínez (2014) sostiene que “Este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos, haciéndolos participes de sus juegos” (p. 3). Además, este juego les permite descubrir su aspecto físico biológico y empiezan a encontrar diferencias entre los compañeros de clases.

Y por último los: Juegos cognitivos, según Romero (2010) afirma que “Los juegos cognoscitivos son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, Cognitivos (que constituyen los procesos del conocimiento) las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones” (p. 1). En la aplicación de estos juegos, puede existir la competencia intelectual en la que los estudiantes pueden cohibirse de la poca capacidad que tienen, a su vez pueden aprender a desarrollar para no dejarse de los demás.

En los diferentes tipos de lúdicas, se encuentran que cada uno cumple una función específica, pero que todas tienen la misma dirección como es el término juego, sean los estudiantes, relación con el entorno o como adquirir destrezas intelectuales, sea cual fuese el tipo de lúdica, todos ellos llevan el pensamiento de que a través de los motivos de los estudiantes con el propósito de solucionar diferentes problemas educativos arraigados en las diferentes etapas escolares que han pasado. Mismos que presentan un cambio radical en la enseñanza por medio de la lúdica.

Fases de la lúdica

Dentro de las fases de la lúdica, estas cumplen una función específica en su grado de organización como la introducción explica que se trata de la organización de los juegos, incluyendo las reglas, luego se inicia el desarrollo de los juegos que es la parte central, donde los estudiantes experimenta su actuación, establecido por las reglas de juego y finalmente llega la culminación que no es otra cosa, donde termina el juego, cuando se obtiene un grado que la alcanzado un mayor grado de habilidades.

Introducción: Es el inicio del juego, según Simbaña (2010) explica que “Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos” (p. 30). La aplicación de las reglas en cada juego siempre será trascendental, los estudiantes tendrán a qué atenerse una vez que inicie sus actividades.

Desarrollo: Es el proceso en el cual la lúdica se ejecuta, según Cruz (2010) sostiene que “Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego” (p. 30). Dentro del desarrollo del juego, se debe tomar en cuenta la participación de los estudiantes, sus deseos de actuar de la mejor manera si saben que existen un premio en este caso es una excelente calificación.

Culminación: Es el último proceso donde se finaliza el juego, según Simbaña (2010) que “El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades” (p. 30). En la culminación de la actividad de los juegos, siempre habrá un ganador y perdedor, lo importante es de que no exista perdedores sino al contrario que logre en desarrollar, las destrezas, habilidades que le permitan asimilar los contenidos que se desean enseñar a los estudiantes en cada actividad que se realiza Y en donde las técnicas lúdicas con los principales actores.

Cada una de las fases de la lúdica, cumple su rol dentro de las actividades de los juegos, en la introducción de los juegos se explica que es la forma como se va a iniciar el juego, incluye las reglas. Luego se sostiene que en el desarrollo se produce la actuación de los estudiantes, y en la culminación donde se finaliza el juego, donde un jugador o grupo de jugadores han alcanzado su objetivo, logrando demostrar más dominio de los temas, el desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso enseñanza aprendizaje.

Características de las técnicas lúdicas

Entre las principales características de las técnicas lúdicas, se tiene la organización que es el punto principal en la iniciación de los juegos, conociendo la realidad donde se desenvuelven, todo esto ayudan a despertar el interés en los estudiantes hacia todas las asignaturas, finalmente las técnicas lúdicas permiten la formación tanto personal como académica de los estudiantes en el desarrollo de su fortalecimiento tanto en el aspecto cognitivo como en el aspecto motriz produciendo buenos resultados en el aprendizaje.

Pensamiento sobre las características de las técnicas lúdica de Sandra (2012) sostiene que una de las características es “Organizar las acciones de un modo propio y específico ayuda a conocer la realidad” (p. 1). La organización de las actividades ayuda a conocer las situaciones educativas en que se encuentran en el proceso, donde se determinen los logros educativos de cada estudiante. El organizar las ideas permite que se desarrollen las actividades como medio y plan para el ejercicio de la clase y práctica del aprendizaje.

En cambio para Simbaña (2010) sostiene que “Despiertan el interés hacia las asignaturas” (p. 29). Al respecto entre una de la característica de las técnicas lúdicas es que a través de los juegos existe una motivación

extra hacia los estudiantes, el deseo de aprender jugando es grato en ellos el amor hacia todas las áreas educativas es elocuente.

También para Díaz (2012) afirma que la lúdica “Ayuda a la educación en niños” (p. 1). Corrobora los pensamientos de los demás actores y manifiesta que las técnicas lúdicas ayudan en la formación académica a los estudiantes, los conduce a ser mejores cada día a relacionarse entre ellos mismos con los docentes y a superar dificultades en la enseñanza.

Cada uno de los autores, manifiesta desde su punto de vista en la características de las técnicas lúdicas sostiene la primera parte principal es la organización de los estudiantes, docentes luego se declara que despierta el amor a las asignaturas en todas las áreas y finalmente se consideran que las técnicas lúdicas permiten ayudan a los estudiantes en la educación que llevan a cabo en su vida cotidiana.

La técnica lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje

El juego nace con los niños, son parte de su vida lo disfrutan a cada momento, e incluso hasta llegan a discutir cuando alguien pierde un juego, pero al final se olvidan porque son más inocentes, no hay malicia entre ellos, por eso las técnicas lúdicas son aconsejables su inclusión dentro del proceso de aprendizaje, los estudiantes los necesitan para aprender de una manera mejor con alegría, con diversión aprende jugando y crecen en armonía conjuntamente con todos sus compañeros, docentes y directivos como actores del proceso educativo en que se encuentran involucrados.

El juego es el acondicionante que permite mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través del mismo se dinamiza la enseñanza donde el estudiante desarrolla sus capacidades, según Antuña (2011) sostiene que “El juego contribuye de forma clara al desarrollo integral, siendo un recurso extraordinario para la adquisición de múltiples aprendizajes y capacidades, tales como la social, emocional, mental, física, creativa y moral” (p. 60). Que

las técnicas lúdicas ayudan en la formación personal y académica de los estudiantes para ser cada día mejor en sus actividades educativas.

Reflexiones sobre las técnicas lúdicas para Chicaiza (2011) explica que “Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que debe ser el objetivo principal de todo docente” (p. 28). Que los juegos como actividad deben de ser una prioridad que tengan los docentes en sus clases diarias con la idea de mejorar su rendimiento académico.

Existe una gran correlación entre citas cada ellas están relacionadas a las técnicas lúdicas como una herramienta que ayuda directamente en el proceso enseñanza aprendizaje, se sostiene que estas técnicas son un potencial en el desarrollo de habilidades tanto emocionales, sociales, mental, física, creativa y moral, en relación a mejorar las capacidades de los estudiantes.

Aplicación de la lúdica para mejorar el aprendizaje

La lúdica tiene su importancia dentro de la educación una correcta aplicación, solucionará en parte todas las falencias que existen en el sistema educativo, el compromiso de directivos, docentes debe ser prioridad única, en beneficio de la niñez, juventud que se educan en las instituciones el país, la lúdica acompañada de la didáctica solucionarán los grandes problemas educativos que existen en todas las instituciones educativas, principalmente en la escuela de educación básica “Daniel Muñoz Serrano”. Se especifica que la aplicación de estas técnicas contribuyen al desarrollo cognitivo.

Reflexiona en relación al tema según Ballesteros (2010) considera que “La lúdica aplicada para explicar concepto constituye otra alternativa en el proceso enseñanza-aprendizaje” (p. 186). Que la técnica lúdica permite explicar concepto de cualquier índole en todas las áreas de

Educación ayudando en el proceso educativo y sobre todo en la pedagogía de aquellos docentes.

En cambio, para Simbaña (2010) sostiene que “El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico” (p. 19). Considera que las técnicas lúdicas son las herramientas más necesarias utilizadas como didáctica de estudio permite desarrollar la formación del pensamiento teoría y práctica en los estudiantes.

Ambos autores relacionan a la lúdica, con juegos didácticos como alternativas de mejorar la educación la elaboración de conceptos en su explicación educativa y el juego didáctico un modelo simbólico con otros métodos lúdicos es probable que existan esos cambios que contribuyan a lograr un pensamiento crítico – técnico - práctico en los estudiantes y su propósito de ser cada día mejores en su vida cotidiana, para ser personas útiles a la sociedad y principalmente al hogar donde pertenecen.

Importancia de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas siempre han estado presentes en todo momento dentro de la educación, de allí que su importancia radica en que crea armonía, convivencia, tolerancia por medio de los juegos como estrategia de aprendizaje, un modelo que fortalece los lazos de amistad, la honradez, más la personalidad y la formación que adquieren los estudiantes, todo esto acompañado de los valores humanos como ejes transversales, que le sirvan durante toda su vida como desarrollo social y económico.

Sobre la importancia de las técnicas lúdicas para Torres (2001) “El juego aplicado en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo” (p. 116). Afirma que los juegos como actividades bien

desarrollados y aplicados, crean la formación integral de los estudiantes en todos los aspectos e incluso en los valores sociales que tanta falta les hace hoy en día.

En relación al tema en estudio según Friedmann (2012) afirma que “Determinando los objetivos del juego: lo que se pretende conseguir con el desarrollo de un juego condiciona de manera significativa su elección” (p. 60). Sostiene que al terminarse los objetivos de los juegos en el campo educativo que sean los estudiantes los que elijan la clase de juegos a recibir.

Ambos actores consideran que el uso y aplicación de las técnicas lúdicas en las aulas en beneficio del fortalecimiento de la educación en de encontrar soluciones que alivien este problema. Pero quizás lo más importante es todo lo que se va a lograr con las técnicas lúdicas como es la de fortalecen los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, que es más saludable para todos los estudiantes, guardando un excelente prestigio en la institución que están adquiriendo sus conocimientos.

La práctica de las técnicas lúdicas en la Escuela Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Realizada la investigación en la Educación Básica “Daniel Muñoz Serrano” se ha detectado que no utilizan las técnicas lúdicas como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje los directivos, docentes desconocen esta actividad como medio de lograr objetivos educativos en sus estudiantes, que existen factores que impiden realizar su aplicación, como maestros que no saben cómo realizarla, también por la falta de una guía didáctica que los enrumbe a laborar con esta técnica con el propósito de mejorar el rendimiento académico. Analiza el pensamiento que expone.

Chicaiza (2011) sostiene que:

Para lo cual es necesario que durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños/as a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización. (p. 37)

Se manifiesta que, al aplicarse las técnicas lúdicas como medio de incentivar su aprendizaje, también se debe de trabajar en el aspecto comunicativo entre ellos a expresarse verbalmente con el propósito de promocionar la interacción entre docentes, estudiantes dentro del aula de clase. Se especifica que la práctica de las técnicas lúdicas no se es posible debido a que no se desarrollan las capacidades de los estudiantes a través de estas técnicas, donde el docente prefiere mantener una pedagogía tradicional que considerar algo nuevo.

Criterio de desempeño

Conceptualización de criterio de desempeño

Los elementos de competencia una vez que se los define dan paso a: la calidad con que deben lograrse, las evidencias de que fueron obtenidos, el campo de aplicación y los conocimientos requeridos. Siempre los criterios de desempeño deben referirse a los aspectos esenciales de la competencia, deben por lo tanto expresar las características de los resultados, son la base para que el docente como evaluador juzgue si un estudiante si es o no competente en sus estudios. Permiten precisas acerca de lo que se hizo y la calidad con que fue realizado.

Se analiza el pensamiento de Fiallos (2010) afirma que “Criterio de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico – cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros” (p. 14). Acerca del criterio de desempeño quien afirma que el nivel de complejidad puede ayudar a solucionar tanto en lo cultural, científico, motricidad, y otros, en los estudiantes con el propósito de lograr buenos resultantes.

En cambio, reflexiona sobre lo que corrobora según Araujo (2010) sostiene que “Expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, asociados a un determinado conocimiento teórico y dimensionadas por niveles de complejidad que caracterizan los criterios de desempeño” (p. 18). Expresa el saber hacer, donde el conocimiento Teórico con varias acciones los estudiantes deben de desarrollar debido a la complejidad de los criterios de desempeño.

Se puede concluir diciendo que existe gran relación entre los dos autores sobre el conocimiento expresado en los criterios de desempeño en donde los estudiantes, conjuntamente con los docentes deben de desarrollar acciones, asociados a la complejidad que existe en ellos, los condicionantes ayudan a desarrollar habilidades, destrezas que existen dentro de las actividades escolares que realizan a diario los estudiantes dentro de las aulas de clase, la actitud que ellos tomen con responsabilidad será muy importante.

Tipos de desempeño

Dentro de los tipos de desempeños, cada uno de ellos cumple una determinada función específica, muy aparte de cada concepto. La relación Es muy diferente, en el primer tipo se refiere al aprendizaje del estudiante, en el segundo tipo se refiere a la resolución de problemas personales, familiar, social y el tercer tipo de carácter social se refiere al ámbito geográfico – demográfico, en conclusión, cada uno cumple un rol diferente en la vida de los estudiantes.

Analiza el tipo de desempeño General: Soria (2016) afirma que “Se manifiesta cuando el estudiante va a la institución educativa, en el aprendizaje y hábitos culturales y en la conducta” (p. 60). Afirma sobre las actividades y procesos que realiza el estudiante en sus estudios durante sus etapas escolar sean estos aprendizajes, hábitos y comportamiento dentro y fuera del aula.

En cambio, en el tipo de carácter, Específico: Soria (2016) sostiene que “Se da en la resolución de problemas personales, desarrollo en la vida familiar y social que se les presenta al estudiante en el futuro” (p. 60). Se refiere a la vida personal del estudiante, en sus inquietudes, problemas personales, sociales, que tienen mucha influencia en su vida futura.

Reflexiona en el tipo de carácter Social: Soria (2016) sostiene que “Se considera factores de influencia social: el campo geográfico donde se ubica el estudiante el campo demográfico constituido por el número de personas que forman parte del aprendizaje” (p. 61). Quien afirma que el aspecto geográfico – demográfico, tiene su influencia directamente en los estudiantes y que repercuten mucho en sus estudios y por ende en el grado de aprendizaje.

Dentro de la clasificación de los tipos de desempeño, se concluye con lo expresado por Soria, primero el tipo general se refiere a las actividades que realiza el estudiante en sus clases diarias, luego en el segundo tipo específico abarca los problemas familiares, y los sociales que se les presentan al estudiante en el futuro y tercer tipo social Soria hace referente de la influencia que tienen el campo geográfico - demográfico es decir los demás estudiantes que forman parte del aprendizaje, en relación a los tipos de desempeño que hacen preciso el nivel que poseen.

Características que se deben desarrollar para alcanzar el criterio de desempeño

Entre las características que se deben poner de manifiesto son los resultados relacionados con los logros descrito en los elementos de competencia, con el propósito de juzgar los resultados obtenidos sí que un estudiante logró asimilar conocimientos, precisando lo que se realizó en el trabajo, más la calidad con que fue hecho incluyendo un enunciado evaluativo, en la cual el docente juega papel importante en el proceso de

asimilación de los conocimientos que tienen que ser adquiridos por los estudiantes.

Carrera (2011) sostiene que:

El ejercicio y la práctica no debe ser de manera empírica, corresponde a cada docente elaborar estrategias que le permitan resolver los posibles problemas a que deben enfrentar para que los aprendizajes sean significativos y elevar el nivel del rendimiento de los estudiantes. (p. 13)

Determina que el proceso de enseñanza – aprendizaje en la educación para los estudiantes no debe ser empírica, los docentes deben utilizar, labores herramientas que permitan un mayor grado de desempeño escolar. En consecuencias para el desarrollo del desempeño escolar se debe fortalecer las capacidades de los estudiantes, por lo cual comprende a mejorar su nivel de vida profesional.

En cambio, piensa sobre según Hernández (2012) asegura que el criterio de desempeño se expresan “las características de los resultados significativamente relacionados con el logro descrito en el elemento de competencia, constituyen la base para que los facilitadores juzguen si el participante en la certificación es o aun no competente” (p. 37). El criterio de desempeño se fundamenta en las acciones de lograr las competencias, con la finalidad de que los docentes juzguen en su evaluación si los estudiantes son o no competentes para realizar sus actividades y lograr resultados favorables que le permitan sobresalir en sus estudios.

Existen opiniones compartidas entre ambos autores, primero se piensa que el docente debe actualizarse, elaborando estrategias que le permitan desarrollar los conocimientos en los estudiantes, también se considera que el criterio de desempeño es muy necesario e importante en la adquisición de logros, donde el docente es el encargado de dictar un fallo a los estudiantes sobre si aún ya son o no competentes en la educación.

Importancia de mejorar el criterio de desempeño

La importancia fundamental para lograr un buen criterio de desempeño en los estudiantes, con el propósito de mejorar su nivel académico depende de ciertos factores que influyen directamente en su desarrollo como es que los docentes elaboren y desarrollan destrezas, estrategias educativas que le permitan incluirlas dentro de los planes y programas con contenidos reales y la enseñanza del docente no debe darse en forma empírica si no profesional.

Se analiza lo que expone sobre la importancia del criterio de desempeño según Fiallos (2010) sostiene que “Las destrezas con criterio de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación” (p. 14). Las destrezas son fundamentales dentro de la planificación diaria que utiliza el docente, con el propósito de solucionar los problemas de aprendizaje que existen los estudiantes, en la actualidad. A estos cambios educativos se pretenden incorporar diferentes espacios para el desarrollo del aprendizaje, para mejorar el criterio de desempeño que logra ser una de las bases fundamentales donde el estudiante está involucrado para su éxito escolar.

Ormelas (2010) sostiene que:

Para el profesor pueda realizar mejor su trabajo debe detenerse a reflexionar no sólo en su desempeño como docente, sino en cómo aprende el alumno, en cuáles son los procesos internos que lo llevan a aprender en forma significativa y en qué puede hacer para propiciar este aprendizaje. (p. 1)

En cambio, sobre la recomendación que realiza permite que el docente debe preocuparse el cómo aprender los estudiantes no sólo tomar en cuenta su desempeño conocer los procesos que le sirven para aprender significativamente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje

con el propósito de lograr excelentes resultados que él lo convierten en un buen estudiante.

Ambos autores comparten criterios similares sobre la importancia del criterio de desempeño. Se indica que los docentes deben crear destrezas para incluirlas dentro de las planificaciones con el propósito de mejorar el nivel académico. Mientras que algunos docentes, no solo deben analizar su trabajo, sino preocuparse como aprenden los estudiantes en su labor diaria, dentro y fuera de las instituciones.

Criterio de desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje

La asimilación con criterio de desempeño en la educación está supeditado a la consecución de destrezas por parte del docente hacia los estudiantes, una mala práctica en este sentido que equivale a obtener resultados desfavorables, que conducen al bajo rendimiento académico de todos los estudiantes en el aula, de allí que el docente debe desarrollar estrategias que permitan al normal desarrollo educativo, con el propósito de recuperar el aprendizaje deseado. Además se generaliza que estas destrezas deben ser desarrolladas a través de técnicas, estrategias o métodos de aprendizaje.

Osho (2005) afirma que:

Una destreza es la esencia de muchos errores y equivocaciones, de la prueba y el error. Algo crece en ti, y una vez que lo sabes puedes olvidarlo, lo tienes siempre, no necesitas recordarlo. Si necesitas recordarlo, todavía no es una destreza; es algo de la mente. (p. 147)

Reflexionar sobre lo que nos dice Osho es considerar que la aplicación de las destrezas, pueden conducirlo a cometer el error, y hace su propia reflexión sobre su pensamiento, donde considera que una habilidad se origina en la mente, producto de las actividades que realiza el

estudiante durante su vida escolar, y que muchas veces se puede olvidar, aunque otras veces necesitas siempre recordarlo.

En cambio, analiza lo que expone según Fiallos (2010) sobre “La destreza es la expresión del saber hacer en los estudiantes” (p. 14). Las destrezas son fundamentales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje se puede hacer las cosas en la educación de los estudiantes, donde estos conocimientos aprendidos le servirán de mucho en su labor diario como forma de elevar el nivel de aprendizaje.

Ambos autores coinciden en las citas, y manifiesta que una aplicación las destrezas pueden producir aciertos y errores dentro del proceso educativo donde los estudiantes son los sujetos del aprendizaje, en cambio para que las destrezas son consideradas importantes en el uso y aplicación dentro del proceso educativo, en el sentido del saber hacer en el aprendizaje de los estudiantes, con relación a mejorar su destrezas y sus capacidades. En relación al estudio realizado el criterio de desempeño debe ser parte de los nuevos estilos de aprendizaje que se logren a través de grandes cambios educativos, promovidos por algunas de los elementos que incluyen mejorar las habilidades, que corresponden a ser parte esencial el desarrollo profesional y personal de los estudiantes a quienes se determina el trabajo en estudio.

Técnicas y estrategias aplicadas para alcanzar el criterio de desempeño

Con el objetivo como meta para alcanzar el criterio de desempeño el docente debe revisar los contenidos, las planificaciones para hacer correcciones al andar y corregir las falencias que no permiten obtener un buen criterio de desempeño en los estudiantes, el uso de métodos, técnicas, estrategias educativas son fundamentales en el proceso enseñanza – aprendizaje, pero estas deben de ser correctamente

aplicadas, dentro de las aulas como forma de compartir los contenidos de una manera precisa y eficaz.

Se analiza lo referente al tema según Villatoro (2013) sostiene que: “Con técnicas apropiadas fortalecemos, ampliamos y mantenemos a la memoria en óptimas condiciones en todas las etapas de la vida” (p. 118). Sobre las técnicas y estrategias apropiadas para lograr el éxito deseado en los estudiantes, su recuperación óptima en el nivel académico, e incluso la memoria adquiere cierta motivación y fortalecer el desempeño de la memoria durante toda su vida cotidiana.

Piensa sobre la conclusión que tiene la UNESCO (2015) indica “Las estrategias de enseñanza son esenciales para mejorar la calidad de educación” (p. 241). Sobre el criterio de desempeño que manifiesta en el sentido de la palabra, que toda herramienta que se utilice en el campo educativo, de hechos va a mejorar la calidad de la educación y en todas las áreas educativas dentro de las instituciones escolares.

Tanto Villatoro, como la UNESCO coinciden en que el uso de las técnicas, estrategias metodológicas, son alternativa que van a solucionar el gran define educativo que existe en el país, acompañado de la buena dirección que le brinden los directivos y docentes, creando un ambiente de paz y armonía entre los estudiantes que se encuentran inmersos en esta problemática en todas las instituciones escolares.

El rol del docente para mejorar el criterio de desempeño en el salón de clases

La búsqueda de un gran criterio de desempeño en las instituciones educativas que beneficio a todos los estudiantes, está supeditado exclusivamente al rol que pueda desempeñar el docente dentro y fuera de las aulas, su predisposición so solo abarca el cumplimiento y responsabilidades con sus dirigidos si no introducir en sus planificaciones

diarias destrezas, estrategias metodológicas, y acompañadas de valores humanos, ya que el propósito en los estudiantes no es solamente que aprendan contenidos sino recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad.

Describe el pensamiento, según Fiallos (2010) “Con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación microcurricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje” (p. 14). Sobre el rol del docente en criterio de desempeño con el propósito de solucionar el define académico que tienen los estudiantes para lograr una formación integral donde los valores sean los ejes transversales de subirá estudiantil.

Lo cual debe el docente desarrollar, según Araujo (2010) sostiene que “Este desempeño debe reflejarse a través de las destrezas de mayor generalización (saber hacer), de los conocimientos (saber) y de los valores humanos (ser)” (p. 17). Manifiesta que se debe utilizar los pilares fundamentales de la educación, ya saber a ser, saber, y ser como destrezas significativas dentro del proceso enseñanza aprendizaje, encaminado a lograr los objetivos educativos que se desean obtener en los estudiantes, acompañados de los valores humanos como alternativas de fortalecimiento.

Fiallos en su primera cita manifiesta de que el criterio de desempeño es una alternativa para los estudiantes que desean mejorar su nivel académico que son los docentes que tienen que elaborar su planificación diaria, clases y tareas de aprendizaje para aplicarlas. En su segunda cita sostiene de que se debe desarrollar en el criterio de desempeño destrezas de mayor generalización (saber hacer), de los conocimientos (saber hacer) y de los valores humanos (ser), todo esto desarrollado en sus actividades diarias de clases.

La práctica de criterio de desempeño en la Escuela Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Una de las problemáticas que existe en la escuela Daniel Muñoz Serrano es la falta de criterio de desempeño en los estudiantes, debido a que los docentes, directivos no incluyen en sus planificaciones destrezas, estrategias pedagógicas que permitan el desarrollo de habilidades de sus dirigidos, por lo consiguiente al no realizarlo existe un deficiente rendimiento académico que sea propagado en todas las instituciones educativas que no saben cómo solucionar este problema.

En el tema según Brito (2013) en relación sobre “El desempeño, considerando como la manera de interpretar el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes dentro del ámbito educativo, puede determinar la efectividad o no de los procesos académicos” (p. 20). Manifiesta que una mala práctica del criterio de desempeño puede dar como resultado, el bajo rendimiento académico en los estudiantes, por lo tanto, crea un desprestigio social y moral en toda la comunidad educativa.

En cambio analiza según Briones (2010) “Ecuador, desde siempre ha cargado con un nivel de educación deficiente” (p. 2). El país al no contar con un sistema educativo, con bases sólidas bien estructuradas se obtiene como resultado un mal producto, en este caso nuestros estudiantes con casi nada de criterio de desempeño mal fundamentado y por lo consiguiente bajo rendimiento escolar.

Existen criterios compartidos y críticos a la vez, se manifiesta que el criterio desempeño es una forma de interpretar los conocimientos que han logrado los estudiantes dentro del proceso educativo en diferentes etapas de su vida estudiantil. En cambio se hace una crítica sobre el problema educativo en nuestro país, diciendo las falencias que existen en todos los estudiantes, la cual la considera de muy mala calidad en todos los aspectos concernientes en el actual sistema educativo.

Fundamentación Epistemológica

Se la puede considerar como una ciencia o como teoría del conocimiento, en este caso en las técnicas lúdicas la importancia del desarrollo cognitivo en los estudiantes considerando como parte esencial los juegos como estrategia pedagógica más no como una simple división, además la inteligencia es un factor gravitante en la forma de adaptación que tienen los estudiantes esa relación con el entorno que los rodea, de cuyo provecho saldrán buenos estudiantes con criterio de desempeño y la institución a la cual representa.

En relación a esta fundamentación específica según Bomtempo, E., (2009) “se considera que la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una forma de relación del niño con el entorno, un modo de conocerlo, de aceptarlo, de modificarlo y de construirlo” (p. 22). Que el conocimiento en los estudiantes es fundamental y que, al relacionarlo con la actividad de los juegos, estos se relacionan con los estudiantes y el entorno, haciéndolos parte de su vida cotidiana.

Fundamentación Psicológica

La Psicología como parte esencial en el estudio de la mente de los estudiantes, abre un campo de participación en la enseñanza aprendizaje, madura el aspecto cognitivo en el cual no sólo desarrolla, habilidades, destrezas, conocimientos, sino que también adquiere gran predisposición para el estudio contribuyendo al logro de motivación por los aprendizajes que el docente le inculca todos los días en las clases.

Vargas (2012) en su concepto de juego didáctico expresa:

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por los aprendizajes. (p. 39)

Se manifiesta sobre el juego didáctico que las técnicas lúdicas en la aplicación de los juegos didácticos es una estrategia que permite a los estudiantes fortalece su yo personal en todos los sentidos. Sean estos en conocimientos, conducta, nivel de decisión para determinar lo bueno que deben de hacer, además existe una punta que es la de adquirir motivación para continuar con su aprendizaje en unión de sus compañeros.

Fundamentación Pedagógica

La pedagógica es esencial dentro de la educación, el valor que tienen abarca toda la clase de metodología que se va aplicar dentro del proceso enseñanza aprendizaje, en este caso las técnicas lúdicas como estrategia pedagógica para los estudiantes en su afán de aprender jugando, más no como diversión, sino que exista la intercomunicación entre los mismos compañeros y especialmente con los docentes como medios de alcanzar metas propuestas como son lo de lograr un aprendizaje significativo.

Valora lo que expone sobre las técnicas lúdicas, según Campoverde (2012) sostiene que: “Las actividades lúdicas son instrumentos por los que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales porque el juego es la primera forma de simbolizar del niño” (p. 23). Que el juego es una de las actividades en que los estudiantes aprenden jugando, su desarrollo cognitivo se relaciona con las estructuras de su mente, porque ellos almacenen la información relacionándola con los juegos.

Fundamentación Filosófica

La filosofía como medio de comunicación en un lazo entre estudiantes, docentes, en la aplicación de las técnicas lúdicas, aprenden jugando, conversando, es una estrategia que tiene sus resultados, más que todo en el aspecto tempranas edades, siguiendo las etapas que le corresponde en cada periodo de formación, esta evolución desde temprana edad tiene sus características propias, en la cual los docentes deben de tener mucho tino y paciencia con la finalidad de poder desarrollarlas adecuadamente sin causar efecto alguno.

En sus estudios de juego finalmente se sostiene la interpretación de Piaget (1988) en el punto de vista de Cunha, N. H. S. (2014) en una nueva edición de su libro “Brincadoteca”, afirma:

En sus estudios del juego Piaget estableció una relación entre los períodos del desarrollo de la inteligencia y los grupos de juegos que los niños suelen realizar en distintas edades y llegó a las conclusiones siguientes: periodo sensorio motriz, periodo preoperatorio, periodo operatorio concreto, periodo operatorio formal. (p. 23)

Los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad, sin asentar las limitaciones de su adaptación, los juegos se clasifican dependiendo de los tipos estructurales en de ejercicios, simbólicos o de reglas. Es una técnica que proyecta grandes cambios dentro del proceso educativo, además de ser interactiva respondiendo a las inquietudes de los estudiantes.

Fundamentación Sociológica

El aspecto social entre los estudiantes está supeditado a las relaciones externas e internas que tengan dentro del proceso enseñanza aprendizaje, su relación con los docentes será fundamental en la aplicación de las técnicas lúdicas en el proceso aprendizaje, la motivación, acompañada de la confianza será un factor que estimula un desarrollo cognitivo que lo lleve a alcanzar el éxito deseado con criterio de desempeño.

Linares (2011) afirma que para:

El ser humano el juego adquiere una importancia clave de su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias. Además el juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas. (p. 2)

Socializa que los juegos permite el desarrollo en los estudiantes sean estos cognoscitivos, o psicomotriz, además la etapa social es de mucha importancia en su desenvolvimiento escolar (conductas sociales). Además, el juego permite crear habilidades, destrezas capacidades útiles en su desenvolvimiento, además de crear cambios en el proceso educativo y ante la sociedad. Es considerada dentro del trabajo en estudio porque se evidencia que los factores sociológicos inciden en el aprendizaje de los estudiantes mismos que requieren del apoyo constante de las personas que mantienen una responsabilidad de enseñar a sus estudiantes a ser personas exitosas evidenciándoles a la sociedad su nivel de preparación.

Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador

Art.26.- La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área

prioritaria de la política pública y de inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

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

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

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Publicada en el Registro Oficial N.- 417 del 31 de marzo del 2011

Art. 1.- Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

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. Entre los más aplicables a la investigación se tiene:

- a. **Educación en valores.-** La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación;
- b. **Motivación.-** Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del docente, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;

Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia

La fundamentación legal también está enfocada en nuestro Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia que tienen relación con los siguientes artículos:

Art. 8.- Corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia.- Es deber del estado, la sociedad y la familia , dentro de sus respectivos ámbitos, adoptar las medidas políticas, administrativas, económicas, legislativas, sociales y jurídicas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección y exigibilidad de la totalidad de los derechos del niños, niñas, adolescentes.

Art. 73.- Deber de protección de los casos de maltrato.- Es deber de todas las personas intervenir en el acto para proteger a un niño, niña o

adolescente en casos fragantes de maltrato, abuso sexual y tráfico y explotación sexual y otras violaciones a sus derechos; Y requerir la intervención inmediata de la autoridad administrativa, comunitaria o judicial.

Términos relevantes

Animación: Es un factor decisivo en el proceso educativo, por medio de la motivación el estudiante concentra toda su energía síquica en un asunto que impulsa a hacer y enseñar.

Aprendizaje: Acción de instruirse, proceso en el que el sujeto adquiere ciertos conocimientos, aptitudes, habilidades y comportamientos.

Aptitud: Habilidad para realizar algo. Capacidad, destreza, vocación.

Competencias: Es una capacidad para ejecutar algo. Involucra conocimientos, destrezas, actitudes, habilidades y comportamientos armónicamente integrados.

Constructivismo: Es el estándar que certifica que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del Individuo.

Desarrollo Holístico: Se refiere a la manera de ver las cosas enteras, en su conjunto, en su complejidad, en su totalidad, pues de esta forma se pueden apreciar interacciones, particularidades y procesos.

Didáctica: Es la distribución de los procesos de enseñanza y aprendizaje notables para tal materia.

Docencia: Se inscribe dentro del campo educativo como actividad que promueve conocimientos, que sitúa al maestro como factor especial.

Educación: Es el proceso en que el ser humano, aprende diversas materias inherentes a él. Por medio de la alineación, es que se sabe cómo desplegar y comportarse en sociedad.

Enseñanza aprendizaje: Es el acto didáctico que forma parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante.

Enseñanza: Sistema de dar instrucciones, técnicas, conocimientos y otras cosas que se enseñan.

Estrategias.- Sirve para tener un orden de acuerdo con sus reglas así poder dirigir a un grupo de individuos con respeto, responsabilidad y sobre todo se logrará el objetivo esperado.

Estrategias: Son acciones ejecutadas por el docente, con el objetivo consecuente que el estudiante aprenda de la manera más eficaz.

Formación integral: Es el desarrollo de las capacidades, aptitudes y conocimientos de los estudiantes, es una tarea que exige el esfuerzo y compromiso de los profesores y de la predisposición del estudiantado.

Guía didáctica: Documento elaborado que contiene procesos para el desarrollo de las habilidades con el propósito de atender las necesidades educativas para lo cual se crea.

Habilidad.- Son aptitudes propias que tienen las persona para realizar un trabajo tarea encomendada por lo general una persona que posee habilidad logra tener mucho éxito en su vida cotidiana.

Lúdica: Pertenece o referente al juego, se entiende como una dimensión del progreso de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

Pensamiento.- Es un suceso en el cual las personas ponen en movimiento la mente para resolver situaciones que se presentan en forma repentina dentro del diario vivir.

Rendimiento: Operaciones que utilizan las calificaciones obtenidas por los alumnos en relación con el número de horas dedicadas a esa materia, o en relación con los métodos o tecnologías utilizados.

Técnicas.- Sistema que permite llevar a cabo proceso en forma sistemática para solucionar o ayudar en las actividades educativas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

El vigente trabajo se basa en una investigación bibliográfica, por el material utilizado en la consulta que es documentado, conjuntamente está inmersa la investigación de campo, puesto que esta aplicada las encuestas quienes integran en el objeto de investigación. Ambas fuentes mencionadas fueron de mucha ventaja la aportación y han sido de excelente categoría en el proceso de estudio, de acuerdo a estas investigaciones se consiguió adquirir los datos precisos para poseer información y obtener la conclusión necesaria del objeto de estudio.

El actual objeto de estudio trata de conseguir el cambio de condiciones, por medio de las técnicas lúdicas que están integradas en la educación, en conjunto al personal docente, representantes legales y directivos de la institución la cual ejecutaran destreza de enseñanza de la lúdica, en el que se alcanzara el mejoramiento del criterio de desempeño en los educandos, para conseguir el objetivo anhelado, que el estudiante obtenga el aprendizaje necesario en el proceso educativo, puesto que ayudara al criterio por el cual se lograra el desempeño educativo. El procedimiento es el uso apropiado de estrategias, métodos y técnicas para obtener el progreso de la investigación científica.

La presente investigación fue realizada desde la perspectiva cualitativa y cuantitativa siendo viable el conocimiento de la problemática. Cualitativa.- El objeto de estudio es la problemática producida dentro de la Institución que solicita una gran atención para conseguir lo manifestado dentro del objeto en estudio, que es lograr corregir el desempeño educativo

del estudiante, pues con esto dar la forma y la solución al problema que se logró descubierto en el aula de clases.

Cuantitativa.- Admite en al descubrimiento en la base de datos numéricos, principalmente en el campo estadístico, con el presente procedimiento se alcanza revelar las montos correctos que fueron obtenidos en entrevista y encuestas de acuerdo al del tema de estudio que hace una narración de la gran importancia sobre la aplicación de estrategias pedagógicas, para el mejoramiento de destrezas en el estudiante y lograr que obtengan un criterio bien formado.

La propuesta es la aplicación y realización de métodos y técnicas apropiadas en el objeto de investigación. Según Peña (2009) es “La forma particular como cada interventor/a organiza su propuesta de intervención” (p. 1). La propuesta se logra desarrollar de acuerdo a los resultados que se lograron obtener en la investigación realizada, cuya finalidad es de mejorar la problemática ya mencionado que pasa la institución, la cual están afirmando que se debe realizar la investigación, para la aplicación de la propuesta la finalidad es de obtener una conclusión para dar con la respectiva la solución.

Tipos de investigación

Investigación explorativa: Es aplicada para corregir proposiciones que no han tenido claridad y obteniendo culminaciones definitivas Bonta (2002) sostiene que “Una investigación explorativa sirve e identifica las variables más importantes, y para reconocer cursos de acción alternativos y pistas idóneas para trabajos ulteriores” (p.99). La investigación explorativa es una investigación de secundaria es muy importante para dar con las alternativas o pistas del objeto de estudio ya que se logrará tener información que servirá para seguir con el proceso para dar la solución correcta a la problemática que se especifique.

Esta investigación explorativa se utilizó para alcanzar y saber de dónde empieza o de qué forma se suscita el problema en los estudiantes de segundo de básica, en el cual consta un bajo desempeño escolar, por el motivo de la gran falta de las Técnicas Lúdicas, el cual se muestra en el estudiante un bajo desarrollo de habilidades.

Investigación Descriptiva: La investigación descriptiva logra la descripción del objeto de estudio y a la vez analiza su contenido para una información específica, clara y concisa del tema a tratarse. Considera Bisquerra (2004) “Los estudios descriptivos, diseñados para aproximarnos a la realidad a la realidad cuando desconocemos casi todo de ella y fundamentados en la descripción más rigurosa y sistemática de la misma”. (p.229). Accede puntualizar como se muestra el objeto de estudio en el cual se dará a conocer sus características para lograr tener una comprensión del tema en cuanto a su origen, pues presenta y da conocer las verídicas realidades con una descripción precisa.

La investigación descriptiva se la maneja para dar conocer de principio que se estaba suscitando el problema por medio de la información recogida por parte de los docentes, autoridad principal y estudiantes personas incluidas en la institución educativa, en el cual se consiguió lograr la información necesaria para dar con la solución del problema detectado.

Investigación de Campo: Se especifica como un proceso manejando el método científico permitiendo obtener diferentes conocimientos en el campo de la medio social. Manifiesta Flores (2007) que: “Este tipo de investigación se apoya en informaciones que provienen entre otras, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones” (p. 7). Se apoya particularmente en la realización de las entrevista y encuesta para investigar la situación del problema en el cual se logra la información verídica para adquirir y determinar las necesidades del problemas a fin de aplicar los conocimientos necesario que ayudará en ámbito educativo.

La investigación de campo fue manejada para conocer en el lugar de los hechos en la escuela de Educación General Básica “Daniel Muñoz Serrano”, lugar que se obtuvo la información necesaria con la observación y descripción de la problemática de donde se ocasiono el problema por medio de la investigación que se las realizo cuya finalidad es la solución de este.

Investigación Bibliográfica: Es un conjunto de técnicas que el investigador debe tener por la extensa búsqueda de investigación sobre un definitivo trabajo. Considera Pineda (2005) “Bibliografía en este apartado se anotan los datos más importantes de los libros consultados para la elaboración del trabajo de investigación, aunque la información de algunos de ellos no se usen de manera textual” (p. 85). La investigación bibliográfica es donde se encuentran los datos más importantes del objeto en estudio, esta se encuentra en libros, aunque hay informaciones que no se encuentran en los textos físicamente son fuentes verídicas.

Fue utilizada la investigación bibliográfica puesto que fue de mucha beneficio para lograr obtener los fundamentos necesario sobre la problemática por el cual fue verificada por medio de revistas, páginas web folletos y libros, que fueron de gran utilidad, logrando tener la información que se intimaba para proporcionar la solución a la falta de las técnicas lúdicas del estudiante, para el desarrollo de las destrezas.

Población y muestra

Población: La población es un conjunto o grupo de persona que están asentada en un lugar establecido, la misma que da origen a la investigación. Según Cáceres (2007) sostiene que “Es el conjunto de elementos, individuos o cosas que es objeto de interés y que se pueden estudiar la totalidad de sus elementos” (p. 219). Para Cáceres la población es un grupo de personas asentadas en un territorio. Para tener

investigación de la problemática del lugar que esta suscitada, en el cual está dando un sin número de problema pues con esto se detectará el grado de conflicto que ha llegado ocasionar.

La población es el lugar que se realizó la investigación en la Escuela de Educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”, Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, Cantón Biblian, Parroquia Biblian , periodo lectivo 2015 - 2016. El cual está formado 1 director, 6 docentes, 53 estudiantes de segundo grado basico y 53 representantes legales.

Cuadro N° 1. Población

ÍTEM	ESTRATO	POBLACIÓN
1	AUTORIDAD	1
2	DOCENTES	6
3	ESTUDIANTES	53
4	REPRESENTANTES LEGALES	53
TOTAL		113

Fuente: Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Muestra: La muestra está conformada por una parte de cada elemento de la población total de la entidad educativa con correspondencia a la muestra, según Hernández (2010) sostiene que la: “Muestra en el proceso cualitativo, es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea representativo del universo o población que se estudia” (p. 394). Se escoge la muestra sobre la población de la Escuela Básica “Daniel Muñoz Serrano” contando con los siguientes: 1 Autoridad, 6 docentes, 40 representantes legales y 40 estudiantes de segundo grado básico.

Formula.- Para seleccionar la muestra de nuestro estudio de investigación vamos al procedimiento llamado selección de muestra es graficada a partir de la población seleccionada, cuando la población supera a los 100 miembros, es conveniente utilizar la siguiente formula:

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

Dónde:

N= Población

n= Tamaño o Muestra

e= El error aceptable en un proceso estadístico, solo acepta entre 1 y 10 %

Para nuestro estudio vamos a considerar los siguientes valores:

El error aceptable será 5% 0.05 entonces:

e=0.05

N= 113

Entonces: $F = \frac{87}{113} = 0.77$

Fracción de la muestra: 0.77

0,77	× 1	Directivos	=	0,77	=	1
0,77	× 6	Docentes	=	4.62	=	6
0.77	× 53	Estudiantes	=	40.81	=	40
0.77	× 53	Representantes	=	40.81	=	40
Total			=	87.01	=	87

$$n = \frac{113}{0.05^2 (113 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{113}{0.0025(112) + 1}$$

$$n = \frac{113}{0.28 + 1}$$

$$n = \frac{113}{1.28}$$

$$n = 87$$

Cuadro N° 2: Muestra

ÍTEM	ESTRATO	POBLACIÓN
1	AUTORIDAD	1
2	DOCENTES	6
3	ESTUDIANTES	40
4	REPRESENTANTES LEGALES	40
TOTAL		87

Fuente: Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Cuadro N° 3

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
INDEPENDIENTE Técnicas Lúdicas	Conceptualización de las técnicas lúdicas	Tipos de lúdicas
		Fases de la lúdica
		Características de las técnicas lúdicas
	La técnica lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje	Aplicación de la lúdica para mejorar el aprendizaje
		Importancia de las técnicas lúdicas
		La práctica de las técnicas lúdicas en la Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"
DEPENDIENTE Criterio de desempeño	Conceptualización de criterio de desempeño	Tipos de desempeño
		Características que se deben desarrollar para alcanzar el criterio de desempeño
		Importancia de mejorar el criterio de desempeño
	Criterio de desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje	Técnicas y estrategias aplicadas para alcanzar el criterio de desempeño
		El rol del docente para mejorar el criterio de desempeño en el salón de clases
		La práctica de criterio de desempeño en la Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Métodos de investigación

A partir el lugar de investigación se ha tratado los siguientes métodos. El método de la investigación es la indagación en el cual se está investigando mediante un proceso de análisis al objetivo de estudio para lograr dar con la característica y el conocimiento en el cual se efectuará la solución de lo que se esté requiriendo el cual se utilizaron los siguientes métodos:

Método Empírico: Es de origen científica la investigación porque se basa en el experimento originario de la investigación científica basada en la experimentación y conocimiento práctico vinculada en la observación de hechos y estudios estadístico. Hudson (2000) sostiene que el “Método Empírico se basa en la observación o el experimento y no deriva de la teoría. Se ajusta a los hechos observados y permite predecir lo que sucederá en ciertas circunstancias, porque ya se sabe lo que ha sucedido” (p. 117). El método empírico es un método realizado en el lugar suscitado el problema para el conocimiento en base a las experiencias pasadas por el cual los informes o datos son obtenidos empíricamente de pruebas acertadas y experiencias.

Este método empírico se lo utilizó en el proceso del proyecto en el transcurso investigativo que se efectuó mediante de la observación directa, con esto se revela la afectación que se está creando, mediante encuestas realizadas y entrevistas al personal inmerso en la problemática de la institución educativa para desarrollar el aprendizaje en el educando, obteniendo el desempeño escolar en área de Lengua y Literatura.

Métodos teóricos.- El método teórico está basado en la generalización, por medio de sus característica se analizara en el cual se tendrá una mejor comprensión del contenido para lograr tener conclusiones que ayudaran al proceso de la investigación. Según Pérez (2012) sostiene

que “Esta es una fase eminentemente reflexiva, en la que el investigador ha de consultar cuantas fuentes documentales se encuentren a su alcance, con el objeto de fundamentar la idea inicial que ha motivado a su estudio” (p. 472). Está basada en la reflexión e hipótesis en el cual se guía por un proceso que se lo realiza desde el punto de partida que es el lugar que se encuentra en objetivo de estudio para dar con respectiva solución a lo que se necesite.

Este método teórico se lo utilizó porque ayudó a facilitar el conocimiento causas del problema mediante las preguntas realizadas al director y del docente de la institución educativa en el cual se dio a conocer y comprender la gran importancia de las Técnicas Lúdicas en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de los estudiantes.

Método Estadístico Matemático: Este método está basado de las ciencias matemáticas que recopila, analiza, delimita la representación de un conjunto de datos adquirido mediante una investigación. Según Tomas (2004) “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” (p. 1). El método estadístico son fundamentales en la realización en un análisis probado, en el cual de hace interpretación y describe sus características para la solución del objetivo de la investigación de la investigación que está contrariando la institución educativa.

Esta método estadístico fue utilizado para dar información y orden al problema que traspasa la Escuela Básica “Daniel Muñoz Serrano” en los gráficos se logra apreciar la dificultad que están atravesando los estudiantes, mediante esta información se facilitará a la solución de implementar técnicas, estrategias y métodos que son de total beneficio en el desarrollo del educando en el aula de clases.

Método Profesional: Este método es un proceso que es realizado a través de personas que están preparadas para dar respuesta y solución de algo. Para Díaz (2012) “Ayuda a la educación en niños” (p. 1). Este método tiene el objetivo de aprovechar nuevos conocimientos necesarios para una buena evaluación de situaciones y propuestas de acciones dentro del ámbito de la gestión cultural.

Entre los métodos profesionales que se utilizan, están el SPSS, que permite la aplicación de la Chi - Cuadrada y el consecuente análisis de las relaciones entre las variables. Resulta de mucha utilidad el programa Excel para elaborar los datos en tablas y representar en gráficos (pasteles) en el desarrollo de las destrezas del estudiante.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Es un vinculado de instrumento o herramienta y medios por el cual se puede lograr generar caminos y etapas que debe efectuar la investigación. La técnica es un lapso de la investigación científica por esta razón se considera esencial precisar las técnicas a utilizar en la recaudación de la información.

La observación: Es un componente esencial entre las técnicas en los procesos investigativo para observar detenidamente los hechos, casos que accedan a la construcción de los conocimientos del investigador. Según Márquez (2011) “Es la aplicación correcta de los sentidos, conocer y comprender determinados fenómenos, que luego nos van a servir al elaborar una ley” (p. 24).

Es una aplicación considerada y adecuada por el proceso de observación directa que es lo que se requiere para lograr saber lo que se está investigando, a su vez se puede llegar fácilmente la comprensión mediante método y técnicas. Esta técnica se la utilizó en la realización de

la investigación del objeto de estudio de la problemática porque sirve para solucionar el problema que se produce y conlleva al investigador estar al tanto de las características del objeto de investigación por este conocimiento se utilizó para tener una verídica información del tema de estudio.

Entrevista: Es una técnica de la investigación en el cual el investigador realizara preguntas relacionadas al tema de investigación de acuerdo a los resultados dependerá del diálogo. Según Alles (2005) sostiene que “Es un diálogo que se sostiene con un propósito definido y no por la mera satisfacción de conversar. Entre el entrevistador y el entrevistado existe una correspondencia mutua y gran parte de la acción recíproca entre ambos consiste en postura” (p. 25). Es una técnica muy aplicada porque es un cuestionario de preguntas adecuadas para el entrevistado en el cual se obtiene respuestas verbales el cual permitirá saber con precisión el problema que en si está aquejando a la institución y dar con la respectiva solución.

Esta técnica se la utilizó en la realización de preguntas, mediante preguntas verbales conducida hacia la autoridad principal de la institución educativa, con las respuesta adquiridas se consiguió descubrir el comienzo del problema detectado, para la elaboración de actividades pertinentes que ayudaran a lograr mejorar las destrezas en los estudiantes de segundo de básica.

Encuesta: Es una técnica de adquisición de búsqueda de información y procedimiento que permite investigar asuntos que hacen la imparcialidad para obtener información de número considerable de personas constituida en la investigación. Según Alvira (2011) “La encuesta debe ser adecuadamente traducidos en un cuestionario que recogerá la información necesaria en forma de respuestas a dicho cuestionario por parte de los entrevistados”. (p.17). La encuesta es muy necesaria en el proceso de una

investigación porque contribuye a lograr obtener información que se requiere, mediante pruebas escritas con preguntas preparadas en relación al tema que el objeto de investigación que se realiza a las personas sumergida al problema.

Es aplicada las encuestas a los integrantes de la Institución Educativa por medio de estrategias adecuadas en el cual se logró obtener la información que se solicitaba, el cual fueron realizadas a los 2 docente, 40 representantes legales de la Escuela Básica “Daniel Muñoz Serrano” lugar que realizó la encuesta para la recaudación de información necesaria para dar la solución adecuada y concluir con la problemática.

Ficha de elaboración: Es la realización de preguntas sencillas claras y precisas en el momento de realizarlas. Según Woolfolk (2006) sostiene que: “Un sistema de razonamiento con fichas le ayudan a resolver este problema, si permiten que todos los estudiantes reciban fichas tanto por el trabajo académico como por La buena conducta durante la clase” (p. 219).

La ficha de elaboración fue utilizada en los estudiantes en el proceso de la investigación para la realización de preguntas sencillas y adecuadas realizada al estudiante para lograr tener la mayor información posible en el cual se llegará a una conclusión para dar con la respectiva solución a la problemática que atraviesa la escuela “Daniel Muñoz Serrano”.

Escala de Likert: La escala de Likert permite dar un orden de la situación de las cosas. Según Malhotra (2004) sostiene que “La escala de Likert es una escala de medición ampliamente utilizada que se requiere de los encuestados indiquen el grado de acuerdo o desacuerdo de una de las series de afirmaciones sobre los objeto de estímulo” (p. 258). Es una escala de medición muy utilizada en evaluaciones y encuestas para lograr específicas los ítems en cual dan a conocer el orden de aceptabilidad que han logrado tener los encuestados.

Esta técnica se utilizó en los docentes, representantes legales en las preguntas realizadas mediante encuestas en el cual se le dio el orden en su concerniente respuesta en el que se logra tener muy en claro cómo era la inquietud por el problema detectado y que es primordial la aplicación de las Técnicas Lúdicas en los estudiantes para lograr el desarrollo del aprendizaje y habilidad.

La escala que se utilizó para desarrollar la encuesta que se muestra a continuación:

- (5) Totalmente de acuerdo
- (4) De acuerdo
- (3) Indiferente
- (2) Desacuerdo
- (1) Totalmente desacuerdo

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

ENCUESTAS DIRIGIDAS A DOCENTES

Tabla # 1

Falta de técnicas lúdicas

¿Considera usted que, la falta de técnicas lúdicas influye en el bajo desarrollo escolar del estudiante?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 1	Totalmente de acuerdo	3	50%
	De acuerdo	3	50%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 1



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

En la encuesta a los docentes el 50% están totalmente de acuerdo y el 50% está de acuerdo. Consideran ambas partes de docentes que la falta de las técnicas lúdicas hace que el estudiante no de desarrolle el aprendizaje en el aula de clases por esta razón es que hay que darle más atención al estudiante en cuanto a su educación.

Tabla # 2

Aplicación de las técnicas lúdicas

¿Cree usted que, se deben aplicar las técnicas lúdicas en el aula de clases para lograr un ambiente dinámico?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 2	Totalmente de acuerdo	4	67%
	De acuerdo	2	33%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico #2



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los docentes el 67% totalmente de acuerdo seguido de un 33% que manifiestan estar de acuerdo. Consideran los docentes encuestados y se muestran estar de acuerdo en que se aplique las técnicas lúdicas para lograr en el educando interés y que este activo en la hora clases permitiendo la adquisición de los nuevos aprendizajes.

Tabla # 3

Mejoramiento habilidades del estudiante

¿Considera usted que, las técnicas lúdicas ayudarán a mejorar las habilidades en el educando?			
CODIGÓ	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 3	Totalmente de acuerdo	1	17%
	De acuerdo	5	83%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 3



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los docentes el 83% están de acuerdo siguiendo de un 17% que están de acuerdo. Consideran los docentes estar de acuerdo a los resultados, que las técnicas lúdicas mejoran las habilidades del estudiante y logra la capacidad de desarrollar nuevos conocimiento con lo aprendido.

Tabla # 4

Proceso de enseñanza- aprendizaje

¿Cree usted que, las técnicas lúdicas son necesarias en el proceso de enseñanza- aprendizaje?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 4	Totalmente de acuerdo	3	50%
	De acuerdo	3	50%
	Indiferente	0	3%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 4



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

La encuesta a los docentes el 50% están en totalmente de acuerdo con otro 50% que se manifiestan estar también de acuerdo. Consideran ambas porcentaje que los docentes en la encuesta realizada demuestran estar de acuerdo que las tecnologías lúdicas son esenciales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla # 5

Criterio de desempeño

¿Considera usted que, el criterio con desempeño del estudiante mejorará con la aplicación de los juegos lúdicos?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 5	Totalmente de acuerdo	2	33%
	De acuerdo	4	67%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 5



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los docentes el %67 está de acuerdo con un 33% que se muestran estar de acuerdo. Consideran los docentes que el desempeño del estudiante mejorara con la aplicación de los juegos lúdicos con esto se lograra en el educando el desarrollo de sus propias habilidades en el proceso educativo.

Tabla # 6

Desarrollo de destrezas

¿Piensa usted que, el desarrollo de destrezas se puede lograr mejorar con juegos en los estudiantes?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 6	Totalmente de acuerdo	1	17%
	De acuerdo	5	83%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total		6

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 6



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

En la encuesta a los docentes el 83% están de acuerdo seguido del 17% que demuestran estar totalmente de acuerdo. Consideran los docentes y se confirma en los resultados obtenidos en la encuesta que el desarrollo de las destrezas se puede lograr mejorar con la aplicación de juegos adecuados en la clase. En el cual se logrará en el estudiante que sea creativo.

Tabla # 7

Desempeño del educando

¿Considera usted que, aplicando actividad de juegos mejoraran las destrezas y el desempeño del educando?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 7	Totalmente de acuerdo	4	67%
	De acuerdo	1	16%
	Indiferente	1	17%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total		6

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 7



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los docentes el 67% están totalmente de acuerdo mientras que un 17% les es indiferente. Consideran una gran porcentaje de docente encuestados de acuerdo a los resultados que aplicando actividad de juego mejoran las destrezas del estudiante por medio del cual su desempeño se verá reflejado en su estado de ánimo y de estar muy atento a la clase.

Tabla # 8

Falta de métodos y técnicas

¿Considera usted que, la falta de métodos y técnicas influye en el criterio de desempeño de los estudiantes?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 8	Totalmente de acuerdo	1	17%
	De acuerdo	5	83%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total		6

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 8



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

La encuesta a los docentes el 83% está de acuerdo seguido de un 17% que están totalmente de acuerdo. Consideran los docentes en la encuesta realizada, que la falta de métodos y técnicas influye en el desempeño escolar del estudiante y mucho más en su rendimiento diario por lo cual se deben precisar ciertas estrategias.

Tabla # 9

Guía didáctica con actividades lúdicas

¿Piensa usted que, una la guía didáctica con actividades lúdicas mejorara las destrezas del educando?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 9	Totalmente de acuerdo	3	50%
	De acuerdo	3	50%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	6	100%

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 9



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

En la encuesta a los docentes el 50% están totalmente de acuerdo seguido del 50% de acuerdo. Considerando los docentes en los resultados de la encuesta que una guía didáctica en el área de Lengua y Literatura se logrará mejorar las destrezas en el educando para alcanzar las habilidades y el desempeño en el aula de clases.

Tabla # 10

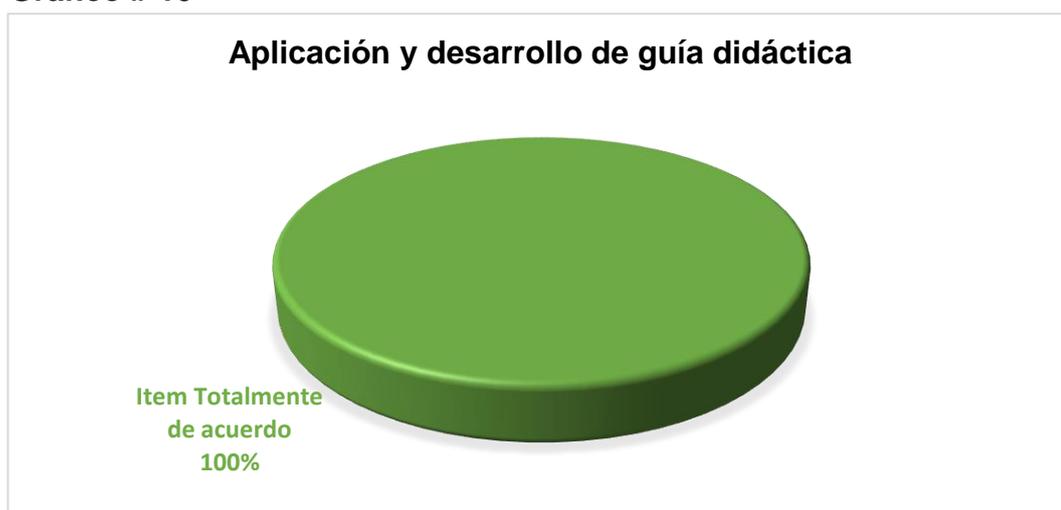
Aplicación y desarrollo de guía didáctica

¿Está usted de acuerdo que, se incluya y se aplique una guía didáctica para el desarrollo del estudiante?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 10	Totalmente de acuerdo	35	87%
	De acuerdo	5	13%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total		40

Fuente: Encuestas a docentes de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 10



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los docentes el 100% están totalmente de acuerdo. Consideran los docentes estar de acuerdo al resultado que se logra demostrar en la encuesta desarrollada indica que se aplique y se desarrolle una guía didáctica con herramientas metodológica para lograr el aprendizaje significativo.

ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS REPRESENTANTES LEGALES

Tabla # 11

Inclusión de las técnicas lúdicas

¿Considera usted que, se incluya las técnicas lúdicas en el área de Lengua y Literatura?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 11	Totalmente de acuerdo	35	87%
	De acuerdo	4	10%
	Indiferente	1	3%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	40	100%

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 11



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

En la encuesta a los representantes legales el 87% están totalmente de acuerdo mientras 3% se muestran indiferente. Consideran un gran porcentaje mayoritario de representantes legales estar de acuerdo que se incluya las técnicas de juegos para lograr el desarrollo del aprendizaje en el aula.

Tabla # 12

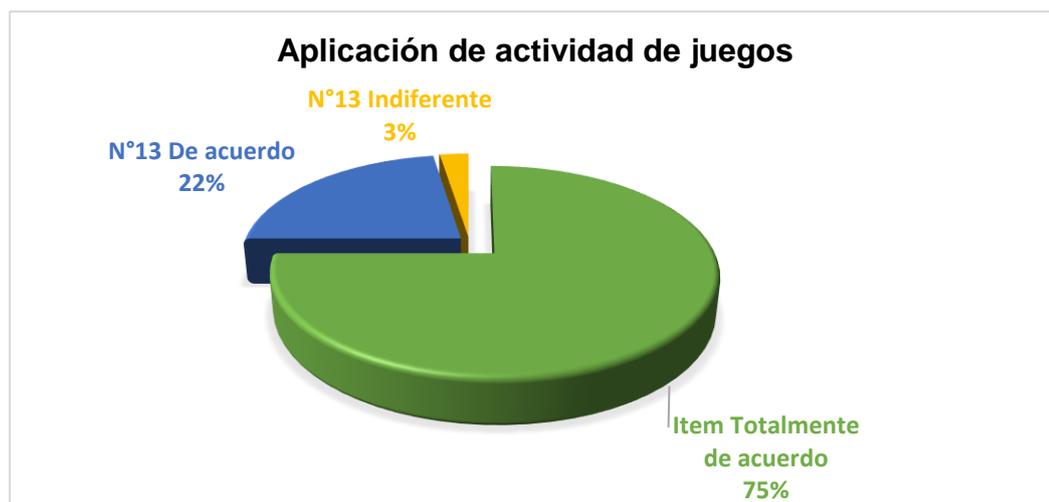
Aplicación de actividad de juegos

¿Piensa usted que, se debe aplicar actividad de juegos para lograr el aprendizaje significativo del estudiante?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 12	Totalmente de acuerdo	30	50%
	De acuerdo	9	45%
	Indiferente	1	5%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	40	100%

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 12



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los representantes legales el 50% están totalmente de acuerdo mientras que el 5% les es indiferente. Consideran la mayoría de representantes legales un gran porcentaje mayoritario que se les aplique las actividades de juegos para lograr que el educando alcance un aprendizaje significativo.

Tabla # 13

Importancia de las actividades lúdicas

¿Cree usted que, es importante las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades en el estudiante?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 13	Totalmente de acuerdo	30	50%
	De acuerdo	9	45%
	Indiferente	1	5%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total		40

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 13



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los representantes legales el 50% están totalmente de acuerdo mientras que el 5% les es indiferente. Consideran una gran mayoría de representante que es importante que las técnicas lúdicas se desarrollen para mejorar la capacidad de las habilidades en el cual se alcance su aprendizaje en nuevos conocimientos.

Tabla # 14

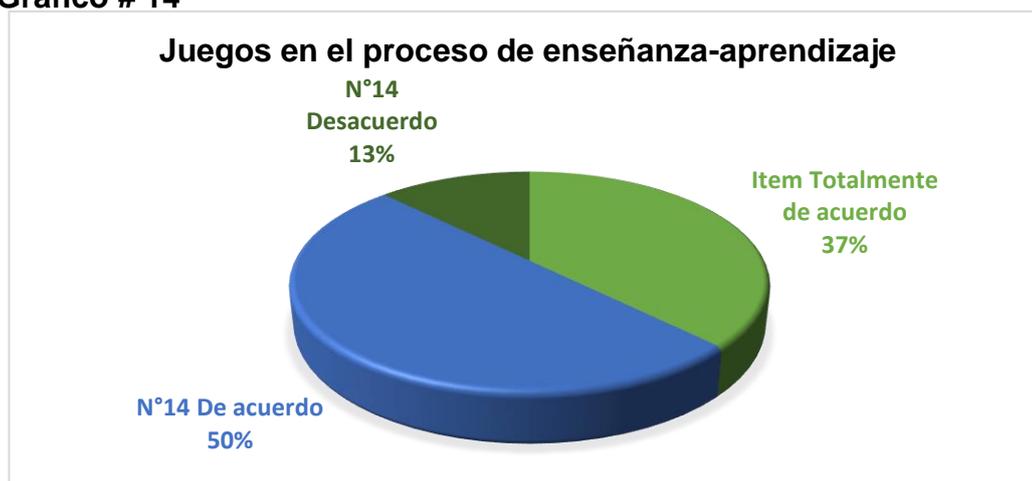
Juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

¿Considera usted que, los juegos lúdicos ayudan en el proceso enseñanza-aprendizaje?			
CODIGÓ	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 14	Totalmente de acuerdo	15	37%
	De acuerdo	20	50%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	5	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	40	100%

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 14



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

La encuesta a los representantes legales el 50% están de acuerdo seguido de un 37% que manifiestan estar totalmente de acuerdo. Consideran la mayoría de representantes estar muy de acuerdo con que los juegos lúdicos ayudan en el proceso de la enseñanza- aprendizaje en el cual se alcanza el conocimiento creativo.

Tabla # 15

Desarrollo de habilidades

¿Piensa usted que, se puede desarrollar de habilidades con la utilización de juegos?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 15	Totalmente de acuerdo	20	50%
	De acuerdo	20	50%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total		40

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 15



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los representantes legales el 50% están totalmente de acuerdo mientras que seguido del 50% están de acuerdo. Consideran la mayoría de representantes que están muy de acuerdo que se desarrolle las habilidades con la utilización de juegos para lograr el criterio de desempeño en los estudiantes.

Tabla # 16

Actualización en los docentes

¿Considera usted que, el docente se actualice para mejorar el criterio de desempeño en los estudiantes?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 16	Totalmente de acuerdo	20	50%
	De acuerdo	20	50%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total	40	100%

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 16



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

La encuesta a los Representantes legales el 50% están totalmente de acuerdo seguido del 50% que manifiestan estar en desacuerdo. Consideran los representantes y se muestra un buen resultado que se actualicen para lograr mejorar el desempeño escolar del representado para lograr la facilidad del aprendizaje significativo.

Tabla # 17

Apoyo del representante legal

¿Piensa usted que, es necesaria su apoyo como representante legal para mejorar el desarrollo de las habilidades del educando?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 17	Totalmente de acuerdo	21	55%
	De acuerdo	16	42%
	Indiferente	1	3%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total		40

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 17



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los representantes legales el 55% están totalmente de acuerdo y el 3% les es indiferente. Consideran la mayoría de representantes en la encuesta que el apoyo como representante es necesaria para lograr mejorar el criterio de desempeño escolar y que exista en el aula compañerismo, confianza y respeto.

Tabla # 18

Desarrollo de las destrezas del estudiante

¿Considera usted que, el docente ha logrado desarrollar las destrezas del estudiante?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 18	Totalmente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	2	5%
	Desacuerdo	20	50%
	Totalmente en desacuerdo	18	45%
	Total	40	100%

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 18



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

En la encuesta a los representantes legales el 50% están en desacuerdo y el 5% les es indiferente. Consideran la mayoría de representantes que el docente no ha logrado desarrollar las destrezas del estudiante por el bajo rendimiento que su representado presente a diario en la realización de tareas.

Tabla # 19

Diseño de una guía didáctica

¿Piensa usted que, se diseñe una guía didáctica con destrezas para el proceso de enseñanza-aprendizaje?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 19	Totalmente de acuerdo	25	62%
	De acuerdo	15	38%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total		40

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 19



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los representantes legales el 62% están totalmente de acuerdo conjuntamente con un 38% que están de acuerdo. Consideran los representantes legales en que se diseñe una guía didáctica con destrezas para el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr la capacidad del desarrollo de las habilidades y tener un criterio bien formado.

Tabla # 20

Aplicación de guía didáctica

¿Cree usted que, se aplique una guía didáctica con técnicas lúdicas para el desarrollo de las destrezas del estudiante?			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
ITEMS 20	Totalmente de acuerdo	35	87%
	De acuerdo	5	13%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	Total		40

Fuente: Encuestas representantes legales de E.G.B de la escuela "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Gráfico # 20



Fuente: Datos de la Escuela educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Comentario:

De la encuesta a los representantes legales el 87% están totalmente de acuerdo mientras seguido del 13% que se muestran estar de acuerdo.

FICHA DE OBSERVACIÓN

AULA:		SEGUNDO GRADO BÁSICO	
Ámbito de desarrollo de aprendizaje			
N°-	EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	Área de Lengua y Literatura	
		SI	NO
1	Comunica y comprende eficazmente sus ideas y opiniones en conversaciones sobre diferentes temas de interés desde la correcta articulación de los sonidos y fluidez al hablar.	15	25
2	Reflexiona sobre la lengua a partir de la conciencia semántica, léxica, sintáctica y fonológica de la palabra “mano”	15	25
3	Utiliza adecuadamente, el código alfabético en la escritura de palabras y oraciones en situaciones reales de uso.	10	30
4	Utiliza adecuadamente el código alfabético en la lectura y escritura de palabras y oraciones en situaciones de uso diario.	5	35
5	Utiliza adecuadamente el código alfabético en la comprensión de palabras que contengan el fonema /o/.	15	25
6	Escucha y observa descripciones en función de identificar características físicas de diferentes objetos, alimentos y animales.	15	25
7	Describe en forma oral las características físicas de diferentes objetos, alimentos y animales con el uso adecuado y pertinente del vocabulario, correcta articulación, fluidez al hablar.	10	30
8	Comprende descripciones escritas, desde las características específicas del texto	15	25
9	Narra historias creativas desde la ejecución de los elementos explícitos e implícitos de la narración.	5	35
10	Identifica auditivamente información relevante en la narración.	15	25
11	-Narra y re-narra cuentos en forma clara, teniendo en cuenta el qué y para qué, a quién.	10	30
12	Utiliza adecuadamente el código alfabético en la escritura de listas de palabras y oraciones reales.	5	35
13	Narra historias creativas desde la ejecución de consignas imaginativas.	8	32
14	Escucha exposiciones orales sobre temas de interés en función de extraer información.	15	25
15	Expone con claridad textos orales expositivos desde la utilización de esquemas gráficos.	8	32

Análisis de resultados: Se evidencia que los estudiantes de segundo grado básico el 89% NO han desarrollado sus destrezas con criterio de desempeño y el 11% SI, comprende que el desarrollo de estas habilidades es deficiente por lo que se aplica medidas lúdicas.

RESULTADO DE ENTREVISTA A DIRECTIVOS

1. ¿Qué importancia tiene que los docentes apliquen técnicas, actividades que llamen la atención a los niños para la enseñanza de la lectura?

Favorece la actividad pedagógica, mejorando la calidad de la educación. Los estudiantes se interesan más. Con el material adecuado y previamente preparado el proceso que implica leer será menos difícil para los niños y muy de su agrado.

2. ¿Qué factores inciden para que los docentes no puedan aplicar esas técnicas para un aprendizaje significativo?

La falta de interés por la lectura de los estudiantes. La aplicación de una metodología apropiada. La falta de métodos y técnicas apropiados. La preparación de los docentes para impartir sus clases.

3. ¿Cree usted que los docentes tienen una preparación teórica metodológica para desarrollar las técnicas de lectura crítica en las salas de clases?

Este es un caso muy particular pues es un factor muy importante la lectura en el segundo año y de ellos depende el éxito en los siguientes años, aunque no todos los docentes están muy preparados para asumir este reto, se trata de capacitarles por medio de la guía del docente y por los cursos que se reciben de parte del Ministerio.

4. ¿Cómo influye el uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo año de básica, de esta institución?

Desarrolla un mayor conocimiento en los estudiantes. Inicia situaciones comunicativas concretas, que corresponden a los intereses de los niños. Despierta el interés en los niños. Se hacen las clases más participativas y no permiten que el niño esté solo sentado sin ganas de aprender.

5. ¿Dentro de los pasos que se deben seguir para el aprendizaje de la lectura, cree usted que los docentes si lo aplican?

La utilización de una correcta metodología acorde a los intereses y necesidades de los alumnos, se ha puesto en consideración de cada docente. Por ello está la información que se le brinda en los textos del docente y la Actualización Curricular. Cabe recalcar que el éxito de los niños en cuanto a lectura y conocimientos se refiere es fundamental el apoyo de los padres de familia desde su hogar.

6. ¿Cuál es la importancia que tiene el diseñar una guía didáctica con enfoque de métodos y técnicas que ayuden a mejorar las destrezas de estudiantes del Segundo Año de Básica?

Sería de gran ayuda y facilitaría un poco el trabajo en el aula. Con actividades innovadores que interesen y sean del agrado de los niños. Estas actividades sumadas al material preparado ya previamente, darían buenos resultados en cuanto al aprendizaje.

Prueba Chi – Cuadrada

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

Variable Independiente: Técnicas Lúdicas.

Variable Dependiente: Criterio de desempeño.

Para realizar la prueba estadística, se utilizó la pregunta No. 14 y No. 15 de las encuestas dirigidas a los representantes legales.

Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad con criterio de desempeño

Resumen.

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿Considera usted que, los juegos lúdicos ayudan en el proceso enseñanza-aprendizaje? * ¿Piensa usted que, se puede desarrollar de habilidades con la utilización de juegos?	40	100,0%	0	0,0%	40	100,0%

¿Considera usted que, los juegos lúdicos ayudan en el proceso enseñanza-aprendizaje? * ¿Piensa usted que, se puede desarrollar de habilidades con la utilización de juegos? (recuento, fila %).

¿Considera usted que, los juegos lúdicos ayudan en el proceso enseñanza-aprendizaje?	¿Piensa usted que, se puede desarrollar de habilidades con la utilización de juegos?		
	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	Total
TOTALMENTE DE ACUERDO	15,00 100,00%	,00 ,00%	15,00 100,00%
DE ACUERDO	5,00 25,00%	15,00 75,00%	20,00 100,00%
DESACUERDO	,00 ,00%	5,00 100,00%	5,00 100,00%
Total	20,00 50,00%	20,00 50,00%	40,00 100,00%

Pruebas Chi-cuadrado

Fuente: Datos de la Escuela educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”

Elaborado por: Cando Cárdenas Fanny Marisol- Rivera Urgiles María Augusta

Nivel de significancia: Alfa = 0,05 o 5%

Valor P o significancia

Pruebas Chi-cuadrado.

Estadístico	Valor	df	Sig. Asint. (2-colas)
Chi-cuadrado de Pearson	25,00	2	,000
Razón de Semejanza	32,96	2	,000
Asociación Lineal-by-Lineal	17,73	1	,000
N de casos válidos	40		

Comentario: Luego de haber realizado la prueba de Chi, el resultado del porcentaje obtenido es menor al valor P o significancia, lo que revela que en el aspecto estadístico si consta entre las variables la relación necesaria para que esta investigación sea desarrollada sin ningún problema estadístico.

Análisis de los resultados

De la entrevista realizada a la máxima autoridad del plantel está completamente de acuerdo en que se deben aplicar las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje para desarrollar los criterios de desempeño, además de permitir la aprobación del trabajo en estudio, cumpliendo con las normas vigentes de la institución sin sobrepasar el estudio.

De la encuesta realizada a los docentes de la institución el 85% están completamente de acuerdo en que se deben aplicar las técnicas lúdicas, para el desarrollo de las capacidades cognitivas de los estudiantes, el 15% le es indiferente al tema en estudio, debido a que consideran que estas técnicas solo son un pasatiempo en las clases.

De la encuesta a los representantes legales el 75% están completamente de acuerdo en que sus representados desarrollan sus destrezas con criterio de desempeño si logran ser consideradas las técnicas lúdicas en el aprendizaje, dejando a un lado la enseñanza tradicional del docente y un 25% le es indiferente a esta pregunta especificando que la responsabilidad recae en el docente.

De la ficha de observación se evidencia que existen problemas educativos en los estudiantes a temprana edad, debido a muchos factores que inciden en el proceso de aprendizaje de los estudiantes donde se considera que su desarrollo depende de los autores de la educación y de la familia misma.

Correlación de las variables

Objetivo N° 1. Definir la influencia de las técnicas lúdicas es el primer paso que se realiza para la obtención de datos, realizado para determinar si estas son factibles dentro del proceso de investigación misma que desarrollarán las capacidades cognitivas en los estudiantes de segundo grado básico.

Objetivo N° 2. Identificar la calidad de criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura, con el propósito de mejorar el nivel de aprendizaje en lo cual se encuentran los estudiantes de segundo grado básico, mediante el estudio pertinente, apropiándose de nuevos cambios a través de la aplicación de técnicas.

Objetivo Nº 3. Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía didáctica, la misma está elaborada con actividades lúdicas que permitan afianzar la educación de los estudiantes de segundo grado básica.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

En base a los resultados de la investigación se han obtenido las siguientes conclusiones:

En la entrevista realizada al directivo de la institución se logró detectar que no se desarrolla las técnicas lúdicas que ayuden al aprendizaje de los estudiantes por el cual están pasando con la problemática del bajo desempeño de las destrezas escolar por lo que el estudiante esta con un bajo rendimiento.

No se están desarrollando correctamente las destrezas con criterio de desempeño en el área de lengua y literatura, el docente asegura que sus estudiantes no tienen un rendimiento académico excelente sino bueno, en concordancia con lo que también expresan los estudiantes.

Los representantes legales expresan que no se están desarrollando las destrezas de sus representados por las necesidades que se ven en el estudiante como la no realización de tareas porque no se está utilizando una metodología inadecuada por el bajo desarrollo que presentan.

En los estudiantes presentan un desinterés por aprender, en el cual consideran aburrida la clase en el cual no le están poniendo empeño a lo que se les enseña esto incide en que los estudiantes consideren que no es importante el desarrollo de nuevos conocimientos por la clase monótona que reciben.

La comunidad educativa expresa que no se están aplicando técnicas lúdicas en el cual que desarrolle las destrezas, porque no hay una innovación por parte del docente, por esta razón se encuentran en un déficit en el desarrollo de las destrezas y el aprendizaje en el aula de clase no es el adecuado por lo que solo se dedican a distraerse no ponen la debida atención.

Recomendaciones

La recomendación inicial es promover la capacitación a los docentes través círculos de estudio, los lineamientos de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica de las técnicas lúdicas para ayudar a desarrollar el aprendizaje en el cual desarrollaran sus destrezas.

Integrar a todo el personal docente con clases demostrativas sobre el manejo de los diferentes materiales lúdicos para enseñar conceptos aplicando las etapas del proceso para mejorar el desarrollo del estudiante en el área de lengua y literatura en el cual logran un excelente rendimiento escolar..

Los docentes deben fortalecer en la hora clase con técnicas lúdicas y aplicar estrategias metodológicas, para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño en el área de lengua y literatura y desarrollar las habilidades en el educando en el aula de clases.

Los representantes recomiendan en sí, que se aplique en sus representados una metodología que les ayuda a mejorar el desarrollo de las destrezas, para tener educandos de calidad y calidad para la sociedad en el cual se puedan desenvolver con gran facilidad.

Recomiendan los estudiantes que haya una estimulación de las técnicas lúdicas por parte del docente, para que ellos puedan participar en

la hora clase y no encontrarse con aburrimiento mediante las actividades de juegos se lograra un aprendizaje de nuevos conocimiento para la vida.

La comunidad educativa opinan estar muy de acuerdo en que se desarrolle una guía didáctica con destrezas que ayudara en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo de básica en que reflejara un desarrollo de calidad y calidez.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.

Justificación

El presente trabajo investigativo propone mejorar las destrezas con criterio de desempeño, mediante la aplicación de la propuesta realizada con actividades lúdicas que desarrollen el aprendizaje de cada uno de los estudiantes inmersos en la problemática planteada, mismos que serán beneficiados con la utilización del documento didáctico específicamente en el área de Lengua y Literatura, fortaleciendo las capacidades y potenciar las habilidades de los estudiantes.

Enfrentarse ante nuevos retos educativos por parte del docente no es fácil, requiere del aporte de ideas que permitan la solución a los mismos, es por ello que la guía didáctica está elaborada en atender los problemas que se presentan en el salón de clases de los estudiantes de segundo grado básico de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, Cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016.

Se entiende que la educación de los niños, se cumple por medio del juego volviéndose una de las ideas más importantes en el desarrollo físico, mental, emocional y social de ellos, los juegos desde cualquier punto de vista están ligados con la naturaleza y los objetos del medio, permiten desarrollar componentes valorativos y creativos que les sirven para respetar la naturaleza, crear, pensar, reflexionar, criticar, innovar, inventar, construir y conocer el mundo que los rodea.

Es considerado el juego en el trabajo investigativo porque a través de ello, se promueven aprendizajes significativos donde el estudiante entenderá que es juego mientras que el docente lo observe como una estrategia que permita el avance en el desarrollo de su enseñanza, por lo que es considerado como un mediador, del desarrollo socio - afectivo, el cual fortalece las bases de la socialización, en la formación de la personalidad.

Además estas actividades lúdicas, facilitan el desenvolvimiento social, proporcionando oportunidades de interacciones positivas, tengan experiencias, relaciones sociales, proporcionadas por la familia y por los adultos del entorno social, de ésta manera, se irá construyendo autonomía, sentimientos de amor propio (autoestima), actitudes positivas y seguridad emocional. Los estudiantes aprenderán, normas que regulan su comportamiento, siendo transmitido de generación en generación y es en donde la primera infancia tiene un proceso de socialización más intenso, ya que la afectividad, es fundamental en el desarrollo de la personalidad.

Objetivos de la propuesta

Objetivos generales

Emplear los juegos lúdicos como una herramienta didáctica para desarrollar destrezas con criterio de desempeño en los niños de segundo de básica de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”.

Objetivos específicos

- Fomentar los juegos activos como base del desarrollo de la motricidad.
- Aplicar las técnicas lúdicas como base del desarrollo de los niños.

- Evaluar las capacidades obtenidas en la aplicación de las actividades lúdicas.

Aspectos teóricos

Guía didáctica

Para el desarrollo de un aprendizaje activo se requiere de aplicar un documento que organice ideas y construya conocimientos, la guía didáctica es el documento esencial para el ejercicio de una clase, mediante este medio se logran procesos didácticos que conlleven a mejorar las destrezas de los estudiantes, donde el docente afianza su educación por este documento.

Feijoo (2004) sostiene que:

La guía didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de dialogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el autoaprendizaje. (p. 1)

La guía didáctica es un instrumento importante que completa y activa los contenidos de la clase, con el manejo de actividades didácticas, este a su vez simula y reemplaza al trabajo del docente generando un ambiente estable, para brindar al educando muchas posibilidades de que mejoren la perspicacia y el autoaprendizaje.

Se comprende que por medio de este documento se pueden resolver algunos problemas educativos, donde el estudiante se desarrolle en un ambiente adecuado a su aprendizaje, mismo que complemente con la formación y guía del docente, específicamente este instrumento facilita la labor del docente frente a las nuevas enseñanza que deberá aplicar.

Importancia de aplicar la guía didáctica

La importancia de la guía didáctica es que atenderá las necesidades educativas para lo cual está elaborada y promoverá la adquisición de nuevos aprendizajes, y por último será la herramienta que guíe la labor del docente, creado de acuerdo para atender las necesidades educativas, por lo que su proceso es básicamente dentro del ámbito educativo, requiere de su aplicación para el fortalecimiento de las capacidades cognitivas.

Junco (2013) sostiene que:

El ambiente está formado por tres factores básico y esenciales para poder obtener el mayor provecho del mismo, dichos factores son; el niño, la guía y el material, preparado de una manera tal que desenvuelvan en él, la parte social, emocional, intelectual y la comprobación y necesidades morales del niño. (p. 136)

Su desarrollo depende del ambiente en el cual se utilice, estos a su vez determinan los tres factores básico y esenciales que contribuyen para obtener el mayor beneficio posible, entre ellos se determinan; el niño, la guía y el material, puesto en consideración perfeccionan el ámbito social, emocional e intelectual de los estudiantes atendiendo sus necesidades, por lo expuesto se determina que es creada para su aplicación como punto importante.

Estructura de la guía didáctica

Para la elaboración de la guía didáctica, se necesita considerar los problemas que se presentan en el entorno, dentro del ámbito educativo atender las necesidades pedagógicas, mismas que se proyectan en un bajo desempeño porque no se consideran acciones para generar cambios en el entorno de la educación, es creada con el propósito de mejorar las capacidades propias de los estudiantes, considerando que estas a su vez

son el desarrollo de un aprendizaje significativo, en los estudiantes a quienes se está elaborada. Y su estructura es realizada dependiendo a los problemas que se consideren por lo que se detalla a continuación:

Objetivos generales.

Contenidos.

Bibliografía.

Orientaciones Generales.

Orientaciones específicas para el desarrollo de cada unidad.

Unidad/número y título.

Objetivos específicos.

Sumario (temas de la unidad).

Breve introducción.

Estrategias de aprendizaje para conducir a la comprensión de los contenidos de la asignatura.

Autoevaluación.

Soluciones a los ejercicios de autoevaluación.

Glosario.

Anexos.

La creación de este documento sirve de base para atender las necesidades educativas para lo cual fue considerada, donde el docente trabaje sus clases, promoviendo nuevos contenidos que serán ejecutados por los mismos estudiantes, a fin de que su educación sea el desenlace hacia el progreso de una nación y el mejoramiento de las capacidades cognitivas para que estén actos ante los nuevos desafíos de la sociedad actual, misma que requiere de personas constructoras de sus propios conocimientos más no productoras de problemas. Es por ello que es considerada la guía dependiendo las necesidades a atender.

Factibilidad de la aplicación

El presente trabajo investigativo determinando la propuesta, contiene aspectos que permiten conocer que su elaboración es considerada para el desarrollo de las capacidades cognitivas de los estudiantes de segundo grado básico de la “Daniel Muñoz Serrano” Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016. El trabajo en estudio se determina por lo siguiente:

Financiera: Se determina que es creada considerando mejorar las capacidades de los estudiantes de segundo grado básico, por lo cual les corresponde totalmente la creación por las autoras, debido a que se considera atender las necesidades educativas sin importar el costo que genere en beneficio de los estudiantes, como propósito principal, además de generar nuevas ideas.

Legal: El trabajo en estudio se encuentra direccionado sobre los artículos de la Constitución de la República del Ecuador. Art. 26. El derecho a la educación. También en el objetivo N° 4. Del Buen Vivir, el de fortalecer las capacidades y potenciales de la ciudadanía. Permitiendo conocer las bases para el desarrollo de una nación por lo que indispensable crear el proyecto educativo.

Técnica: Las actividades están relacionadas con las técnicas más eficaces para el ejercicio y desarrollo de una clase, por lo tanto la aplicación de la lúdica, mediante un proceso establecido que permita la adquisición de nuevos aprendizajes, el trabajo realizado consta de técnicas lúdicas para mejorar el criterio de desempeño.

Recursos humanos: El estudio cuenta con el trabajo en conjunto de la comunidad educativa de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, donde cada uno permitió el aporte esencial para continuar en la aplicación de las actividades lúdicas donde también se los incluye en el desarrollo del

aprendizaje significativo, además de ser una de los documentos didácticos permite la interacción en el proceso educativo.

Política: El estudio se centra sobre las políticas institucionales que mantiene la institución objeto de estudio, donde se considera la aplicación de las técnicas lúdicas para el desarrollo del criterio de desempeño pero siempre cumpliendo con las normas establecidas donde se aceptó el trabajo investigativo, por lo cual se conlleva a realizar detalladamente el estudio con limitaciones.

Descripción de la propuesta

La guía didáctica mantiene el propósito de orientar al docente en cuanto a una metodología diferente incorporando los juegos como actividades previas mediante un proceso lógico sobre: escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social. Es uno de las descripciones detalladas que mantiene este documento en beneficio de los estudiantes de segundo grado básico de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”.

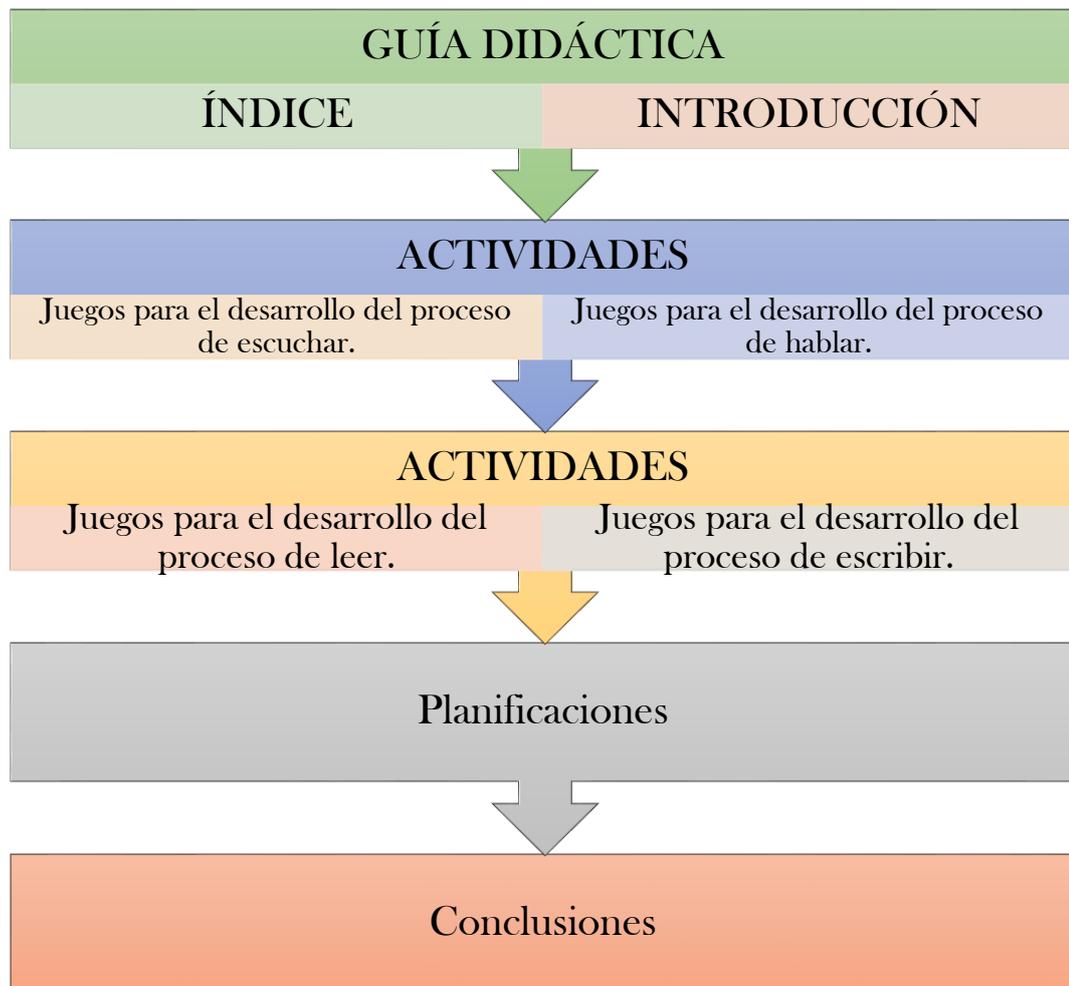
Entre las actividades lúdicas se proyectan: juegos de órdenes, imitaciones, sopa de letras, canciones, gráficos, bingo, juegos con globos, rompecabezas.

Entre los materiales a utilizar están: tarjetas, fichas, globos, grabadoras, marcadores, imágenes, afiches, pendrive, cartulina, papelógrafo, matamoscas, papel de colores, caja de cartón, dulces.

Las actividades del área de Lengua y Literatura permitirán que los estudiantes se interesen, motiven y aprendan a leer, mediante un proceso constructivo que reconozca y se apropie del código alfabético. Teniendo en cuenta que hoy la educación es intercultural, la necesidad de influir positivamente mediante la práctica de los juegos, sin dejar de un lado la

metodología que se trabaja en todas las escuelas como es la lectura de cuentos, observación de tarjetas con palabras conocidas, imágenes, con el fin de desarrollar una conciencia fonológica de las letras, sílabas y discriminar los diferentes sonidos de las palabras.

Estructura de la guía didáctica



**Guía didáctica con
actividades lúdicas para
desarrollar las destrezas con
criterio de desempeño.**



**¡Mis Juegos divertidos, para
un aprendizaje activo!**

**Autoras:
Fanny Marisol Cando Cárdenas
María Augusta Rivera Urgiles**

2016

Índice

37

Introducción.....	93
Objetivos: General y Especifico	94
Impacto Social y beneficiarios.....	94
Actividad N° 1. María ordena.....	95
Actividad N° 2. Imitación.....	97
Actividad N° 3. Los dulces.....	99
Actividad N° 4. Canción de los fonemas.....	101
Actividad N° 5. El paquete.....	103
Actividad N° 6. Don Chucho.....	105
Actividad N° 7. Mímica loca.....	107
Actividad N° 8. Vamos a contar mentiras.....	109
Actividad N° 9. Sopa de fonemas.....	111
Actividad N° 10. Atrapando fonemas.....	113
Actividad N° 11. Bingo de fonemas.....	115
Actividad N° 12. Buscando parejas de fonemas.....	117
Actividad N° 13. Buscando sorpresas.....	119
Actividad N° 14. Armo mi fonema.....	121
Actividad N° 15. Identifico el objeto.....	123

92

INTRODUCCIÓN



El propósito de la guía didáctica es la de fortalecer las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de segundo grado básico, por medio de las técnicas lúdicas en el área de Lengua y Literatura, considerando las diferentes maneras como aprenden los estudiantes, por lo cual está elaborada en 4

bloques que proyectan el proceso de hablar, escuchar, leer y escribir para la interacción social.

A su vez genera nuevos aprendizajes que permitirán alcanzar el aprendizaje significativo en la capacidad del docente en enfrentarse ante nuevos retos educativos, solucionándolos de manera práctica debido a que esta herramienta se encuentra dirigida para el uso exclusivo de él. Explicando que mediante este proceso de desarrollarán la expresión oral y escrita.

Los estudiantes de segundo grado básico en el área de Lengua y Literatura de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, estarán aptos para el ejercicio de las clases, misma que permitirán la interacción docentes estudiantes, siendo participes de la construcción de sus propios conocimientos, detallando que estarán preparados para: crear, pensar,

reflexionar, analizar, inferir, construir, y solucionar problemas de su vida escolar.

OBJETIVO GENERAL

- Permitir que los estudiantes se interesen, motiven y aprendan a leer, mediante un proceso constructivo que reconozca y se apropie del código alfabético.
- Influir positivamente mediante la práctica de los juegos, sin dejar de un lado la metodología que se trabaja en todas las escuelas como es la lectura de cuentos, observación de tarjetas con palabras conocidas, imágenes, con el fin de desarrollar una conciencia fonológica de las letras, sílabas y discriminar los diferentes sonidos de las palabras

OBJETIVO ESPECIFICO

- Orientar al docente en cuanto a una metodología diferente incorporando los juegos como actividades previas mediante un proceso lógico sobre: escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
- Mejorar las capacidades propias de los estudiantes, considerando que estas a su vez son el desarrollo de un aprendizaje significativo, en los estudiantes a quienes está dirigida la guía.

IMPACTO SOCIAL

La importancia de la guía didáctica es que atenderá las necesidades educativas para lo cual está elaborada y promoverá la adquisición de nuevos aprendizajes, y por ultimo será la herramienta que guie la labor del docente, creado de acuerdo para atender las necesidades educativas, por lo que su proceso es básicamente dentro del ámbito educativo, requiere de su aplicación para el fortalecimiento de las capacidades cognitivas.

Actividades N° 1

Título: María ordena



Objetivos: Realizar ordenes sencillas a partir del proceso de escuchar para mejorar las destrezas.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en colocar a los estudiantes de pie, formando un círculo. Siempre que el docente de una orden, dice antes o después de la misma: “María lo ordena”. Todos los estudiantes deberán realizar la tarea indicadas por el docente. Si el docente da una orden y no dice: “María lo ordena” ninguno deberá obedecer. Quien obedezca sale del juego.

Recursos: Humano.

Estrategia: Desarrollar la expresión oral.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica “Daniel Muñoz Serrano”		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Desarrollar la expresión oral a través de actividades lúdicas con el propósito fortalecer la audición en los estudiantes.		Formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Identificar auditivamente información relevante, elementos explícitos y secuencia temporal de diversas narraciones en función de relacionarlos con sus propias experiencias.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Anticipación: Dinámica el “Capitán manda” O cualquiera del proceso para escuchar. Preguntar: ¿De quién se habla en la dinámica? ¿Qué debemos cuando escuchamos una orden? Construcción: Colocar a los niños en forma de círculo para que la docente explique y de las órdenes del juego “María ordena” Consolidación: Participar en nuevas dinámicas para favorecer la destreza de escuchar en los niños.	Humanos Dinámica: EL capitán manda”, “María ordena”.	Articula claramente los sonidos para expresar de forma oral reglas de juego.	TÉCNICA -Observación INSTRUMENTO Lista de Cotejo	

Actividades Nº 2

Título: Imitación



Objetivos: Recrear sonidos mediante el juego para el desarrollo de las destrezas.

Descripción de la actividad:

El animador escoge cinco o seis voluntarios para el juego. Los voluntarios se colocan en fila, uno a lado del otro. Todos reciben una tarea, por ejemplo imitar algún animal: un gato, un gallo, una gallina, un sapo, un conejo, etc. A la señal dada por el docente, todos juntos, uno a lado del otro, se dirigirán al fondo del salón imitando al respectivo animal, en este momento, el animador, que ha permanecido detrás del grupo coloca un huevo detrás de la persona que imita la gallina (naturalmente, la gracia está en que el animador no sea visto colocando el huevo para que haya sorpresas).

Recursos: Huevo de plástico, humano.

Estrategia: Permitir la atención en lo que se escucha.

Canción: La ronda de las vocales

Salió la A (2) no se adónde va (2)
A comprarle un regalo a mi mamá.
A comprarle un regalo a su mamá.
Salió la E (2) no se adónde fue (2).
Fui con mi tía Martha a tomar té.
Fue con su tía Martha a tomar té.
Salió la I (2) y yo no la sentí (2).
Fui a comprar un punto para ti.
Fue a comprar un puntico para mí.
Salió la O (2) y casi no volvió (2).
Fui a comer tamales y engordó.
Fue a comer tamales y engordó.
Salió la U (2) y que me dices tú (2).
Salí en mi bicicleta y llegué al Perú.
Salió en su bicicleta y llegó al Perú.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender y producir instrucciones desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y aprendizaje de la lengua.		Formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Hablar		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Expresar en forma oral y con el uso adecuado y pertinente del vocabulario.		Articula claramente los sonidos de las palabras en situaciones diferentes		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Actividades "Canción de las vocales". Pedir a los niños que recuerden cuales son las vocales que escucharon en la canción.</p> <p>Construcción: Luego los estudiantes inferirán los fonemas que se repite en la canción.</p> <p>Identificarán cada sonido y nombraran objetos que comiencen con cada una de las vocales.</p> <p>Consolidación: Formularán oraciones que impliquen la utilización del fonema /a/ /e/ /i/ /o/ /u/ al inicio, medio y final de las palabras, utilizando palabras onomatopéyicas.</p>	Humanos Huevo de plástico Canción de las vocales.	Se expresa en forma oral adecuadamente en situaciones diferentes.	TÉCNICA -Observación INSTRUMENTO Lista de Cotejo	

Actividades Nº 3

Título: Los dulces



<http://files.nutricionpy.webnode.es/200000070-4e8494f7fb/exclusivamente-dulces-21123701.jpg>

Objetivos: Escuchar órdenes a partir de la aplicación del juego para el desarrollo de las capacidades.

Descripción de la actividad:

Se cuelgan en el salón o en el patio una cuerda. En esta se amarran dulces o alguna fruta, a la altura de la boca de las personas que participan en el juego, se solicita de la colaboración de dos o tres participantes, los cuales son llevados frente a los dulces o frutas, para que tomen conocimiento de la situación, luego, se le vendan los ojos, y con los brazos cruzados en la espalda intentarán, coger con la boca los dulces o las frutas. Al momento de jugar los demás compañeros deberán dar indicaciones para que el estudiante se acerque al dulce o fruta como: adelante, atrás, izquierda, derecha, etc.

Recursos: dulces, frutas, piola, vendas.

Estrategia: Presentar una clase diferente.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Desarrollar la expresión oral a través de actividades lúdicas con el propósito fortalecer la audición en los estudiantes.		Formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Escuchar atentamente y seguir instrucciones con precisión y autonomía frente a determinadas situaciones de la realidad.		Identifica información explícita del texto instructivo.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Realizar juegos corporales enfatizando las nociones cerca / lejos, encima / debajo. Escucharán un cuento donde se enfatizarán las nociones cerca / lejos y encima / debajo; Cada vez que los estudiantes escuchen las nociones en el cuento lo realizaran en sus cuerpos.</p> <p>Construcción: Deducirán ¿qué objetos se encuentran al lado izquierdo de cada estudiante? ¿Qué objetos se encuentran al lado derecho de los estudiantes? ¿Cuáles están arriba y abajo?</p> <p>Consolidación: Realizar la actividad propuesta con los ojos vendados únicamente escuchando las voces de los compañeros.</p>	Humanos Dulces, frutas, piola, vendas.	Escucha un texto instructivo Verifica las instrucciones de juego.	TÉCNICA -Observación INSTRUMENTO Lista de Cotejo	

Actividades Nº 4

Título: Canción de los fonemas



<http://algodondeazucar.obolog.es/cancion-practiques-sonidos-letras-abecedario-fonemas-2341039>

Objetivos: Practicar los sonidos de cada una de las letras del abecedario, mediante la interacción entre docente y estudiantes.

Descripción de la actividad:

El desarrollo de la actividad se requiere de la proyección de una grabadora, o un proyector. Permitiendo que los estudiantes escuchen primero la canción para luego entonarla, a medida que surge la misma se les realizará preguntas en relación a la canción. Se repetirá constantemente la canción para ser memorizada. Variante: en caso de no contar con las herramientas tecnológicas para el ejercicio de la actividad se recomienda que el docente presente el abecedario en un papelógrafo que se les ofrece en la guía didáctica.

Recursos: Pendrive, computadora, proyector, lápiz, cuaderno.

Estrategia: Mejorar el vocabulario en relación al abecedario.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Desarrollar la expresión oral a través de actividades lúdicas con el propósito fortalecer la audición en los estudiantes.		Formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escuchar		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
-Escuchar sonidos a partir de la pronunciación correcta.		Reconoce la situación de la comunicación en la actividad programa en clases.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Actividades "Canción de los fonemas". O cualquiera del proceso para escuchar. Preguntar: ¿A qué se refiere la canción? ¿Qué fonemas escuchamos?</p> <p>Construcción: Reconocer la situación de la comunicación. Seleccionar las palabras relevantes de la canción. Anticipar la información para preparar la comprensión de las palabras. Inferir extrayendo la información sobre los fonemas considerados. Retener la información relacionada a las palabras.</p> <p>Consolidación: Escribir nuevas palabras a partir de los fonemas escogidos en clases.</p>	Pendrive, computadora, proyector, lápiz, cuaderno.	Comprende y analiza las palabras utilizadas en la actividad.	<p>TÉCNICA -Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>	

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE HABLAR.

Actividades Nº 5

Título: El paquete



Objetivos: Desarrollar el proceso de hablar mediante el juego entre compañeros.

Descripción de la actividad:

Se envuelven un pastel u otra cosa atractiva para los estudiantes, con varios papeles, como si se tratará de un paquete de regalo. Se amarra muy bien con cintas. El paquete se entregará al participante que logre sacar el papel con los dedos, cada papel contiene un fonema donde el estudiante deberá hablar e indicar una palabra con el mismo, no se pueden repetir las palabras. Este comienza abrir el paquete, mientras los otros jugadores intentan hacer nuevas palabras. Cuando otro jugador haya logrado las palabras, tomará el paquete y continuará abriéndolo, así sucesivamente, hasta que alguien logre abrirlo, mientras los otros jugadores intenten pensar en que les tocará. Quien abre el paquete se quedará con el regalo. Variante: cada papel contiene fonemas que deberán ser completadas por los estudiantes.

Recursos: papeles, cintas.

Estrategia: Buscar temas que sean motivos de una comunicación.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Desarrollar la expresión oral a través de actividades lúdicas con el propósito fortalecer la audición en los estudiantes.		Formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Hablar		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
-Escuchar sonidos a partir de la pronunciación correcta.		Reconoce la situación de la comunicación en la actividad programa en clases.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Anticipación: Inferir con los niños, observando algunos pictogramas con objetos. Preguntar a los niños con que fonema empiezan. Construcción: Participar en la dinámica El paquete. Dar las reglas del juego como: Cuando llegue el paquete a sus manos, decir la palabra con el fonema que le toca no se pueden repetir las palabras. Consolidación: Practicar los sonidos iniciales de otros objetos observando pictogramas.	Humanos Papeles, cintas. Caja de cartón Marcadores	Demuestra comprensión de los conocimientos adquiridos.	TÉCNICA -Observación INSTRUMENTO Lista de Cotejo	

Actividades N° 6

Título: Don Chucho



Objetivos: Desarrollar la pronunciación mediante el juego en clases.

Descripción de la actividad:

El juego consiste en que los estudiantes hablen en relación a las acciones que se pueden hacer mediante la entonación de la canción. El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo: Don Chucho tiene un chino, que le saluda achí, achí, achí. Se ríe achí, achí, achí. Baja achí, achí, achí. Sube achí, achí, achí. Baila achí, achí, achí. Pelea achí, achí, achí. Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos, representando un chino con gestos graciosos.

Recursos: Humano.

Estrategia: Escuchar acciones imaginarias.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Expresarse oralmente de manera espontánea y fluida, con claridad y entonación, para interactuar con los demás en los ámbitos		Formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Hablar		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Emitir en forma oral instrucciones o procesos de acciones con fluidez y claridad.		Articula claramente los sonidos de las palabras en exposiciones de diferentes temas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Anticipación: Realizar expresión corporal con los niños en el patio. Construcción: Seguir las instrucciones del juego, según lo que vaya nombrando realizar las expresiones con los movimientos del cuerpo. Consolidación: Realizar otros ejercicios siguiendo las consignas que les da la maestra, de articulación y movimientos, manteniendo el ritmo.	Dinámica: Don Chucho.	Expresa instrucciones orales paso a paso. Ordena las instrucciones y las expone.	TÉCNICA -Observación INSTRUMENTO Lista de Cotejo	

Actividades N° 7

Título: Mímica loca



<http://static.guiainfantil.com/pictures/articulos/7664-canciones-en-ingles-para-los-ninos.jpg>

Objetivos: Permitir que la expresión oral de los estudiantes se desarrolle en clases.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en que los estudiantes se deben unir en grupos de 8 personas. Cada grupo debe elegir un electrodoméstico y personalizar sus características, mientras el resto del curso intenta adivinar la imagen representada. Posteriormente, se realiza la misma actividad pero esta vez los estudiantes deben escoger un animal. La actividad permitirá que los estudiantes hablen tanto quien la realiza como quien la observa.

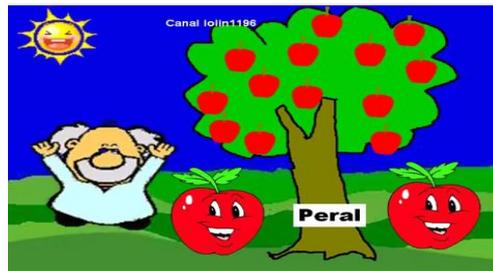
Recursos: Humano.

Estrategia: Introducir términos nuevos.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Utilizar la lengua como participación para desarrollar las habilidades de comunicación.		La formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Hablar		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Expresar en forma oral normas e instrucciones con el propósito de comunicarse.		Interviene en la representación de la actividad mediante gestos, sonidos y frases.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Actividad "Mímica loca". O cualquiera del proceso para hablar.</p> <p style="text-align: center;">PROCESO</p> <p>Planificar el discurso de acuerdo a la actividad presentada. Intervenir en la representación de la actividad mediante gestos, sonidos y frases. Reconocer las indicaciones que da el docente. Formular y responder preguntas. Reconocer la importancia de saber escuchar. Ceder el turno a los demás estudiantes para que interactúen. Articular con claridad los sonidos que proyecta la actividad. Aplicar las reglas gramaticales.</p> <p>Consolidación: Interpretar gestos acorde a lo aprendido durante las clases.</p>	grabadora, pendrive, computadora, proyector, marcadores Lápiz, cuaderno.	<p>Pronuncia de manera correcta las distintas acciones presentadas en la actividad.</p> <p>Trabaja en equipo.</p>	<p>TÉCNICA -Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>	

Actividades Nº 8

Título: Vamos a contar mentiras



<https://www.youtube.com/watch?v=SH3WizU9s98>

Objetivos: Realizar rondas de canciones mediante la participación activa de los estudiantes.

Descripción de la actividad:

Para el desarrollo de la actividad se necesita de la proyección de una grabadora, o un proyector. Permitiendo que los estudiantes escuchen primero la canción para luego entonarla, a medida que surge la misma se les realizará preguntas en relación a la canción. Se repetirá constantemente la canción para ser memorizada. Variante: en caso de no contar con las herramientas tecnológicas para el ejercicio de la actividad se recomienda aprenderse el docente la canción que se encuentra en esta guía.

Recursos: grabadora, pendrive, computadora, proyector, marcadores.

Estrategia: Desarrollar la expresión oral.

Canción: Vamos a contar mentiras

Ahora que vamos despacio (bis),
vamos a contar mentiras tralará (3)
Por el mar corren las liebres...
por el monte las sardinas...

Iban dos por un camino...
muertos de hambre y merendando...
Y los dos tenían sed...
cuando el agua iban pateando...

Salieron del campamento...
con hambre de tres semanas...
Se encontraron un cerezo...
cargadito de manzanas...
Tiraron una piedra...
y cayeron avellanas...
Con el ruido de las nueces...
salió el amo del peral...
No tiren piedra chiquillos...

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Utilizar la lengua como participación para desarrollar las habilidades de comunicación.		La formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Hablar		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Expresar opiniones con el uso adecuado y pertinente del vocabulario, correcta articulación y fluidez al hablar.		Articula claramente los sonidos de las palabras en exposiciones de diferentes temas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Anticipación: Escuchar La canción vamos a a contar mentiras... Construcción: Formular preguntas acerca de lo escuchado en la canción. ¿Los animales por dónde van en la canción? ¿Por dónde deben ir? ¿El agua la podemos patear? ¿En el árbol de cerezo hay manzanas? ¿Los humanos podemos vivir en el mar? Consolidación: Memorizar la canción.	grabadora, pendrive, computadora, proyector, marcadores	Pronuncia de manera correcta las distintas acciones presentadas en la actividad.	TÉCNICA -Observación INSTRUMENTO Lista de Cotejo	

Actividades N° 9

Título: Sopa de fonemas

ca la ba ra te to mu pa
ga da ra pi to la po ma
da nu se ma ra ma me no
va o so ba ce ma to ro
po a da ma ra se nu se
lu me o nu ca va te so
ma po no te la me ca ma
za lo ve na na ti de pe
va sa fi fu mu ga ta za

<https://orientacionandujar.files.wordpress.com/2010/06/sopa-7.jpg>

Objetivos: Desarrollar el proceso de leer a través de la lúdica.

Descripción de la actividad:

Indicar las reglas de juego. Esta actividad se forma en grupos, donde cada grupo observará detalladamente donde quedan las palabras en la sopa de letras que presente el maestro, cada estudiante a la voz del docente indicará y buscarán los fonemas que se dicte, el grupo que encuentre los fonemas ganará.

Recursos: Papelógrafo con letras, marcadores de colores, lápiz y cuaderno.

Estrategia: Presentar en un texto.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Utilizar la lengua como participación para desarrollar las habilidades de comunicación.		La formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Leer		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Comprender diferentes tipos de instrucciones escritas con el análisis de para textos y el contenido.		Extrae información explícita del texto que lee		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Elaborar tarjetas de cartulina con los fonemas. Presentar a los niños para que los puedan identificar en el papelografo.</p> <p style="text-align: center;">PROCESO</p> <p>Reconocer las indicaciones que da el docente. Formular y responder preguntas. Reconocer la importancia de saber escuchar. Ceder el turno a los demás estudiantes para que interactúen. Hacer grupos de trabajo Observar detalladamente el papelografo. Indicar que el niño que encuentre mas fonemas de los cuales ha indicado la maestra con cartulinas es el que gana.</p> <p>Consolidación: Escribir en el cuaderno los fonemas aprendidos.</p>	Papelógrafo con letras, marcadores de colores, lápiz y cuaderno.	Identifica elementos implícitos del texto Trabaja en equipo.	<p>TÉCNICA -Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>	

Actividades N° 10

Título: Atrapando fonemas



Objetivos: Despertar el interés de los estudiantes a través de la lúdica.

Descripción de la actividad:

El juego consiste en trabajar el vocabulario de los fonemas, se colocan las imágenes en el piso, se llama a uno o dos estudiantes y se les pide que vayan buscando el fonema: ma, pa, sa, etc. El estudiante lo colocará en la pizarra. Una vez realizada la acción se arman grupos, cada grupo tiene un matamoscas de color, el docente dice una palabra y el estudiante corre a atrapar el fonema en la pizarra. Ganará el grupo que mejor desarrolle la actividad.

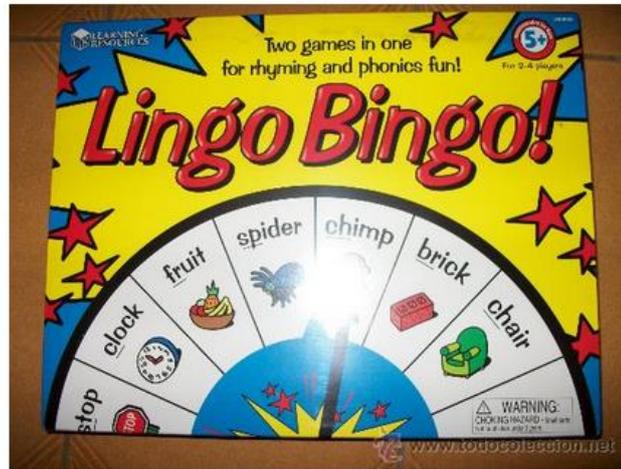
Recursos: matamoscas, hojas, imágenes, lápiz, cuaderno.

Estrategia: Asociar los sonidos de las palabras con las imágenes presentadas visualmente.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Utilizar la lengua como participación para desarrollar las habilidades de comunicación.		La formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Leer		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Comprender diferentes tipos de instrucciones escritas con el análisis de paratextos y el contenido.		Extrae información explícita del texto que lee		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Elaborar una lista del vocabulario Presentarla con imágenes que inicien con los fonemas ma, pa, sa, etc.</p> <p style="text-align: center;">PROCESO</p> <p>Reconocer las indicaciones que da el docente. Formular y responder preguntas. Reconocer la importancia de saber escuchar. Ceder el turno a los demás estudiantes para que interactúen. Colocar a los niños en forma de círculo. Colocar las imágenes en piso dentro del círculo formado por los niños. Buscar imágenes con el fonema ma, después pa, sa así sucesivamente y colocarlas en la pizarra. Armar grupos de trabajo. Entregar un matamoscas. Reconocer el fonema que dirá la maestra y los niños correrán a atrapar el fonema con el matamoscas.</p> <p>Consolidación: Solicitar que dibujen en el cuaderno objetos con los fonemas antes ya mencionados.</p>	matamoscas, hojas, imágenes, lápiz, cuaderno. Cartulinas Marcadores	Asocia los sonidos de las palabras con las imágenes presentadas visualmente. Trabaja en equipo.	<p>TÉCNICA -Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>	

Actividades Nº 11

Título: Bingo de fonemas



Objetivos: Reconocer los fonemas mediante el empleo de materiales visuales.

Descripción de la actividad:

Cada jugador escribe un fonema en cada tarjetita, la deposita en un sombrero, caja o sobre grande; recibe una hoja de papel y un lápiz, cada estudiante deberá escribir el fonema sin repetir. Cuando todos hayan llenado sus hojas, se juega igual que el bingo, se sacan las tarjetitas una por una y se anuncia el fonema. Los jugadores marcarán las que tiene. Canta BINGO el primero que marque 5 fonemas en línea: Horizontal, vertical o diagonal.

Recursos: Una hoja de papel, un lápiz y una tarjetita de 0.05 por 0.05 por participantes, la hoja rayada formando 5 cuadros, 5 filas, como el cartón de bingo. Un sombrero, caja o sobre grande.

Estrategia: Leer oralmente las palabras visualizadas y escuchadas.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Reconocer los fonemas mediante el empleo de materiales visuales.		La formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Leer		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Comprender e interpretar los códigos alfabéticos para mejorar la pronunciación.		Reflexiona sobre el contenido de la lectura para una mejor interpretación.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Actividad "Bingo de fonemas" O cualquiera del proceso para leer.</p> <p style="text-align: center;">PRELECTURA</p> <p>Establecer el propósito de la actividad. Activar los saberes previos de la actividad. Elaborar predicciones a partir del título de la actividad. Plantear expectativas en relación a la actividad.</p> <p style="text-align: center;">LECTURA</p> <p>Leer en voz alta, con rapidez. Comprender las ideas que no están escritas. Hacer y responder preguntas. Ordenar información. Recordar fonemas.</p> <p style="text-align: center;">POSLECTURA</p> <p>Identificar fonemas o silabas dentro de las palabras. Establecer secuencias de palabras en orden alfabético.</p> <p style="text-align: center;">CONSOLIDACIÓN</p> <p>-Realizar nuevas lecturas de pronunciación de fonemas.</p>	<p>papel, lápiz Tarjetita de 0.05 por 0.05 cartón de bingo.</p> <p>Un sombrero, caja o sobre grande, cuaderno y lápiz.</p>	<p>Interpreta contenidos a partir de la aplicación de la lectura.</p> <p>Establece diferencias sobre el contenido de la lectura.</p>	<p>TÉCNICA -Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>	

Actividades Nº 12

Título: Buscando parejas de fonemas



Objetivos: Visualizar las palabras por medio de las imágenes presentadas.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en buscar las parejas de los fonemas, para aquellos se deben considerar los fonemas, la posición de las sílabas inversas. Se colocan todas las tarjetas hacia abajo, se les pide que cierren los ojos, por turnos cada estudiante saldrá y levantará dos cartas y dirán la palabra para trabajar la articulación de los fonemas. Si encuentran las dos parejas se las quedan y sino las deben voltear nuevamente y colocarlas en el mismo lugar.

Recursos: tarjetas, gráficos, imágenes, goma, tijera.

Estrategia: Trabajar la articulación de los fonemas.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Reconocer los fonemas mediante el empleo de materiales visuales.		La formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Hablar		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Expresa opiniones claras sobre diferentes temas con el uso adecuado y pertinente del vocabulario, correcta articulación y fluidez al hablar.		Articula claramente los sonidos de las palabras en exposiciones de diferentes temas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Presentar imágenes. Visualizar las palabras por medio de las imágenes presentadas. Identificar la pareja de imágenes.</p> <p>Proceso: Colocar todas las tarjetas hacia abajo. Pedir que cierren los ojos. Solicitar que alcen la mano para dos cartas Expresar la palabra para trabajar la articulación de los fonemas. Si encuentran las dos parejas se las quedan y sino las deben voltear nuevamente y colocarlas en el mismo lugar.</p> <p>Consolidación: Trabajar de la misma manera con diferentes imágenes para practicar los demás fonemas.</p>	Tarjetas, gráficos, imágenes, goma, tijera.	<p>Interpreta sonidos a partir de la visualización de imágenes.</p> <p>Pide la palabra para expresar sus opiniones.</p>	<p>TÉCNICA -Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>	

Actividades Nº 13

Título: Buscando sorpresas



<https://i.ytimg.com/vi/ttquQpyPpbU/maxresdefault.jpg>

Objetivos: Despertar el interés del desarrollo y habilidades de los estudiantes.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en presentar un juego muy divertido donde los estudiantes aprenderán de manera significativa, deberán primero inflar los globos, cada globo contiene un papel sobre una penitencia, fonema o contendrá las palabras dulces. Se le pedirá a cada estudiante mantener su turno, cada uno debe ir hasta donde están los globos, escoger uno y reventarlo, si lo hace deberá entregar el papel que sale del mismo, donde el docente pedirá que escuchen y realicen la penitencia, o crea una palabra con el fonema o de saldrá sorteado con un dulce. Variante: al final de la actividad los estudiantes que no les salió la palabra dulce recibirán igualmente el suyo. Finalmente los fonemas se escribirán en el cuaderno.

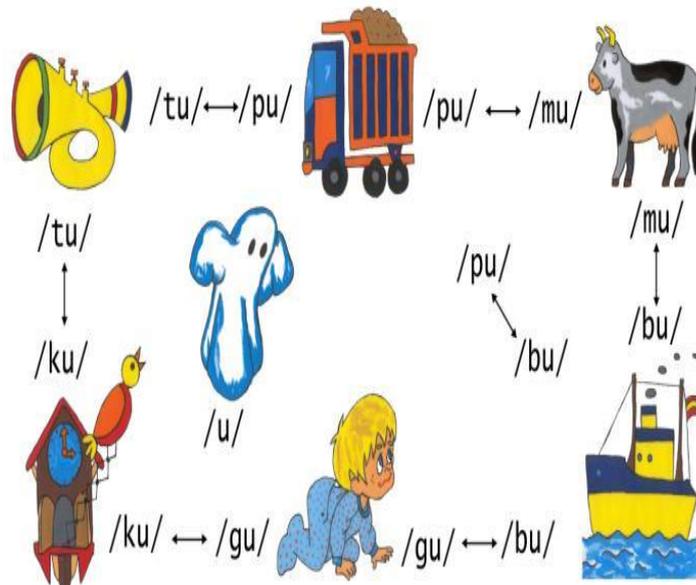
Recursos: globo, papel, marcadores, canasta, globos.

Estrategia: Corregir las faltas ortográfica.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender y disfrutar de juegos del lenguaje		La formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Hablar, leer, escribir.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Escribir descripciones sobre sus propios objetos, mascotas, alimentos con la estructura de oraciones y el vocabulario específico.		Crea y escribe oraciones descriptivas de manera autónoma		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Realizar ejercicios de articulación (movimientos de la boca), como soplar, silbar, etc. Hinchar globos. Colocar papeles dentro de los globos</p> <p>Proceso: Escoger un globo y reventarlo Entregar el papel que sale del mismo, donde el docente pedirá que escuchen y realicen la penitencia . Crear una palabra con el fonema dulce. Variante: al final de la actividad los estudiantes que no les salió la palabra dulce recibirán igualmente el suyo.</p> <p>Consolidación: Escribir en el cuaderno los fonemas que encontramos en los globos</p>	Globo, papel, marcadores, canasta, globos.	Pide la palabra para exponer sus opiniones. Interpreta gráficos Predice el contenido de una imagen. Lee imágenes Escribe correctamente.	<p>TÉCNICA -Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>	

Actividades Nº 14

Título: Armo mi fonema



<http://definicion.de/wp-content/uploads/2009/06/Fonema.jpg>

Objetivos: Fortalecer la escritura en el proceso de aprendizaje.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en presentar los materiales como el rompecabezas de letras para armar. Cada estudiante pasará al frente, se colocarán las letras en una superficie elevada como el escritorio. El docente dará la señal para que se acerque a armar la palabra que el considere que ha trabajado en clases. Los estudiantes deben armar los fonemas que estudiaron, e indicar la palabra. Finalmente la escribirá en su cuaderno y realizará una plana.

Recursos: Rompecabezas, letras, lápiz y papel.

Estrategia: Conocer normas para la escritura de palabras, con dificultad ortográfica.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Comprender y disfrutar de juegos del lenguaje		La formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escribir .		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Escribir descripciones sobre sus propios objetos, mascotas, alimentos con la estructura de oraciones y el vocabulario específico.		Crea y escribe oraciones descriptivas de manera autónoma		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Realizar la dinámica: Esta es la batalla del calentamiento.</p> <p>Proceso: Presentar los materiales como el rompecabezas de letras para armar. Pasar al frente, Colocar las letras en el escritorio. Dar la señal para que se acerque a armar la palabra que el considere que ha trabajado en clases. Armar los fonemas que estudiaron, e indicar la palabra.</p> <p>Consolidación: Escibir en el cuaderno los fonemas que enocntramos en los globos Escribir una plana</p>	Rompecabezas, letras, lápiz y papel.	Pide la palabra para exponer sus opiniones. Interpreta gráficos Predice el contenido de una imagen. Lee imágenes Escribe correctamente.	<p>TÉCNICA -Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>	

Actividades N° 15

Título: Identifico el objeto

FONEMAS COMUNES

Identifica los fonemas comunes en las dos imágenes.

a o t a		
r a p s		
f u r a		
e a o s		
o b p l		

<https://orientacionandujar.files.wordpress.com/2009/05/fonemas-comunes-2.jpg>

Objetivos: Observar las imágenes para determinar el significado de las palabras.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en realizar una competencia de palabras dentro del salón de clases, se armarán dos grupos de estudiantes, a la orden del docente, deberán estar atentos aquellos que consideren escribir en el pizarrón, ganará el estudiante que escriba rápido la palabra.

Recursos: hoja, marcadores, lápiz, imágenes.

Estrategia: Analizar la escritura correcta en las palabras.

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	Escuela Básica "Daniel Muñoz Serrano"		AÑO LECTIVO: 2015-2016	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NUMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Fanny Marisol Cando Cárdenas María Augusta Rivera Urgiles	Lengua y Literatura	2		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Fortalecer la escritura en el proceso de aprendizaje.		La formación ciudadana y para la democracia.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Escribir		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Escribir palabras con diferente pronunciación mediante las instrucciones sencillas para el propósito educativo.		Escribe palabras considerando las reglas ortográficas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>Anticipación: Actividad "Identifico el objeto". O cualquiera del proceso para Escribir.</p> <p style="text-align: center;">PROCESO</p> <p>Planificar: Determinar los pasos señalados de la actividad. Especificar que se utilizan. Utilizar soportes escritos, como: tarjetas, gráficos. Crear ideas a partir de lo observado. Elaborar esquemas de escritura.</p> <p>Redactar: -Trazar un esquema de composición para distribuir la información, a los estudiantes. -Escribir el significado de las palabras.</p> <p>Revisar y editar: -Revisar las palabras escritas por el estudiante. -Escribir algunos fonemas en la pizarra. -Analizar las acciones.</p> <p>Consolidación: -Averiguar en la familia otras palabras que tengan el sonido y lo comparto en clase.</p>	Hoja, marcadores, lápiz, imágenes.	Utiliza el código alfabético en la escritura de palabras, oraciones y textos.	<p>TÉCNICA -Observación</p> <p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo</p>	

Conclusiones

La guía didáctica está dirigida al docente de segundo grado de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano”, presenta actividades para el desarrollo del aprendizaje y disfrute para los estudiantes.

La guía didáctica se realiza mediante el proceso de la lectura, para fortalecer el hábito hacia la misma, y a su vez lograr el aprendizaje significativo en los educandos.

La guía didáctica contiene cuatro bloques que corresponden a permitir: hablar, escuchar, leer y escribir para el desarrollo de las capacidades cognitivas y motrices, correspondiente a sus destrezas con criterio de desempeño.

Las actividades de la guía contienen juegos interactivos donde será la motivación para que el estudiante desarrolle su imaginación.

Se creará materiales acordes a las actividades para ser utilizadas por el docente en cada una de sus clases, comprendiendo un mayor aporte para su enseñanza.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvira, F. (2011). *La encuesta*. ICE. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8474765560>
- Alles, M. (2005). *La entrevista exitosa*. Buenos Aires: GRANICA.
- Bisquerra Alzina, R. (2004). *Metodología de la investigación Educativa* (2da ed.). Madrid-España: LA MURALLA,S.A.
- Bonta, P., & Farber, M. (2002). *Preguntas sobre Marketing* (3ra ed.). Bogota-Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Brito, J. P. (2013). *Dspace.ucuenca.edu.ec*. Obtenido de El desempeño escolar.
- Cáceres, R. Á. (2007). *Estadística aplicada a las ciencias de la salud*. España: Diaz de Santos.
- Carrera, I. R. (2011). *La recuperación Pedagógica y su incidencia en el rendimiento escolar*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Cruz, S. S. (2010). *Técnica Lúdica en el aprendizaje*.
- Chicaiza, M. E. (2011). *Repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de Actividades Lúdicas.
- Díaz, J. P. (2012). *Ludicayjuegoenlaprimera infancia*. Obtenido de Características del juego.
- Díaz, J. P. (2012). *Ludicayjuegoenlaprimera infancia*. Obtenido de Características del juego.
- Feijoo, R. M. (2004). *Revistas.uned.es*. Obtenido de <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/viewFile/1082/998>
- Fiallos, S. (2010). *Libro de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica para 2do Año EGB*. Quito: Ministerio de Educación.
- Fiallos, S. A. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Flores, B. Z. (2007). *Importancia de la incorporación temprana a la investigación científica*. Guadalajara.
- Francisco, A. B. (2010). *Repositorio de la escuela Superior Politécnica del Litoral*.
- Friedmann, A. (2012). *Juegos tradicionales*. Rio de Janeiro: Morata.
- Gutiérrez Campoverde, D. C. (2012). *Guía de actividades lúdicas para el refuerzo de las operaciones matemáticas*.

- Hernández, I. G. (2012). *Elaboración de Guías Didácticas*. Cuba: Escuela Nacional de Salud Pública.
- Hernández, R. F. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hudson, N. W. (2000). *Medición sobre el terreno de la erosión del suelo y de la escorrentía*. Roma: FAO.
- Juárez Escarate, P. (2011). *Técnicas lúdicas*. Obtenido de <http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6484/3/371.307%208-J91e-CAPITULO%20II.pdf>
- Junco, V. S. (2013). *Eprints.ucm.es*. Obtenido de <http://eprints.ucm.es/22396/1/T34662.pdf>
- Linares, I. D. (2011). *El juego Infantil y su Metodología* (Primera ed.). Madrid, España: PARANINFO S.A.
- Malhotra, N. (2004). *Investigación de Mercado* (4Ta ed.). México: PERSON. EDUCACIÓN.
- Márquez, F. M. (2011). *Metodología de la Investigación*. Guayaquil: Minerva.
- Martínez, R. (16 de Junio de 2014). *Maestra infantil recursos y comprensión infantil*.
- Ornelas, V. G. (2010). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje, Volumen 10*. México: PAX.
- OSHO. (2005). *Los Tres Tesoros* (Tercera ed.). Málaga, España: SIRIO S. A.
- Pablo, B. S. (2010). Aplicación de la lúdica. *Red de Revistas Científicas*, 195 - 190.
- Peña, J. G. (2009). *Virtual.funlam.edu.co*. Obtenido de Investigación : <http://virtual.funlam.edu.co/repositorio/sites/default/files/DisenoMetodologico.pdf>
- Pérez, R., Galán, A., & Quintana, J. (2012). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid-España: UNED.EDILOS.
- Pineda, M., & Lemus, F. (2005). *Taller de Lectura y Redacción* (1ERA ed.). PEARSON EDUCACION.
- Romero, L. (2010). *Es.scribd.com*. Obtenido de Juegos Cognoscitivos: <https://es.scribd.com/doc/179227195/Juegos-cognoscitivos>
- Sandra. (10 de Octubre de 2012). *Juegoludico-sandra.blogspot.com*. Obtenido de Características de la lúdica.

- Schwarz, A. M. (2000). *Nosotros2.com*. Obtenido de Juego Social.
- Simbaña, S. M. (2010). *Repo.uta.edu.ec*. Obtenido de Técnica Lúdica y su incidencia en el aprendizaje.
- Soria, M. P. (2016). *La recuperación Pedagógica y el rendimiento escolar*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Tomas, S. (2004). *Soda.ustadistancia.edu.co*. Obtenido de Método Estadístico.
- Torres, C. M. (2001). *Saber.ula.ve*. Obtenido de El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.
- UNESCO. (2015). *La Educación para Todos 2000-2015: Logros y Desafíos* (1era ed.). Estados Unidos: UNESCO.
- Vargas Caicedo, C. J. (2012). *Jugando e construido matemática*. Sao Paulo: Unidas.
- Velázquez, A. G. (2009). *El Juego Infantil y su Metodología*. EDITEX.
- Villatoro, J. (2013). *Herramientas de aprendizaje*. México: PALIBRIO.
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología Educativa*. México: PERSON.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Escarate (2011) Técnicas lúdicas. (p.13)
- Velázquez (2009) El Juego Infantil y su Metodología.(p.13)
- Martínez (2014) Material sobre educación infantil. (p.14)
- Schwarz (2000) Juego Social. (p.15)
- Martínez (2014) Material sobre educación infantil. (p.15)
- Romero (2010) Juegos Cognoscitivos. (p.15)
- Simbaña (2010) Técnica Lúdica y su incidencia en el aprendizaje(p.16)
- Sandra (2012) Características de la lúdica (p.17)
- Simbaña (2010) Técnica Lúdica y su incidencia en el aprendizaje. (p.18)
- Díaz (2012) Características del juego. (p.18)
- Antuña (2011) El juego. (p.19)
- Chicaiza (2011) Actividades Lúdicas. (p.19)
- Ballesteros (2010) Red de Revistas Científicas. (p.20)
- Simbaña (2010) Técnica Lúdica y su incidencia en el aprendizaje.
(p.20)
- Torres (2001) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.(p.21)
- Friedmann (2012) Juegos tradicionales. (p.21)
- Chicaiza (2011) Actividades Lúdicas. (p.22)
- Fiallos (2010) Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica. (p.23)
- Araujo (2010) Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica. (p.23)
- Soria (2016) La recuperación Pedagógica y el rendimiento escolar.
(p.24)
- Carrera (2011) La recuperación Pedagógica y su incidencia en el rendimiento escolar. (p.25)
- Hernández (2012) Elaboración de Guías Didácticas. (p.25)
- Fiallos (2010) Libro de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica para 2do Año EGB. (p.26)
- Ormelas (2010) Estrategias de enseñanza y aprendizaje, Volumen 10.
(p.27)

Osho (2005) Los Tres Tesoros. (p.28)

Fiallos (2010) Libro de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica para 2do Año EGB. (p.28)

Villatoro (2013) Herramientas de aprendizaje.(p.29)

UNESCO (2015) La Educación para Todos 2000-2015: Logros y Desafíos.(p.29)

Fiallos (2010) Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica. (p.30)

Araujo (2010) Libro de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica para 2do Año EGB.(p.30)

Brito (2013) El desempeño escolar.(p.31)

Briones (2010) Repositorio de la escuela Superior Politécnica del Litoral. (p.31)

Bomtempo, E., (2009) El juego en el niño. (p.32)

Vargas (2012) Jugando e construido matemática. (p.33)

Campoverde (2012) Guía de actividades lúdicas para el refuerzo de las operaciones matemáticas. (p.33)

Cunha, N. H. S. (2014) Brincadoteca. (p.34)

Linares (2011) El juego Infantil y su Metodología. (p.35)

Peña (2009) Investigación. (p.42)

Bonta (2002) Preguntas sobre Marketing. (p.42)

Bisquerra (2004) Metodología de la investigación Educativa. (p.43)

Flores (2007) Importancia de la incorporación temprana a la investigación científica. (p.43)

Pineda (2005) Taller de Lectura y Redacción. (p.44)

Cáceres (2007) Estadística aplicada a las ciencias de la salud. (p.44)

Hernández (2010) Metodología de la Investigación. (p.45)

Hudson (2000) Medición sobre el terreno de la erosión del suelo y de la escorrentía. (P.49)

Pérez (2012) Metodología de la Investigación Educativa. (p.49)

Tomas (2004) Método Estadístico. (p.50)

Díaz (2012) Características del juego. (p.51)

Márquez (2011) Metodología de la Investigación. (p.51)

Alles (2005) La entrevista exitosa. (p.52)

Alvira (2011) La encuesta. (p.52)

Woolfolk (2006) Psicología Educativa. (p.53)

Malhotra (2004) Investigación de Mercado. (p.53)

Feijoo (2004) Guía Didáctica. (p.86)

Junco (2013) Guía Didáctica. (p.87)

REFERENCIAS WEB

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3386/1/Tesis.pdf>

http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2677/1/tebp_2011_214.pdf

<https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/16995/1/La%20Educaci%C3%B3n%20en%20el%20Ecuador,%20Situaci%C3%B3n%20y%20Propuesta%20del%20Sistema%20de%20Vouchers%20Educativos%20como%20Alternativa.pdf>

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2067/14/UPS-CT002378.pdf>

<http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6484/3/371.307%208-J91e-CAPITULO%20II.pdf>

<https://books.google.com.ec/books?isbn=8497328213>

<https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

<https://es.scribd.com/doc/179227195/Juegos-cognoscitivos>

<http://www.nosotros2.com/familia-bebes-y-ninos/021/articulo/1546/que-es-el-juego-social>

http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2290/1/tebp_2010_268.pdf

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf

<https://books.google.com.ec/books?isbn=8497713036>

<http://blogdelosmaestrosdeaudicionylenguaje.blogspot.com/2013/03/juego-atrapa-el-fonema.html>

<http://lamochiladeantonia.blogspot.com/2013/01/aqui-os-dejo-una-lista-de-juegos-que.html>

Anexos

Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO Msc..

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA

LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Ciudad.-

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron Consultora Académica de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Primaria.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes Fanny Marisol Cando Cárdenas con C.I: 0104399365 y María Augusta Rivera Urgiles con C.I: 0301714044 Diseñaron el proyecto educativo con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica de la escuela "Daniel Muñoz Serrano" Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016. Diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.

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

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

Atentamente,

.....
MSc. VALLEJO BECERRIL TERESA
Consultora Académica



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

Cuenca, 23 de febrero de 2016.

Licenciada.

Manuel García

DIRECTORA DE LA ESCUELA DANIEL MUÑOZ SERRANO.

Cuenca.

De nuestra consideración:

Con un saludo cordial y conocedores de su alto espíritu de colaboración con los futuros profesionales en Ciencias de la Educación, solicitamos a usted comedidamente les permita realizar el proyecto educativo en la Institución usted dirige, a las alumnas:

Sra. Fanny Marisol Cando Cárdenas con C.I 0104399365 y la Sta. María Augusta Rivera Urgiles C.I 030171404-4

Tema: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA en estudiantes del segundo Año de Educación General Básica.

Propuesta: DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

Anticipamos nuestro cordial agradecimiento.

Atentamente:


Fanny Cando.
Estudiante


Msc. Diego Cedillo Auquilla
Coordinador Centro Cuenca


María Augusta Rivera.
Estudiante





"ESCUELA DANIEL MUÑOZ SERRANO"

BIBLIAN – CAÑAR

BIBLIAN, 05 DE MAYO DE 2016

MSc.

Silvia Moy-sang

Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Vista la solicitud que antecede, y por considerarlo pertinente se acepta para que las Sras. Cando Cárdenas Fanny Marisol con C.I.: 0104399365y Rivera Urgiles María Augusta con C.I.: 0301714044 puedan realizar el proyecto de tesis, con el Tema: Influencia de las Técnicas lúdicas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en segundo año de Educación Básica de la escuela "Daniel Muñoz Serrano" de la Zona 6, Distrito 03D01, de la Provincia del Cañar, Cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016. Diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño. Dentro de nuestra noble Institución, dirigida por la Universidad de Guayaquil, en el tiempo que las señoras lo consideren oportuno con los/las docentes que hayan sido escogido para desarrollar el citado proyecto educativo.

Por la atención a la presente expreso mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,



Lcdo. Manuel García
DIRECCIÓN
DIRECTOR DE LA ESCUELA BÁSICA
"DANIEL MUÑOZ SERRANO"



"ESCUELA DANIEL MUÑOZ SERRANO"

BIBLIAN – CAÑAR

BIBLIAN, 05 DE MAYO DE 2016

MSc.

Silvia Moy-sang

Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Ciudad.-

De mis consideraciones:

Vista la solicitud que antecede, y por considerarlo pertinente se acepta para que las Sras. Cando Cárdenas Fanny Marisol con C.I.: 0104399365y Rivera Urgiles María Augusta con C.I.: 0301714044 puedan realizar el proyecto de tesis, con el Tema: **Influencia de las Técnicas lúdicas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en segundo año de Educación Básica de la escuela "Daniel Muñoz Serrano" de la Zona 6, Distrito 03D01, de la Provincia del Cañar, Cantón Biblian, Parroquia Biblian, periodo lectivo 2015 – 2016. Diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño.** Dentro de nuestra noble Institución, dirigida por la Universidad de Guayaquil, en el tiempo que las señoras lo consideren oportuno con los/las docentes que hayan sido escogido para desarrollar el citado proyecto educativo.

Por la atención a la presente expreso mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Lcda. Teresa Castro Coronel
DOCENTE DE LA ESCUELA BÁSICA
"DANIEL MUÑOZ SERRANO"

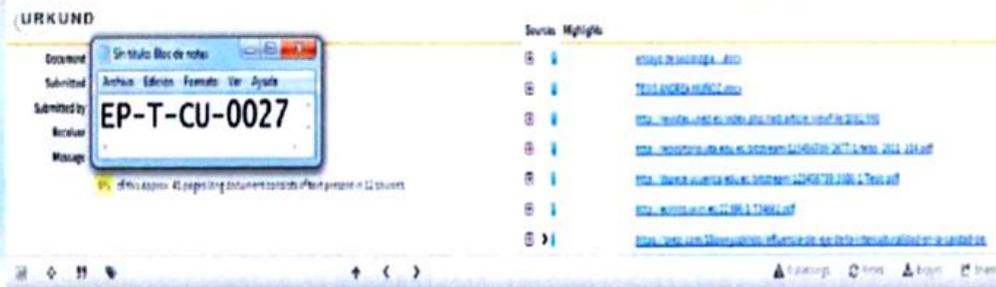




**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
CERTIFICADO DE RESULTADO DE PROCESO ANTIPLAGIO**

Guayaquil, 02 de febrero del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código EP-T-CU-0027 con el tema:
Tema: Influencia de las Técnicas Lúdicas con criterio de desempeño en la área de lengua y literatura para niños de segundo de básica. Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño es de 94% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.
Particular que informo para los fines pertinentes.



CAPÍTULO

I. PROBLEMA

Contexto de Investigación

La presente investigación se realiza en el contexto específico de la Educación Básica de la Escuela "Dante Pujol Benítez" de la ciudad de Guayaquil, en la zona que fue creada con el fin de promover el desarrollo de las competencias, acorde a las necesidades de una educación de calidad y calidad a sus propios estudiantes, los cuales requieren de nuevas estrategias que mejoren su desempeño académico.

La ciudad de Guayaquil "Dante Pujol Benítez" con sede en el distrito urbano de la ciudad de Guayaquil, Ecuador, Distrito de la provincia de Guayaquil, el día viernes de 15 de enero de 2017 mediante Resolución Municipal, los estudiantes proceden de los sectores urbano y rural, quienes para acceder a la enseñanza de los niveles de enseñanza pública, necesitan pagar a través de la matrícula.

Cuenta con la ayuda de los docentes, los estudiantes y los docentes propios de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación "Luis Cordero" además, cuenta con un espacio amplio para el desarrollo de actividades relacionadas con los cursos, reuniones y actividades, cuenta también con un buen ambiente laboral y el primer problema educativo en un espacio que marca desde los años de los 1960s, 1970s, 1980s y 1990s.

El presente informe tiene la finalidad de informar al estudiante de los resultados de la investigación.

Firma Gestor de Aula Virtual

Encuesta a la docente de segundo grado básico



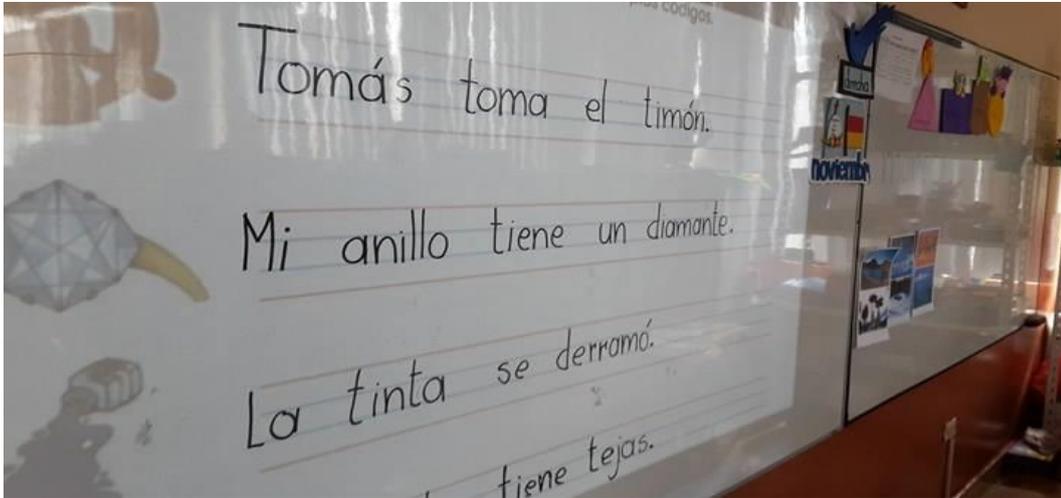
Fuente: Escuela Educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"
Autoras: Cando Cárdenas Fanny - Rivera Urgiles María

Aplicación de las actividades a los estudiantes de segundo grado básico.



Fuente: Escuela Educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"
Autoras: Cando Cárdenas Fanny - Rivera Urgiles María

Proyección de las actividades en la pizarra digital.



Fuente: Escuela Educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"
Autoras: Cando Cárdenas Fanny - Rivera Urgiles María

Laborando con los estudiantes de segundo de básica.



Fuente: Escuela Educación Básica "Daniel Muñoz Serrano"
Autoras: Cando Cárdenas Fanny - Rivera Urgiles María

Aplicación de las actividades lúdicas.



Fuente: Escuela Educación Básica “Daniel Muñoz Serrano”
Autoras: Cando Cárdenas Fanny - Rivera Urgiles María



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL.
ENTREVISTA DIRIGIDA A LA MAXIMA AUTORIDAD DE LA ESCUELA
BÁSICA “DANIEL MUÑOZ SERRANO”.

1. ¿Qué importancia tiene que los docentes apliquen técnicas, actividades que llamen la atención a los niños para la enseñanza de la lectura?

2. ¿Qué factores inciden para que los docentes no puedan aplicar esas técnicas para un aprendizaje significativo?

3. ¿Cree usted que los docentes tienen una preparación teórica metodológica para desarrollar las técnicas de lectura crítica en las salas de clases?

4. ¿Cómo influye el uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo año de básica, de esta institución?

5. ¿Dentro de los pasos que se deben seguir para el aprendizaje de la lectura, cree usted que los docentes si lo aplican?

6. ¿Cuál es la importancia que tiene el diseñar una guía didáctica con enfoque de métodos y técnicas que ayuden a mejorar las destrezas de estudiantes del Segundo Año de Básica?



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL.
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA BÁSICA
“DANIEL MUÑOZ SERRANO”.

Instrucciones:

Lea de forma detenida cada una de las interrogantes y selecciona la respuesta correcta. La información recopilada tiene como finalidad mejorar la enseñanza en el plantel, marque con una **X (equis)** en el casillero que corresponde al número de la opción que selecciono.

5.- Muy de acuerdo.

2.- En desacuerdo

4.- De acuerdo

1.- Muy en desacuerdo

3.- Indiferente

No	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	¿Considera usted que, la falta de técnicas lúdicas influye en el bajo desarrollo escolar del estudiante?					
2	¿Cree usted que, se deben aplicar las técnicas lúdicas en el aula de clases para lograr un ambiente dinámico?					
3	¿Considera usted que, las técnicas lúdicas ayudarán a mejorar las habilidades en el educando?					
4	¿Cree usted que, las técnicas lúdicas son necesaria en el proceso de enseñanza- aprendizaje?					
5	¿Considera usted que, el criterio con desempeño del estudiante mejorará con la aplicación de los juegos lúdicos?					
6	¿Piensa usted que, el desarrollo de destrezas se puede lograr mejorar con juegos en los estudiantes?					
7	¿Considera usted que, aplicando actividad de juegos mejoraran las destrezas y el desempeño del educando?					
8	¿Considera usted que, la falta de métodos y técnicas influye en el criterio de desempeño de los estudiantes?					
9	¿Piensa usted que, una la guía didáctica con actividades lúdicas mejorara las destrezas del educando?					
10	¿Está usted de acuerdo que, se incluya y se aplique una guía didáctica para el desarrollo del estudiante?					

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL.
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES DE LA
ESCUELA BÁSICA “DANIEL MUÑOZ SERRANO”.

Instrucciones:

Lea de forma detenida cada una de las interrogantes y selecciona la respuesta correcta. La información recopilada tiene como finalidad mejorar la enseñanza en el plantel, marque con una **X (equis)** en el casillero que corresponde al número de la opción que selecciono.

5.- Muy de acuerdo.

2.- En desacuerdo

4.- De acuerdo

1.- Muy en desacuerdo

3.- Indiferente

No	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	¿Considera usted que, se incluya las técnicas lúdicas en el área de Lengua y Literatura?					
2	¿Piensa usted que, se debe aplicar actividad de juegos para lograr el aprendizaje significativo del estudiante?					
3	¿Cree usted que, es importante las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades en el estudiante?					
4	¿Considera usted que, los juegos lúdicos ayudan en el proceso enseñanza-aprendizaje?					
5	¿Piensa usted que, se puede desarrollar de habilidades con la utilización de juegos?					
6	¿Considera usted que, el docente se actualice para mejorar el criterio de desempeño en los estudiantes?					
7	7 ¿Considera usted que los juegos son un proceso importante para el desarrollo creativo?					
8	¿Considera usted que, el docente ha logrado desarrollar las destrezas del estudiante?					
9	¿Piensa usted que, se diseñe una guía didáctica con destrezas para el proceso de enseñanza-aprendizaje?					
10	¿Cree usted que, se aplique una guía didáctica con técnicas lúdicas para el desarrollo de las destrezas del estudiante?					

Gracias por su colaboración

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO: Influencia de las técnicas lúdicas con criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de básica de la escuela “Daniel Muñoz Serrano” Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, cantón Biblián, Parroquia Biblián, periodo lectivo 2015 – 2016. Diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas para desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.

AUTORAS:
FANNY MARISOL CANDO CÁRDENAS
MARÍA AUGUSTA RIVERA URGILES

TUTOR:
MSc. VALLEJO BECERRIL TERESA

REVISORES:
Msc. Miriam Gamboa
Msc. Esperanza Murillo

INSTITUCIÓN:
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la educación

CARRERA: EDUCACION PRIMARIA

FECHA DE PUBLICACIÓN: 2017

No. DE PÁGS: 156

TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

NOMBRE DE LA ESCUELA: Daniel Muñoz Serrano

ÁREAS TEMÁTICAS: (Lengua y Literatura)

PALABRAS CLAVE: (Técnicas Lúdicas) (Criterio de Desempeño) (Guía Didáctica)

RESUMEN: La educación actual requiere de nuevas propuestas, el trabajo investigativo se realizó para identificar el problema sobre la baja calidad de criterio de desempeño en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo grado básico de la Escuela “Daniel Muñoz Serrano” Zona 6, Distrito 3, de la Provincia del Cañar, cantón Biblián, Parroquia Biblián, periodo lectivo 2015 – 2016. Se investigó la influencia que mantiene las técnicas lúdicas en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño desde los primeros años de estudio del discente. Se investigó con el propósito de resolver problemas educativos mediante el diseño de la guía didáctica con actividades lúdicas para fortalecer sus habilidades, mismo que se deben considerar en los estudiantes para alcanzar el aprendizaje significativo. La investigación se realizó con la utilización de técnicas, métodos y tipos de investigación aplicados en la comunidad educativa, con los instrumentos se realizó la entrevista a la autoridad principal y con las encuestas a docentes y representantes legales, además de la ficha de observación para detallar las destrezas no desarrolladas en los estudiantes. Se obtuvo información que evidencia que existen problemas relacionados a las destrezas con criterio de desempeño donde la comunidad educativa desea mejorar estas habilidades, además de validar el estudio pertinente. Se concluye que mediante la aplicación de lúdica, se desarrollan las destrezas comprendiendo que el juego incentiva a mejorar las capacidades. Se recomienda aplicar en el ejercicio de las clases el uso correcto de la lúdica como motivación del refuerzo de cada contenido.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES

Teléfono:
0995701219
0984193128

E-mail: compurodas@yahoo.es
augustarive@hotmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía



	Teléfono: (2294091) Telefax: 2393065
	E-mail: fca@uta.edu.ec