



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

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

TEMA:

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LA
RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y
LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SIMÓN
BOLÍVAR". ZONA 5, DISTRITO 24D02, PROVINCIA
DE SANTA ELENA, CANTÓN SALINAS, PARROQUIA
JOSÉ LUIS TAMAYO, PERÍODO 2014-2015.
DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA
CON ENFOQUE DESTREZAS
CON CRITERIO DE
DESEMPEÑO

CÓDIGO: LP7-12-048

AUTORES: González Chalén William Anibal
González González Alexandra Elizabeth

CONSULTOR: Msc. Peña Juan

SANTA ELENA – 2017



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

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro Msc.
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila MSc.
VICEDECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI
DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL



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

MSc. Silvia Moy-Sang Castro, Arq.
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 Académico de Proyectos Educativos de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: **EDUCACIÓN PRIMARIA**.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes **GONZÁLEZ GONZÁLEZ ALEXANDRA** C.I. **0919827634** y Fuentes Elizabeth **GONZÁLEZ CHALÉN WILLIAM ANIBAL** C.I. **0925087371**, diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el tema: **INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LA RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR”. ZONA 5, DISTRITO 24D02, PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN SALINAS, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, PERÍODO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.**

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito. Los participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe para los efectos legales correspondiente.

Atentamente,

MSc. Juan Peña
Consultor Académica

CARTA DE DESIGNACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO

APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO

En calidad de Consultor Académico, de la Tesis de investigación, nombrado por la autoridad de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

CERTIFICO:

Que he dirigido y revisado la Tesis de Investigación, presentada por los señores, González González Alexandra Elizabeth con cédula de ciudadanía 0919827634 y González Chalén William Aníbal, con cédula de ciudadanía 0925087371, previo a la obtención del Grado Académico de Licenciado en Ciencias de la Educación, por lo que procedo a la aprobación, salvo el mejor criterio del tribunal.

TEMA Y PROPUESTA

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LA RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SIMÓN BOLÍVAR". ZONA 5, DISTRITO 24D02, PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN SALINAS, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, PERÍODO 2015-2016.

Atentamente,

MSc. Juan Peña
Consultor Académica

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

DERECHO DE LOS AUTORES

Por medio de la presente declaramos que somos las creadoras del Proyecto Educativo con el **TEMA:**

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LA RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “SIMÓN BOLÍVAR”. ZONA 5, DISTRITO 24D02, PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN SALINAS, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, PERÍODO 2015-2016.

Reconozco que la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación como las únicas **PROPIETARIOS** de los derechos de autor exclusivos para usar este proyecto, así como la modificación de acuerdo a sus necesidades.

Las modificaciones que otros hagan al contenido no nos será atribuidos, siendo penadas por la Ley.

Atentamente,

González Chalén William Anibal

C.I. 0925087371

González González Alexandra E.

C.I. 0919827634

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

Msc. Silvia Moy – Sang Castro
**DECANA DE LA FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

De mis consideraciones:

Por medio de la presente me dirijo ante usted, y por su intermedio al Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad, para notificar la originalidad, del texto desarrollado en este proyecto de investigación.

Atentamente,

González Chalén William Anibal
C.I. 0925087371

González González Alexandra E.
C.I. 0919827634

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

PROYECTO

Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de la recuperación pedagógica de la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la escuela “Simón Bolívar”. Zona 5, Distrito 24D02, provincia de Santa Elena, cantón Salinas, parroquia José Luis Tamayo, período 2015-2016. Diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño.

APROBADO

.....
Tribunal N° 1

.....
Tribunal N° 2

.....
Tribunal N° 3

.....
González Chalén William Anibal
C.I. 0925087371

.....
González González Alexandra E.
C.I. 0919827634

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

EL TRIBUNAL EXAMINADOR ORTOGA AL
PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE: _____

- a) _____
- b) _____
- c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE
TITULACIÓN

Msc. Navarrete Magdalena

Msc. Tomalá Tomalá Gerónimo

Msc. Coello Janeth

Msc. González Héctor

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación, va dedicado a mis padres e hijos y hermanos ya que con su amor y paciencia me apoyaron, dándome el tiempo necesario para poder trabajar. Ellos son un pilar importante y es una de las razones por el cual me esforcé para llegar a tener mi título de Licenciado en educación primaria, para ser una persona útil a esta sociedad que tanto demanda a profesionales en el mundo actual.

A mis amigos quienes han estado en los momentos de dificultad a presentarse durante el desarrollo de este proyecto, alentándome a continuar por las sendas de la educación que conlleva al éxito, motivándome a ser parte del equipo formador de estudiantes.

González Chalén William Anibal

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios, a mis padres Fresia González Balón & Mario González Cochea, también el trabajo a los docentes de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación, en las que con sus sabios conocimientos nos han ayudado a realizar este proyecto atravesando obstáculo haciendo real que este trabajo sirva como un instrumento necesario para medir los conocimientos de los estudiantes del Centro de Educación Básica “Simón Bolívar.

A mis padres que por muchas ocasiones les he tenido que dejar sin mi presencia, en el momento que tanto me necesitaron de la misma manera a mis hijos Wendy, Melany, Kleber, y fresita, que con su apoyo moral estuvieron dándome consejos en el tiempo de estudio para seguir adelante y llegar a la meta propuesta

González González Alexandra Elizabeth

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios, por darnos vida y salud. A la Facultad Filosofía Letras y Ciencia de la educación y en especial al departamento de Educación Semipresencial - Extensión Santa Elena que con los buenos docentes nos impartieron sus conocimientos y nos formaron como estudiantes universitarias y por ende coadyuvaron a culminarla una etapa más de mi vida educativa.

A mi familia, a mis padres que nos han ayudado en los momentos más difícil que nos ha tocado vivir como estudiantes, otorgándonos sus consejos para no abandonar cuando sentíamos que ya no llegábamos dándonos amor, valores y mucha comprensión

A mis compañeros de aula y amigos quien con ellos he compartido momentos difíciles y agradables en mi etapa como estudiante

Al profesor MSc. Patricio Sarmiento, quien con mucha paciencia esfuerzo y valor nos guió y enseñó paso a paso, al que agradezco por ayudarme a alcanzar la meta propuesta.

González Chalén William Anibal

Agradezco primero a Dios por darme salud, sabiduría y paciencia porque cada día que pasa es él que me da fuerzas para salir adelante.

A la Universidad de Letras y Ciencias de la Educación en general y en particular a todos los docentes que impartieron sus conocimientos desde mis inicios de formación como docente hasta el fin, y por último a la escuela de Educación General Básica “Simón Bolívar” y su ilustrado director por abrirme las puertas de la institución educativa, sin más que decir gracias a todos.

Gracias a todos por haberme ayudado a culminar la carrera y Dios los bendiga y les siga dando ese don que los hace únicos que es la docencia.

González González Alexandra Elizabet

ÍNDICE GENERAL

Portada	
Página de Directivos.....	ii
Aprobación del Consultor Académico.....	iii
Derechos de los Autores.....	iv
Carta de Derecho Intelectuales de Pertenencia.....	v
Aprobación del Tribunal Examinador.....	vi
Calificación del Tribunal Examinador.....	vii
Dedicatoria.....	viii
Agradecimiento.....	ix
Indice General.....	x
Indice de tablas.....	xii
Indice de gráficos.....	xiii
Resumen.....	xv
Abstract.....	xvi
Introducción.....	1
CAPÍTULO I	
El Problema	3
Contexto de la investigación.....	3
Problema de investigación.....	6
Formulación del problema	9
Objetivos	10
Objetivo General.....	10
Objetivos específicos.....	10
Interrogantes de la investigación	10
Justificación.....	11
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes del estudio.....	14
Bases teóricas.....	17
Desarrolladores de las técnicas lúdicas	21

Importación de las técnicas lúdicas	23
Tipología de las técnicas lúdicas	23
Ámbito de las técnicas lúdicas.....	26
Característica de la recuperación pedagógica.....	37
Realidad de la Recuperación Pedagógica.....	43
Fundamentación Epistemológica	46
Fundamentación Pedagógica	48
Fundamentación Sociológica	48
Fundamentación Legal	49
Definiciones de Términos Relevantes.....	54

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño metodológico	57
Población.	60
Muestra	61
Operacionalización de variables	64
Métodos de investigación	66
Análisis e interpretación de datos	70
Prueba de chi-cuadrado.....	103
Conclusiones y Recomendaciones	106

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Justificación	108
Objetivos	109
Objetivo General.....	109
Objetivos Específicos	109
Aspectos teórico	110
Conclusiones	120
Bibliografía.....	152
Webgrafía	167

ÍNDICE DE CUADROS

CuadroN°1:	Distributivo de la Población.....	61
CuadroN°2:	Muestra.....	63
CuadroN°3:	Operacionalización de variables.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Aplicación de Técnicas Lúdicas.....	70
Tabla 2.	Uso de las Técnicas Lúdicas.....	71
Tabla 3.	Las Técnicas Lúdicas en la educación.....	72
Tabla 4.	Actualización de las Técnicas Lúdicas.....	73
Tabla 5.	Las Actividades Lúdicas en la Recuperación P.....	74
Tabla 6.	Frecuencia de las Técnicas Lúdicas.....	75
Tabla 7.	Las Técnicas Lúdicas en la Recuperación P.....	76
Tabla 8.	La Recuperación Pedagógica en base a Técnicas.....	77
Tabla 9.	El Optimismo con la Guía Didáctica.....	78
Tabla 10.	Necesidad de la Guía Didáctica en cuarto grado.....	79
Tabla 11.	Motivación en la clase de Lengua y Literatura.....	80
Tabla 12.	Aplicación de juegos y cuentos.....	81
Tabla 13.	Aplicación de las Técnicas Lúdicas.....	82
Tabla 14.	Participación divertida en Lengua y Literatura.....	83
Tabla 15.	Diversión en el cuadernillo de trabajo.....	84
Tabla 16.	Recuerdo de la clase anterior.....	85
Tabla 17.	Aprender mediante el juego.....	86
Tabla 18.	Aprendiendo con facilidad Lengua y Literatura.....	87
Tabla 19.	Diversión con la Guía Didáctica.....	88
Tabla 20.	Diversión con el cuadernillo de trabajo.....	89
Tabla 21.	Diálogo sobre técnicas Lúdicas.....	90
Tabla 22.	La motivación mejora el aprendizaje.....	91
Tabla 23.	Satisfacción por la enseñanza en la escuela.....	92

Tabla 24.	Actualización de Técnicas Lúdicas.....	93
Tabla 25.	Interés por el aprendizaje.....	94
Tabla 26.	Recuperación Pedagógica con juegos.....	95
Tabla 27.	Dictados y Tareas mejorarán el aprendizaje.....	96
Tabla 28.	Problemas de aprendizaje en la escuela.....	97
Tabla 29.	Actividades Lúdicas en Lengua y Literatura.....	98
Tabla 30.	Importancia de la Guía didáctica.....	99

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.	Aplicación de Técnicas Lúdicas.....	70
Gráfico 2.	Uso de las Técnicas Lúdicas.....	71
Gráfico 3.	Las Técnicas Lúdicas en la educación.....	72
Gráfico 4.	Actualización de las Técnicas Lúdicas.....	73
Gráfico 5.	Las Actividades Lúdicas en la Recuperación P.....	74
Gráfico 6.	Frecuencia de las Técnicas Lúdicas.....	75
Gráfico 7.	Las Técnicas Lúdicas en la Recuperación P.....	76
Gráfico 8.	La Recuperación Pedagógica en base a Técnicas.....	77
Gráfico 9.	El Optimismo con la Guía Didáctica.....	78
Gráfico 10.	Necesidad de la Guía Didáctica en cuarto grado.....	79
Gráfico 11.	Motivación en la clase de Lengua y Literatura.....	80
Gráfico 12.	Aplicación de juegos y cuentos.....	81
Gráfico 13.	Aplicación de las Técnicas Lúdicas.....	82
Gráfico 14.	Participación divertida en Lengua y Literatura.....	83
Gráfico 15.	Diversión en el cuadernillo de trabajo.....	84
Gráfico 16.	Recuerdo de la clase anterior.....	85
Gráfico 17.	Aprender mediante el juego.....	86
Gráfico 18.	Aprendiendo con facilidad Lengua y Literatura.....	87
Gráfico 19.	Diversión con la Guía Didáctica.....	88
Gráfico 20.	Diversión con el cuadernillo de trabajo.....	89
Gráfico 21.	Diálogo sobre técnicas Lúdicas.....	90
Gráfico 22.	La motivación mejora el aprendizaje.....	91

Gráfico 23.	Satisfacción por la enseñanza en la escuela.....	92
Gráfico 24.	Actualización de Técnicas Lúdicas.....	93
Gráfico 25.	Interés por el aprendizaje.....	94
Gráfico 26.	Recuperación Pedagógica con juegos.....	95
Gráfico 27.	Dictados y Tareas mejorarán el aprendizaje.....	96
Gráfico 28.	Problemas de aprendizaje en la escuela.....	97
Gráfico 29.	Actividades Lúdicas en Lengua y Literatura.....	98
Gráfico 30.	Importancia de la Guía didáctica.....	99

ANEXOS

Carta De Aprobación del Tutor.

Carta de Aceptación de la Institución Educativa Simón Bolívar.

Captura de pantalla del Urkund

Evidencias Fotográficas Institución Educativa “Simón Bolívar”.



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

RESUMEN

Este trabajo de investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar” de la provincia de Santa Elena, en el Cantón Salinas durante el período lectivo 2015-2016, El proyecto educativo a realizar, consiste en diseñar una guía didáctica basadas en técnicas lúdicas para mejorar la calidad de la Recuperación Pedagógica en los niños y niñas de cuarto grado en la asignatura de Lengua y Literatura. Para esto se cumple con los siguientes procedimientos: el problema de investigación, que abarca del Contexto de la investigación, donde se pudo evidenciar el problema, las situaciones conflictivas en el entorno social educativo, los antecedentes de estudios, sobre tesis parecidas del trabajo a realizar. Las bases teóricas con sus respectivas variables. Las fundamentaciones, Filosófica, Psicológicas, Pedagógica, sociológico, fueron las luces para guiar esta investigación, la Legal, da a conocer los derechos y obligaciones de todos. Por otra parte la población y muestra, porque con estos datos obtenidos se pudo fundamentar por medio de la entrevista al director, encuesta a estudiantes, docentes y padres de familia, por medio de la escala de Likert, elaborando las respectivas preguntas, para tener como resultados lo estadístico. A través de todos estos procedimientos se puede saber que es importante elaborar la guía didáctica con enfoque de destrezas con criterios de desempeño, para alcanzar un aprendizaje eficaz y de calidad para que su uso sea necesario para los estudiantes que lo necesitan en todo momento en especial cuando se presentan problemas de aprendizaje en su desarrollo evolutivo.

Palabras claves:

Técnicas

Lúdicas

Aprendizaje

Recuperación

Pedagógica



UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LITERATURE AND EDUCATIONAL SCIENCES
BLENDING HIGHER EDUCATION SYSTEM
SPECIALIZATION: PRIMARY EDUCATION

ABSTRACT

This research work came true in the school of basic education Simon Bolivar of the province of St. Helena, in the Canton Salinas during the academic term 2015-2016, The educational project to realize, consists in designing a guideline didactics once techniques related to games to upgrade the Pedagogic Recovery in the children were based on and girls of fourth degree in the subject of study of Tongue and Literature. Ad hoc it comes true with the following procedures: The fact-finding problem, that he spans of the Context of investigation, where could become evident the problem, the difficult situations in the educational social environment, the background of education, on thesis seemed of the work to realize. The theoretical foundations with its respective variables. Foundations, Filosófica, Psicológicas, Pedagógica, sociological, were the lights to guide this investigation, the Right-Hand Man, disclose rights and obligations of the all. On the other hand the population and show, because with these obtained data he could have a base by means of the interview to the director, opinion poll to students, teachers and family men, by means of the scale of Liker, elaborating the respective questions, in order to have like results what's statistical. Through all these procedures it can be known that it is important to elaborate the didactic guideline with focus of skilful actions with criteria of performance, in order to attain an efficacious and high-quality learning for your use to be necessary for the students that need it all the times specially when learning disabilities in their evolutionary development show up.

Techniques related to games

Learning

Recuperación Pedagógic

INTRODUCCIÓN

Este proyecto educativo tiene como propósito, mejorar la calidad en la recuperación pedagógica en los niños y niñas del cuarto grado, a través de las técnicas lúdicas. La asignatura de Lengua y Literatura será divertida, porque creará un ambiente diferente en el estudiantado, y se darán cuenta que estudiar también puede ser divertido. Por tanto, es importante cambiar las metodologías y dar a conocer a la comunidad educativa, la necesidad de una guía didáctica, que va a cambiar la cosmovisión del entorno escolar.

La importancia de incorporar una guía didáctica con las técnicas lúdicas, es para que los y las estudiantes, sean protagonistas de una enseñanza actualizada que promueva la excelencia académica, permitiendo desarrollar habilidades cognitivas.

Los problemas de aprendizaje se generan debido a que las clases han sido conductistas y esto ocasiona un ambiente monótono en el momento de querer estudiar. “Piaget” se refiere a que: “el ser humano es protagonista de su propio aprendizaje” es decir, ellos tienen la libertad de aprender hacer y ser coherentes en el momento de demostrar lo aprendido.

El centro educativo “Simón Bolívar” posee falencias en el campo educativo lo cual trae consigo una serie de problemas dentro de lo cual se enfatiza la de la recuperación pedagógica, que si no se maneja una buena pedagogía o didáctica por parte de los profesores traerá consigo que los educandos saquen bajas calificaciones.

Muchas veces debido a la falta de infraestructura los estudiantes no pueden recibir clases de recuperaciones pedagógicas, por eso las técnicas lúdicas a emplearse mejorarán las habilidades cognitivas generando un aprendizaje significativo para toda su vida a su vez promover un elevado rendimiento académico.

Si esta problemática se incrementa generará conflicto con la triología educativa en base a esto se pretende diseñar una guía didáctica con destreza con criterio de desempeño con talleres sobre técnicas lúdicas, para la consecución de este trabajo se siguen las siguientes fases o etapas de acorde a cada capítulo tal como se detalla a continuación:

En el Capítulo I. El Problema, el mismo se establece en base al contexto de la investigación y la problemática fundamental; donde se analiza las causas y consecuencias que originan la temática en estudio, formulación del problema, objetivos de investigación, interrogantes y justificación del proyecto que dan un diagnóstico de su situación actual.

En el Capítulo II. Marco Teórico: Aquí se da relevancia a los 2 antecedentes del estudio de tesis que tengan ciertos parecidos a la investigación a realizar, las bases teóricas que según sus variables y fundamentaciones que sustenten esta investigación a realizar además de los términos relevantes al tema de este proyecto educativo.

En el Capítulo III. El Diseño Metodológico con las diferentes modalidades y tipos de la investigación, cuadro de operacionalizaciones de las variables y su población maestra, ya que se puede fundamentar por medio de la encuesta a los estudiantes, docentes y padres de familia, el respectivo análisis e interpretación de los resultados.

En el Capítulo IV. La Propuesta: Por ser la parte novedosa e interactiva genera grandes expectativas, para ello se diseñó una guía didáctica como medio innovador y generador de conocimiento en base a esto y a la experticia de la asignatura se considera viable y aplicable factible la aplicación de este proyecto educativo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación

Al analizar la situación actual en cuanto a educación se refiere, se puede constatar el aumento de problemas de aprendizaje en los estudiantes, tanto a nivel internacional, nacional y local, cuando lo que se pretende es mejorarlo e incluso se toma como referencia otras partes de mundo, no encontrando una solución inmediata, sigue habiendo estudiantes con dificultades al momento de leer, escuchar, hablar y escribir debido a la alta demanda de estudiantes y poca preparación de docentes.

Tomando en cuenta las pruebas Ser Estudiante 2013, del Instituto Nacional de Evaluación (Ineval) en cuanto a desempeño académico de los estudiantes se considera que dependen de los factores emocionales, pedagógicos y psicológicos que inciden en el rendimiento, confirmando, con estadísticas, tres causas que impiden un buen desenvolvimiento en el salón de clases como son: una buena alimentación, son víctimas de acoso escolar o no tienen soporte familiar.

El 59,3% de los estudiantes tienen una solvencia económica que les permite obtener un acceso completo a diversidad de alimentos, obteniendo elevados puntajes en las evaluaciones, otro factor que se presenta en las instituciones educativas, es el 'bullying', puesto que el 70% de los niños de América Latina sufren acoso escolar.

En el ámbito local, en la escuela de Educación Básica "Simón Bolívar" se ha podido observar que existe un déficit con respecto al aprendizaje en la recuperación pedagógica de la asignatura de lengua y literatura, en los y

las estudiantes del cuarto grado, puesto que en su mayoría han recibido clases tradicionales.

El trayecto institucional de la escuela de Educación Básica “Simón Bolívar” se ha desarrollado en la Parroquia José Luis Tamayo perteneciente al Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, desde la fecha de su creación 20 de mayo de 1986 denominada escuela Fiscal Mixta N°4 “Sin Nombre”, iniciando con 50 estudiantes desde jardín de infantes hasta primer grado.

En el presente año lectivo 2014 – 2015 están matriculados 892 estudiantes; desde Educación Inicial hasta Grado 10, laboran 26 docentes incluido el Sr. Director. Su infraestructura física se compone en lo siguiente: 12 aulas, área administrativa, salón de actos, 3 canchas de uso múltiple, un aula de informática con 31 computadoras y conectada al sistema nacional de internet. Cabe destacar que los equipos tecnológicos fueron donados por Ecuador Estratégico.

Los problemas de aprendizaje son viables en la institución educativa con relación a la recuperación pedagógica en la asignatura Lengua y Literatura, son estudiantes de educación básica, pero este proceso es la base fundamental para que ellos realicen todas sus actividades y no presenten falencias en los cursos superiores, con el fin de mejorar la calidad del aprendizaje del educando.

El objeto de estudio de la investigación es mejorar el aprendizaje, para formar profesionales con una amplia enseñanza en cuanto a recuperaciones pedagógicas, que ayuden y motiven a los estudiantes con técnicas que favorezcan su rendimiento y que no conlleven a un aburrimiento por aprender lengua y literatura, que existan docentes preparados y padres de familia predispuestos a formar parte de la calidad educativa.

Las dificultades en el aprendizaje cuando se realizan las recuperaciones pedagógicas han sido detectadas a través de la ficha de observación, en la que se puede evidenciar la existencia de reportes con un bajo rendimiento en desempeño escolar. Por otra parte en la realización de las visitas aulicas se comprueba el tradicionalismo, al no existir planificaciones y la aplicación inadecuada de instrumentos de evaluación por parte de los docentes a los educandos.

Este proyecto de acuerdo a la norma UNESCO CINE, está enfocado en el campo educativo, concretamente en el área didáctico – pedagógico, y le corresponde el número cine 6104-01, además busca generar una guía didáctica como ayuda a la problemática antes descrita, a su vez que el estudiante comprenda los temas de la asignatura de Lengua y Literatura.

La investigación ha sido evaluada en Ciencias de la Educación, campo de acción didáctica general, de acuerdo a los siguientes parámetros:

El problema es evidente, según la visita a la institución educativa, se ha podido observar que no cuentan con un espacio adecuado, necesario para las clases de recuperación pedagógica, así como de los instrumentos necesarios para reforzar el aprendizaje, como partes fundamentales para fortalecer la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.

La poca planificación con respecto a la recuperación pedagógica es perceptible debido a que la institución no dispone de un horario establecido para que se den este tipo de estrategias, ni de parámetros lúdicos esenciales para que la actividad brinde sus frutos, otros de los factores es que no se encuentra en una zona céntrica del cantón, no contando con toda la infraestructura necesaria y apropiada para llevar a cabo diferentes estrategias que permitan fortalecer los conocimientos de los estudiantes

Además, todos tienen derecho, a tener una educación de calidad y calidez, con docentes de excelencia con máximo profesionalismo, solucionando así los problemas enseñanza y el aprendizaje de los niños de Cuarto Grado de Educación Básica para potenciar los niveles de rendimiento en el ámbito escolar.

Cada uno de los contextos es basado a la realidad que se vive dentro de la educación educativa de una manera precisa y directa, mediante la utilización de un lenguaje entendible para cada uno de los integrantes de la comunidad educativa.

Problema de investigación

Situación conflicto

Las dificultades en el aprendizaje en cuanto a las respectivas recuperaciones pedagógicas que se realizan, van constantemente en aumento en la asignatura de Lengua y Literatura, esto se debe a la falta de técnicas lúdicas en el salón de clases que favorezcan a una mayor enseñanza y que el estudiante mejore sus expectativas en relación a la importancia de la educación, puesto que en la actualidad el docente en lugar de reforzar el aprendizaje, se mantiene con métodos tradicionales.

Por tanto, es necesario dar la debida importancia a este problema de índole educativo que afecta a toda una sociedad, puesto que el estudiante se educa para el presente, aportando sus conocimientos que luego ayudarán a las futuras generaciones, considerando que si no se comprende un tema a cabalidad de la asignatura en mención quedarán vacíos en el proceso de aprendizaje que repercuten en los años posteriores y que muchas veces existen pérdidas de periodos lectivos.

Existe la necesidad de incorporar técnicas lúdicas, con la respectiva preparación del docente para aplicarlas que permitan llegar de una manera efectiva y afectiva al estudiante, sin pérdidas de tiempo, puesto que el aprendizaje se lo realiza a través de juegos creativos que llaman la atención por las actividades que se brindan y así eliminar el aburrimiento.

Al no presentarse los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura de forma dinámica y participativa por medio de las estrategias lúdicas el estudiante no llega a concentrarse completamente, en los objetivos de la materia ni en su contenido, lo que ocasiona un gran déficit de aprendizaje en su formación académica, por esta razón hay que tomar en cuenta que los estudiantes deben ser motivados diariamente.

Se conoce que no todos los estudiantes poseen las mismas capacidades de recepción de los temas impartidos en el salón de clase, por tal motivo es esencial profundizar el conocimiento en técnicas lúdicas que tengan propósitos específicos para que los resultados se vean reflejados en todos los estudiantes y no solo en unos pocos.

Según el autor Martínez, (2008) indica que:

Todavía en la actualidad se hace uso del mencionado método tradicional, el cual en estos tiempos se torna gran obstáculo, en muchos casos, se vuelve a lo antiguo impidiendo el desarrollo de habilidades y logros que se pueden alcanzar, estos mejoran a través de una clase lúdica. Es momento en que se busca que el docente induzca a sus estudiantes a ser partícipes autónomos, creativos para formar parte de la educación y sociedad actual con nuevas expectativas. (p.10)

Por tal razón, el docente debe de contar para sus clases de recuperación pedagógica diferentes actividades lúdicas acorde a la asignatura en mención y a la edad, para evitar caer en la monotonía y

aburrimiento que puede ocasionar en los estudiantes, en lugar de proyectar una clase atractiva y novedosa cada día.

Hecho científico.

La situación tanto económica, como social influye en el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a lo que se refiere las recuperaciones pedagógicas, han sido valorizadas de acuerdo a diversas indagaciones realizadas en las instituciones educativas, por ende en la parroquia José Luis Tamayo, se dispone de poco material didáctico sin la aplicación de técnicas lúdicas que son las que permiten un elevado rendimiento académico en los educandos, recordemos que tanto del docente como de padres es indispensable para mejorar el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, UNESCO-IBE, (2010) de las pruebas APRENDO de 2007, indican que, en cuanto al 4to. Grado, la tendencia de los resultados, en lenguaje no representa evolución positiva en la última década. A nivel nacional, las calificaciones no sobrepasan el 50% de respuestas contestadas correctamente, las destrezas de los alumnos de 4to. Grado de básica presentan porcentajes de dominio superiores al 50% en identificar elementos explícitos del texto. (36%). En la Sierra, se presentan niveles superiores en sus calificaciones respecto a los resultados de la costa en todos los años en los cuales se tomaron las pruebas. Según el tipo de establecimiento, se evidencian mejores calificaciones entre alumnos de planteles urbano-particulares respecto de fiscales rurales.

Causas

Una de las causas de la problemática existente, son las deficientes aplicaciones de las técnicas lúdicas en las respectivas clases de recuperación pedagógica, situación que desfavorece el aprendizaje, debido a que la carencia de los mismos, repercuten de forma negativa en las habilidades cognitivas en los estudiantes, es decir que una clase impartida sin la utilización de medios didácticos conlleva al desinterés del estudiante, recalcando la necesidad motivadora hacia el educando.

La poca aplicación de la metodología activa, presenta un gran inconveniente cuando en la educación no existe la forma de direccionar al estudiante, y de esto se carece en los procesos educativos puesto que no se promulga la aplicación de nuevas estrategias, desarrolladas por los mismos profesores para lograr el interés por su asignatura, cabe mencionar que existen diversas técnicas excelentes que pueden ser aplicadas para la satisfacción del aprovechamiento de los estudiantes.

Inadecuado uso de las estrategias motivadoras, promueven a despertar en los estudiantes la desmotivación por el estudio, porque no se tiene un método de enseñanza distinto al tradicional y la educación para ellos se torna monótona, aunque también existen otros factores por que no encuentran esa motivación en el estudio tales como; el poco apoyo referente a la instrumentación necesaria para el área de enseñanza, aplicando formas de enseñanzas distintas a las adecuadas.

Formulación del problema.

¿De qué manera influye la aplicación de las técnicas lúdicas en la calidad de la recuperación pedagógica en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Escuela “Simón Bolívar”, Zona 5, Distrito 24DO2 provincia Santa Elena, cantón Salinas, parroquia José Luis Tamayo, periodo 2014 – 2015?

Objetivos de investigación.

Objetivo general.

Examinar la influencia de la aplicación de las técnicas lúdicas en la calidad de la recuperación pedagógica mediante un estudio bibliográfico, investigación de campo y análisis estadístico, para diseñar una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño.

Objetivos específicos.

- Identificar las técnicas lúdicas que aplican en sus clases los docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura.
- Analizar la calidad de recuperación pedagógica mediante fichas de observación y diagnóstico, encuestas estructuradas a docentes y directivos y test a estudiantes.
- Diseñar una guía didáctica con técnicas lúdicas para mejorar la calidad en la recuperación pedagógica, a partir de los resultados obtenidos.

Interrogantes de la investigación.

- ¿La aplicación de técnicas lúdicas ayuda a brindar una mayor enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Cuáles son los factores que inciden en la recuperación pedagógica?
- ¿Por qué es necesario la Recuperación Pedagógica en la asignatura de Lengua y Literatura?

- ¿Cuáles serán los beneficios de aplicar una guía didáctica con técnicas lúdicas en los estudiantes de cuarto grado?
- ¿Cuál es el papel decisivo el conocer las técnicas lúdicas en el campo educativo?
- ¿Cuál es la importancia de las técnicas lúdicas relacionada a la recuperación pedagógica?
- ¿Cuál es la relación entre calidad de recuperación pedagógica y la influencia de las técnicas lúdicas?
- ¿De qué manera los educandos presentan déficits en las recuperaciones pedagógicas?
- ¿Por qué la guía didáctica con criterio de desempeño es necesaria para mejorar las recuperaciones pedagógicas en los estudiantes?
- ¿Cómo se debe estructurar la guía didáctica para favorecer el aprendizaje y elevar la calidad de recuperación pedagógica?

Justificación.

El presente trabajo ha sido llevado a efecto debido a que existe una problemática en la calidad de recuperación pedagógica como producto de la mala aplicación de métodos, técnicas e instrumentos tradicionales en la escuela “Simón Bolívar” en los estudiantes de cuarto grado, considerando a este espacio u oportunidad que ofrece la educación como tiempo perdido, que no permite realizar las debidas nivelaciones en los estudiantes con aspiraciones de estar alineados como los demás compañeros en clase.

Todo proyecto de índole educativo abarca varias áreas, en este caso la parte pedagógica, ya que se cuenta con el apoyo de las autoridades del plantel que brindarán todas las facilidades para llevarlo a la práctica a la comunidad educativa, la misma cuenta con los recursos económicos disponibles para su aplicación, considerándolo de suma importancia para lograr los avances en la educación, además que todas las acciones a realizar se las tiene planificadas acorde al tiempo establecido.

Se puede establecer como beneficiarios dentro de este proyecto a los estudiantes de cuarto grado de la escuela “Simón Bolívar”, institución que busca entregar estudiantes con calidad educativa a esta comunidad que tanto lo necesita, ya que es de conocimiento que solo en base a la educación se obtendrá el porvenir de un determinado lugar.

Según ley de la Constitución, (2016), Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive, con las oportunidades y beneficios que invierte el estado en bienestar de la educación, mirando hacia el futuro de profesionales realmente preparados, tal es el caso que en la asignatura de Lengua y Literatura una de las asignaturas por las cuales, muchos educandos no logran avanzar en sus estudios porque no comprenden su contenido, por tanto, existe la necesidad de aprovechar la gratuidad y el

apoyo que se ofrece para buscar nuevas técnicas que mejoren el aprendizaje.

Por otro lado, en el Art. 26 de la Constitución indica que: La educación para todas las personas sin exclusión es un derecho y deber ineludible e inexcusable del estado ecuatoriano, siendo esta una prioridad en la política pública sujeta a la inversión gubernamental, por tanto, garantiza la igualdad como la inclusión social en todos sus ámbitos.

Tal es el caso en que no existe excusa para lograr la superación de las personas, debido a que, se cuenta con la ayuda de las autoridades que presiden el estado en el mencionado reglamento, lo cual implica que cada individuo debe avanzar en conocimientos y experiencia correctamente sin que exista impedimentos de exclusión en los objetivos trazados.

Ponce, (2008) manifiesta en la LOEI que, recibir una educación integral contribuye al pleno desarrollo de las potencialidades y capacidades de los educandos, por tanto, contribuye a mejorar la calidad de aprendizaje de forma significativa, beneficiando tanto a estudiantes, docentes, con el objetivo de optimizar la calidad educativa, es decir, dependiendo de la educación, se logrará el avance en bienestar de los educandos para mejorar la calidad educativa (p.33).

Con una propuesta interesante que es generar un ambiente escolar, en la que los estudiantes tengan derechos a adquirir conocimientos de excelencia, siendo libres de aprender sin prejuicios, al contrario que exista oportunidades para todos, tanto docentes como estudiantes, para establecer una sociedad capaz de enfrentar los retos del mundo actual, da como resultados un rendimiento satisfactorio a los educandos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO.

Antecedentes del estudio.

Luego de haber realizado las respectivas revisiones en los repositorios o sitios virtuales de diversas universidades se procedió a verificar si existían tesis o proyectos similares, en base a esto se detalla que no existen trabajos similares y si lo hubiera este difiere por contenido y propuesta diferente, en base a esto se anexan trabajos hechos en otras entidades donde se asemeja a una variable, pero que tienen igual problemas de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Los autores, Loor & Mariscal, (2013) indican que:

Las actividades lúdicas son actividades frecuentes internamente en el transcurso de enseñanza y aprendizaje, buscando constantemente optimizar el rendimiento de los estudiantes, es normal, que en el área de Lengua y Literatura por ser una asignatura con un grado de dificultad, sin embargo, estas acciones corresponden a ser planificadas y alineadas para conseguir las competencias básicas que concedan a los estudiantes desenvolverse con eficacia en cualquier contexto de aprendizaje que pretenda. (p.10).

Cabe recalcar que la asignatura de lengua y literatura de la recuperación pedagógica antes mencionada es una de las más vista en el aula de clase, considerándola de suma importancia en el rendimiento de los estudiantes como base en contenidos, aun sabiendo que dependiendo

de cómo finalice el periodo lectivo podrá comprender lo preparado para el año venidero.

El autor Acupiña, (2012) manifiesta que:

Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: la honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención (p.15).

No existe la necesidad de suprimir el juego en las actividades diarias que se realizan en el aula de clases, al contrario, se debe incluir al momento en que el estudiante realiza su recuperación pedagógica en base a valores, a su vez se eliminaría del pensamiento la palabra castigo, por la opción que es el dinamismo en el refuerzo de contenidos.

La Lúdica según la autora Jimenez, (2012) manifiesta que:

Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, emociones, gozo y placer. Esto nos ayudará a cultivar la actividad, el compañerismo, la solidaridad y la sociabilidad con los demás. La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. Desde siempre se ha considerado el juego como un elemento

intrínseco de la personalidad humana, potenciado del aprendizaje (p.9).

La inclusión de la lúdica en las diversas actividades que se realizan en clase es considerada como efectiva, para realizar avances que en muchos casos no se logra con los anteriores métodos y técnicas empleadas, ésta es una herramienta indispensable que todo docente debe tener para el éxito en sus funciones y que como educador debe practicar.

En el año 2012, en la Universidad Estatal de Bolívar, se realizó una tesis titulada: “La Retroalimentación en la Recuperación Pedagógica del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 4to y 5to años de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Hermanos Nogales Izurieta” del Recinto San Jacinto, de la provincia de los Ríos, con la autoría de Mery y Deysi Jiménez, quienes trabajan en base a técnicas para responder a los problemas educativos de las personas en su aprendizaje, obteniendo como resultado que la retroalimentación mejora la recuperación pedagógica en esta área, específicamente en el desarrollo cognitivo, afectivo y psicológico, debido a que, los profesores no logran concretar los propósitos y finalidades, surgiendo la necesidad de implementar un manual de retroalimentación que mejore el rendimiento académico de los estudiantes.

En el año 2012, en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, se realizó una tesis titulada: Recuperación Pedagógica para el mejoramiento académico de los estudiantes de la Escuela Fiscal “Víctor Hugo Córdova” del Recinto Arenal, de la provincia del Guayas, con el autor César Roberto Suárez Crespín, obteniendo como resultado que el rendimiento escolar depende de la calidad y falta de capacitación docente, desinterés, desmotivación, hogares disfuncionales, etc., por tanto se propuso realizar un plan de recuperación que permita ayudar a los estudiantes con bajo rendimiento académico, aprendiendo con ejercicios

sencillos de forma visual o mental para un mayor desenvolvimiento en la institución educativa.

En el año 2017, en la Universidad de Cuenca, se realizó una tesis titulada: Estrategias lúdicas para la motivación lectora en los niños de cuarto año de Educación General Básica en una Escuela Fiscal, ubicada en el sector urbano del cantón Cuenca, con la autora Rosa Cristina Morocho Castro, donde uno de los problemas esenciales es la desmotivación en los estudiantes que ocasionan la falta de autoestima y/o atención, concentración, miedo e inseguridad, baja expectativas, falta de hábitos, prejuicios, falta de conocimientos, etc., por tanto se proponen actividades guiadas hacia la motivación por la lectura en el proceso de aprendizaje.

Bases teóricas.

Definiciones de técnicas lúdicas.

Las Técnicas así entendidas no son otra cosa que un conjunto de herramientas, instrumentos, procedimientos, mecanismos, que ayudan al docente en el proceso de ínter aprendizaje para que el desempeño del estudiante, son como las grandes herramientas del pensamiento puestas en marcha por el docente, cuando este tiene que emprender un aprendizaje, adquirir conocimiento o resolver problemas en un ente educativo, se considera necesario su debida aplicación.

Para un mejor entendimiento Rojas, (2010) detalla la siguiente definición:

La palabra lúdica deriva de la lengua latín ludas que significa relativo al juego. Se la menciona como el desarrollo del individuo, perteneciendo a la constitución del ser humano, su concepto es

complejo y toma como necesidad imperante los aspectos de comunicarse, de sentir, expresarse produciendo emociones orientadas hacia la diversión, el entretenimiento, el esparcimiento, situaciones fuentes generadora de emociones (p.9).

El uso de nuevas técnicas de aprendizaje, permitirán a los estudiantes aprender elaborando por si mismos el conocimiento que perdurará y se aplicará en el medio social, por lo que se plantea la adaptación y aplicación del juego en el aprendizaje para buscar la excelencia en las recuperaciones pedagógicas.

El Juego en la educación para la autora Esther, (2008) se refiere a que:

La importancia del juego en la educación es grande pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. Los juegos desenvuelven el lenguaje, despierta el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorece la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo (p.10).

Es conveniente realizar las debidas retroalimentaciones mediante juegos puesto que beneficia muchos aspectos en la vida del ser humano, en especial en el lenguaje como parte fundamental que debe ser desarrollado con eficacia, además de la parte psicomotora, cognitiva, ayudando a desenvolverse en todo ámbito educativo y social.

La Lúdica según Ernesto, (2016) fomenta que:

El desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento”, Es decir, las técnicas lúdicas son indispensables dentro de la educación ya que generan emociones y ganas de ser partícipe de cualquier actividad a realizarse dentro o fuera del aula de clases, siendo innovador, capaz de generar una perspectiva diferente en los estudiantes, para que ellos sean estimulados animados a participar en todo momento de su vida (p.13).

Además, las técnicas lúdicas desarrollan el intelecto, la valoración en todos los aspectos con los integrantes del entorno que les rodean, e incluso, mejoran la personalidad en los estudiantes que son factores que en ciertas ocasiones torna difícil hacer comprender a los niños la importancia de trabajar mediante actividades dinámicas que convierte el salón de clases en un ambiente de esparcimiento motivando la continuación y profundización de los temas de la asignatura.

Las actividades lúdicas según Gonzabay, (2015) indica que:

Las actividades lúdicas son esenciales para la adquisición de conocimientos lo cual ayuda al niño que vaya desarrollando la lateralidad acorde a su formación y su auto dependencia en los procesos motrices lo mismo que despierta en ellos el interés por aprender jugando, en la que el docente debe aplicar su capacidad para usar las destrezas y habilidades) y construir un mejor aprendizaje (p.1).

Es de vital importancia implementar las actividades lúdicas en cualquier asignatura porque los niños aprenden a través de la estimulación porque sus procesos de aprendizaje deben ir direccionados a mejorar sus

destrezas y habilidades dentro del campo educativo, así mismo estar pendientes en que los niños se sientan optimistas en el salón de clase.

Jugando, el niño/a aprende porque obtiene nuevas experiencias, ya que es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

Las técnicas lúdicas son desarrolladas según el proceso o características de la forma de enseñanza de los docentes en los estudiantes, para lograr un aprendizaje de calidad, mediante su capacidad desarrolla sus habilidades cognitiva, en que se debe incorporar métodos de enseñanza atractivos para los niños y niñas, al momento de su participación sean respuestas coherentes a las preguntas en clase.

El juego como recurso estratégico.

Uno de los recursos estratégicos es el juego, involucrado al momento de realizar las diversas actividades educativas, creando un ambiente de armonía en el salón de clases durante el proceso de aprendizaje, este busca que los niños y niñas junto a los docentes hagan buen uso de ésta técnica, enfrascándose en producir aprendizaje.

Según Pérez, (2010) indica que:

El juego se vuelve en esta fase como una herramienta necesaria para potenciar y desarrollar las variadas capacidades, ente de la intervención educativa. Puesto que, en el avance de esta etapa el objetivo fundamental es que cada institución se plantee al desarrollo mayúsculo de las diferentes capacidades afectivas juntos a las de

equilibrio personal, cognoscitivas, motrices, de interacción social y sobre todo la relación interpersonal (p.3).

Cabe recalcar que existen experiencias por parte de autores que destacan a la lúdica como una estrategia que conlleva a un aprendizaje eficaz, de manera especial se centra en la asignatura de Lengua y Literatura, donde no debe faltar su debida aplicación.

Juegos para el desarrollo de las estrategias.

El Juego es una actividad que los niños comúnmente realizan, sin considerarlo como medio de conocimiento sino como una diversión en los momentos libres, pero que proporcionan aprendizaje en los estudiantes de manera simbólica, a través de reglas y empleo de motivos decorativos que ayudan a complementar las estrategias que se aplican en la asignatura.

Entre tanto, Eduardo (2010) da a conocer que:

El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto”, es decir, que el niño logra mayor su atención y comprensión mediante el juego, por tanto, es indispensable su utilización (p.5).

Es necesario de la ayuda del juego para lograr un propósito en la enseñanza brindada diariamente, ya que goza de oportunidades en la educación, incentivando al niño y la niña a desarrollar tanto el intelecto como su parte espiritual y afectiva, consiguiendo a cabalidad lo que muchas veces otros métodos, técnicas e instrumentos no pueden lograr.

Juegos para el desarrollo de estrategias cognitivas.

El docente debe tomar en cuenta que existe un proceso de aprendizaje para cada estudiante, se debe enseñar según el grado cognitivo de cada niño, recordemos que hay etapas de aprendizaje, para lograr este proceso es importante que sea activado alguna actividad,

Según Hervas, (2008) da a conocer que:

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, el juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido (p.9).

El juego como disciplina de aprendizaje es un medio necesario que invita a realizar actividades con entusiasmo, no por obligación creando un ambiente libre, confiable donde se puede desenvolverse sin impedimentos el ser humano, posee ventajas inigualables dependiendo de la decisión que el niño tome al momento de querer recuperar conocimientos no aprendidos de manera dinámicas y autónomas, que son impartidas, a través del educador.

Para mejorar y poder desarrollar las técnicas lúdicas, es posible buscar estrategias que mejoren la metodología, que la forma de enseñar no sea tradicional sino actualizada, que busque transmitir una educación en la que tanto los docentes como los estudiantes sean interactivos para que a lo largo de su vida esta sea definitiva ya que la meta de la familia y la escuela es trabajar juntos para obtener un aprendizaje que le servirá como base para instruir una excelencia educativa.

Importancia de las técnicas lúdicas.

Las técnicas lúdicas son importantes en el ámbito educativo, considerándose como claves exactas para mejorar el rendimiento de los estudiantes mediante las recuperaciones pedagógicas, en donde el docente obtará como instrumento necesario para conseguir un aprendizaje eficaz.

El autor Cassany, (2010), sustenta que:

No se puede suponer que una persona sea creativa si no se la incentiva a ellos a través de consignas que posibiliten el uso de la imaginación de distintos detonantes: consignas creativas, actividades lúdicas, reinterpretación de textos, adaptaciones, imitaciones, entre otros. La creatividad debe enseñarse como cualquier aspecto de la Lengua y literatura (p.5).

En el campo educativo es un poco inusual ver a un docente aplicando distintas actividades lúdicas para conseguir que sus estudiantes mejoren, sirviendo como desventaja para el aprendizaje de los estudiantes, pues las actividades lúdicas son las encargadas de desarrollar habilidades y potenciar capacidades, además de despertar la creatividad, tan esencial en esta materia como es la de Lengua y literatura.

Tipología de las técnicas lúdicas.

La educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias, que les permite una acción

responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo. Para Piaget, los juegos se pueden clasificar a partir del proceso evolutivo de los niños, según lo cual existen:

Juegos de ejercitación: Durante el estadio sensorio-motor (de 0 a 2 años), los juegos se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación y la observación de objetos y personas; se trata de juegos de ejercitación que consisten en repetir por simple placer actividades adquiridas. En este momento tanto las personas adultas como los juguetes deben estimular dichas acciones, movimientos y favorecer la curiosidad y la sorpresa. Este repertorio de juegos de ejercitación les va a permitir alcanzar la autonomía de desplazamiento. Los objetos de los que dispone un niño o una niña son los que le ofrecen las personas adultas de una cultura y unas posibilidades económicas determinadas. Están seleccionados entre otros muchos posibles y la riqueza de interacciones que se puedan realizar con ellos.

Los juegos de simbolización: se inician, alrededor de los 2 años de edad hasta los 6-7 años, y corresponden al estadio pre-operacional (2 a 6-7 años). En este estadio, el niño o niña mantiene el juego de ejercicio con manifestaciones mucho más complejas. Se pueden diferenciar a su vez dos fases en el desarrollo de este juego:

En un primer momento el niño y la niña, imita y representa acciones de la vida cotidiana como si fueran reales (comer, beber, dormir, etc).

Juegos reglados Durante el estadio pre-operacional, aparecen manifestaciones de reglas en los juegos infantiles a los 4 o 5 años, pero no será hasta el estadio de las operaciones concretas (7 -12 años), en que dichas reglas se conviertan en base específica de los juegos. Así, gracias al desarrollo social que mostraba el niño o niña durante el juego simbólico, éste se implicará en los juegos de reglas aceptando las normas, a medida

que aprende a compartir y apareciendo así el compañero de juego. En el juego reglado los niños y niñas tienen que: Mantener las reglas del juego durante todo el tiempo según lo acordado inicialmente. Asimilar que las decisiones y acuerdos del grupo están por encima de las individuales.

Juegos de imitación, Forma de adaptación y formación a las tareas de los adultos, pero además se puede incluir estas actividades lúdicas en las instituciones educativas sobre todo a los y las niñas del Inicial.

Juegos del lenguaje, Forma de aprendizajes básicos para la comunicación verbal por medio de gestos o expresiones ya sean corporales o imaginarias.

Juegos de azar, Afán del ser humano en mejorar su destino a través de la suerte, en un instante de fortuna. También los niños tienen esa oportunidad pero; debe de ser integrada en el aula de clase de una forma divertida e interactiva.

Juegos de pelota Su forma esférica favorece la relación con la mágico y natural, además de la movilidad. Por eso la pelota se la puede incluir de diferentes formas y se puede buscar otras estrategias para poderla incluir y encontrar las destrezas en los y las educados (p.7).

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos.

Se entiende por Técnicas lúdicas a las técnicas Didáctico-pedagógicas que se deben utilizarse, a través del juego llamar la atención a los estudiantes incentivándolos a aprender alguna asignatura,

conservando la disciplina dentro del aula de clase, en esta actividad deben participar todos los educandos bajo la guía de su maestro.

En base a esto Solorzano & Yuxi, (2010), establecen la siguiente clasificación:

Actividades lúdicas libres.- Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones. Se adquiere nuevos hábitos en el proceso de enseñanza de aprendizaje, que florecerán constantemente, motivando a resolver actividades y problemas que se presentan día a día.

Actividades lúdicas dirigidas.- Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño (p.30).

Se puede decir que es el inicio de un camino que llevará al maestro y sus discípulos a un aprendizaje efectivo desde el primer día de clase. Al momento de poner a práctica el diagnóstico, e el proceso de adaptación entonces cada docente valorará a cada uno de los estudiantes sea individual o grupal, mediante las actividades diarias, relacionadas con las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que despertará el interés de los mismos y motivará en su aprendizaje, poniendo interés en cada uno de los participantes.

Ámbito de las técnicas lúdicas.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, porque su ámbito es cotidiano. Es una forma de estar en la vida, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen

cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Para el autor León, (2007) El juego se constituye como:

Una herramienta pedagógica que brinda amplias posibilidades en la práctica educativa, como un elemento innovador de la enseñanza, y como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo cognitivo del niño. En el juego, no hay rompimiento alguno de la personalidad, existe el trabajo de la mente y el cuerpo, el niño se compromete por entero, y el juego parece ser también una forma adecuada para el aprendizaje de los educandos. (p.16)

En su ámbito las técnicas lúdicas son caracterizadas según su metodológica ya que esta depende de la aptitud del profesor que se manifiesta con respecto a la condición del estudiante, esta aptitud pocas veces es considerada fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para el autor Abreu, (2005) se refiere a que:

Los juegos recreativos: son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer. (p.15)

La imaginación y la creatividad del niño es una de las actividades que más le gusta, porque esta va más allá de su realidad, el docente debe influenciar en las decisiones que el estudiante quiere conseguir, puede ser aplicada con un juego activo, dependiendo de cómo se utilice y que cuando al intervenir las repuestas son lógicas e inmediatas evitando incoherencias.

Las técnicas lúdicas en el entorno educativo.

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo con éxito hacia el futuro que busca preparar profesionales garantizados.

El autor Martínez, (2008) indica que:

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana. (p.7)

Desde esta perspectiva la educación posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva, construyendo una forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica a través de las técnicas lúdicas. Los docentes deben de ser capacitados con frecuencias porque son los mediadores del aprendizaje, los métodos que pueden mejorar siempre y cuando se practica una enseñanza actualizada.

La Educación y las técnicas lúdicas.

La educación es un término universal y por ende su espectro es amplio en base a esto la psicomotricidad viene a ser un factor predominante para el aprendizaje, lo que le lleva a adaptarse al entorno, por lo tanto los/as niños/as deben moverse para aprender. Una de las relaciones lo constituye el encuentro tónico emocional de Los niños/as con sus padres.

En el ámbito internacional la Unesco, (2011), menciona que: “La Educación para una ciudadanía mundial abarca los conceptos de paz, tolerancia y comprensión mutuas, la educación en derechos humanos y los temas educativos conexos” (p.26).

En el año 2000, la comunidad internacional asumió el compromiso de alcanzar las metas de la Educación para Todos y los Objetivos de Desarrollo del Milenio. Estos marcos de trabajo, que en la actualidad son los más influyentes en el ámbito educativo, constituyen una ambiciosa hoja de ruta para la comunidad internacional, a la que ofrecen una visión a largo plazo que abarca la reducción de la pobreza y el hambre, la mejora de la salud y la educación, la creación de modos de vida sostenibles, iniciativas conjuntas sólidas y compromisos comunes. (p.10)

Según el autor Domingo, (2013), menciona que: “El estudio de los paradigmas educativos es lo que prepara principalmente al estudiante para entrar en forma parte como miembro de la comunidad científica particular con la que trabajara más tarde” (p.12).

Se puede decir que dependiendo de la enseñanza que se practique en el aula de clases dependerá el desenvolvimiento con el medio que le rodea al educando, es decir si existe una mejor preparación en el ámbito educativo, en el futuro se recogerá los frutos que contribuirán a medida que se evoluciona con aquellos que tienen aspiraciones de superación.

Para la autora Pinella, (2006) considera al juego como:

Una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz de todos los niños del mundo (p.46).

La construcción de conocimientos del estudiante es activo y creativo, que busca información más allá de lo que se le puede dar, por lo que él es el que controla su aprendizaje, ya que conoce los procesos cognitivos, utilizando sus experiencias, apoyándose del profesor como mediador del conocimiento que motiva a todo educando como hábito educativo.

Según el criterio de Echeverría, (s.f.) recalca que:

Los proponentes al hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre el tema de interés. (p.1)

Son muchos los autores que a través de sus obras o de sus teorías han señalado las ventajas que el juego proporciona tanto en el ámbito personal como en el educativo. En otros países siguen la ideología de grandes personajes que han profundizado sobre este tema, ya que sería una lista interminable mencionar a todos ellos. Por eso, se es factible seguir

modelos o técnicas lúdicas en países que han desarrollado un verdadero aprendizaje en las y los educandos.

Beneficios que nos ofrecen las técnicas lúdicas.

Tomalá, (2015) menciona que: “La implementación de las estrategias lúdicas en el salón de clases puede generar profundos beneficios en cuanto al alcance del desarrollo socio-emocional de los estudiantes y aportará mayores gratificaciones en el momento de evaluar su tarea de enseñanza” (p.23).

Las técnicas con estrategias lúdicas proveen a quien hace uso de ellas grandes ventajas, beneficios e ideas para desarrollar distintas actividades, de manera específica en la educación en el área de lengua y literatura, estas técnicas son beneficiosas para despertar el interés de los estudiantes por la materia, además de formarlos por medio de la creatividad e innovación.

Realidad nacional y local sobre las técnicas lúdicas.

Tomando en cuenta a las técnicas lúdicas en la parte nacional y local, se demuestra que son indispensables para motivar la asistencia a la escuela de una forma divertida, en la que los educandos sean protagonista de una enseñanza actualizada, que mejore la calidad en el aprendizaje. Estas técnicas en ciertos lugares mencionadas están ausentes debido a la falta de conocimientos y tradicionalismo, por eso es importante la actualización en los docentes.

Para el autor García, (2012) manifiesta que:

En varias partes del país la educación sigue siendo tradicionalista, varias de las razones es la excesiva demanda de estudiantes, esto

hace que el tutor no cumpla con sus objetivos, causando un efecto monótono en ellos y ellas. Las actividades lúdicas son indispensables para todas las edades y se puede aplicar en todos los campos. (p.123)

Debido al conformismo que se presenta a veces por parte de quien imparte la materia a los estudiantes, se siguen manteniendo parámetros bizarros, con métodos de enseñanza antiguos, lo cual no es provechoso para los estudiantes, pues la educación en la actualidad requiere que los procesos de enseñanza se actualicen constantemente haciendo uso de la mayor cantidad de técnicas lúdicas.

Por otro lado, María, (1994) considera que:

La mayoría de los sistemas educativos ha iniciado procesos de reformas y transformaciones, como consecuencia de la aguda conciencia del agotamiento de un modelo tradicional que no ha sido capaz de conciliar el crecimiento cuantitativo con niveles satisfactorios de calidad y de equidad, e incorporar como criterio prioritario y orientador para la definición de políticas y la toma de decisiones la satisfacción de las nuevas demandas sociales. (p.12)

En ciertos lugares de nuestro país el docente no alcanza sus objetivos planteados debido a que como se menciona anteriormente el modelo tradicional que ocasiona falencias en el aprendizaje, por tanto, se pretende mejorar la enseñanza de acuerdo a las reformas curriculares y varios cambios con la finalidad de llegar a la calidad educativa.

The Playbright, (2013) se refiere a que: “El juego proporciona grandes oportunidades para que los niños sean creativos, utilicen su imaginación, desarrollen el pensamiento y habilidades para resolver problemas y

desarrollar una disposición para el aprendizaje permanente”, es decir, a través del juego se mantiene los conocimientos constantes (p.3).

Los juegos en la asignatura de Lengua y Literatura deben ser creativos, estimulando la imaginación y creatividad en el aprendiente. La duración de esta etapa varía en cada niño, tal es el caso que no importa el momento de aprender o enseñar sino, introducir métodos lúdicos en cualquier actividad educativa que conlleven a un aprendizaje.

Las técnicas lúdicas en el quehacer de la educación básica.

La Educación Básica tiene que ver con la estructuración de la personalidad del/a educando, porque se los considera como seres flexibles, cambiables, pero con capacidad de auto transformación, potenciando la capacidad de expresión y con vivencias significativas, para actuar con responsabilidad consigo mismo y con los demás.

Para la autora García, (2012) manifiesta que:

En varias partes del país la educación sigue siendo tradicionalista, varias de las razones es la excesiva demanda de estudiantes, esto hace que el tutor no cumpla con sus objetivos, causando un efecto monótono en ellos y ellas. Las actividades lúdicas son indispensables para todas las edades y se puede aplicar en todos los campos. (p.123)

En el entorno educativo la práctica de actividades lúdicas están ausentes en la mayoría de las asignaturas, debido que no hay un material pedagógico que incluyan estos medios didácticos que son de mucha importancia para mejorar el aprendizaje en todos los estudiantes de la educación básica.

La práctica de las técnicas lúdicas en la escuela de educación básica “Simón Bolívar”

En la provincia de Santa Elena, existen instituciones educativas notorias en la falta de tecnología, espacios áulicos, materiales didácticos y docentes capacitados con amor a su trabajo, se observa una limitación inadecuada en relación a la enseñanza, pero en la escuela **“Simón Bolívar”** lastimosamente la realidad no es así, debido a que en el entorno educativo no cuentan con recursos y los espacios adecuados para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado.

Todos los docentes deben desarrollar un grado de comunicación e interacción con los educandos puesto que es la manera más adecuada para poder transmitir conocimientos de una manera coordinada y fidedigna, la educación actual está orientada a construir en los estudiantes un criterio autónomo de manera práctica y reflexiva.

Recuperación pedagógica.

La recuperación pedagógica es un espacio en el que los educandos pueden recibir enseñanzas de carácter formal como un proceso de clases después de la jornada normal de labores, las cuales se fundamentan porque permiten mejorar o recuperar notas menores a 7 puntos en ocasiones también se las realiza para lograr la excelencia académica.

Los autores Rosado & Monserrate, (2012) argumentan que:

La recuperación pedagógica es entendida como medida educativa individual y colectiva, diseñada por el profesorado, dirigidas a ayudar al estudiantado en sus dificultades escolares, se concibe como un sistema de acciones coordinadas con el propósito de responder a los

requerimientos educativos de personas con problemas de aprendizaje. (p.17)

El objetivo es fortalecer la autoestima, el respeto a sí mismos, a los demás y a la sociedad a la que pertenecen a partir de los valores que expresan la dignidad humana. Con todo esto lo que se pretende es que los nuevos contenidos preparen a los educandos para que ejerzan su libertad de manera consciente y responsable, y más que nada los capaciten en la toma de decisiones lo que les ayudará en el desarrollo democrático, en el accionar de los días.

Según Coronel, (2013) argumenta que:

La recuperación pedagógica es un periodo en el que una persona podrá ir a clases después de las normales para recuperar los puntos perdidos o para mejorar las notas que te iban a salir. Los profesores usan esto para enseñar a los alumnos las cosas que no entendieron o no aprendieron durante las clases. (p.4)

Los centros educativos son los lugares propicios para todas las acciones educativas las mismas que se podrían impartir a través de tutorías, pero que nos sean rutinarias ni mecánicas caso contrario no sentirían el efecto deseado claro está que las mismas deben estar planificada de acuerdo al cronograma escolar.

Para los autores, Vidal & Majon, (2001) indican que:

En consecuencia, la recuperación pedagógica debe ser trabajada en equipo tanto los maestros, como los expertos deben tener comunicación abierta para que cada caso sea estudiado desde la individualidad del niño respetando ritmos y procesos de aprendizajes en los momentos tutoriales. (p.12)

La función del individuo no es adaptarse pasivamente a las condiciones ambientales sino modificarlas activamente. La relación entre la experiencia del estudiante y la materia, debe ser aprovechada por el docente como agente mediador, recordando que cada estudiante que asiste a un ente educativo es una inversión social e importante para el ámbito del aprendizaje en el momento de demostrar lo aprendido sea sencillas las formas de respuesta hacia cualquier interrogante.

El razonamiento es un pensamiento consciente y controlado, con una intención y orientación que se apoya en las leyes de la lógica. Es algo que permite a los sujetos sacar conclusiones a partir de premisas o acontecimientos que se han dado previamente, esto es obtener algo nuevo a partir de lo conocido.

Las autoras Rosado & Monserrate, (2012) manifiestan que:

La recuperación pedagógica se da con un enfoque práctico y con una metodología activa basada en el juego al niño/a será capaz de realizar actividades con empeño poniendo en práctica sus habilidades y desarrolle sus destrezas evitando que se convierta en una tarea extra o que requiera de exceso esfuerzo. (p.16)

La estrategia de recuperación pedagógica debe ser bien analizada por aquellos profesionales de la asignatura de Lengua y literatura, puesto que esta debe estar direccionada a impulsar de manera óptima las habilidades de los estudiantes, sobre todo mostrándose sencilla para los estudiantes y así no les moleste el recurrir a estas actividades.

Características de la recuperación pedagógica.

La recuperación pedagógica pretende desarrollar una metodología innovadora sustentada en los siguientes cimientos; el desarrollo de destrezas para aprender, y el desarrollo del aprendizaje significativo el sentir, pensar, y hacer. Es decir, posee como característica su enfoque que está centralizado en desarrollar un aprendizaje provechoso para los estudiantes, así puedan obtener la mayor cantidad de ventajas para su formación.

De igual orienta al estudiante para que conozca cómo lograr que una información se convierta realmente en un conocimiento, es decir el propósito pedagógico no está en que los estudiantes memoricen los contenidos de la asignatura, sino más bien analizar los temas de la materia por medio de las actividades lúdicas que se puedan plantear.

Los ámbitos de aprendizaje en la recuperación pedagógica.

La Recuperación Pedagógica, según Guzmán & Kleida, (2010), Indican que: “La recuperación pedagógica está enfocados con el paradigma socio-constructivista. En la cual fundamentamos esta teoría del constructivismo porque mantiene la idea de que el sujeto, tanto en los ambientes cognoscitivos, sociales y afectuosos”, (p.7), es decir, que son producto de una construcción propia que determina analogías educativas, bajo esta perspectiva se plantea la siguiente tipología que se detalla a continuación establecida por en la que se argumenta:

Se puede diferenciar dos tipos de modelos de recuperación pedagógica: Refuerzo Educativo grupal, de carácter preventivo o a su vez aquellos estudiantes que poseen dificultades homogéneas en aquellas áreas en las que el grupo encuentra o pueda encontrar mayores dificultades.

Dentro del entorno educativo se busca que el conocimiento esta de acorde a los estándares que se profesan en el país y es ahí donde el desempeño diario en el aula está enmarcado en las exigencias según Zibetti, (2012) entre los objetivos, fundamentales de la recuperación pedagógica se puede destacar los siguientes:

- Recuperar y nivelar a los estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje en las diferentes áreas del aprendizaje.
- Fomentar la seguridad y autoconfianza en los educandos con dificultades de aprendizaje para garantizar un desarrollo favorable dentro de su proceso de aprendizaje.
- Proporcionar el desarrollo de las destrezas para el estudio, los estudiantes logren a aprender.
- Desarrollar en los estudiantes las destrezas básicas que permitan, tanto la comprensión de conceptos, como la explicación y aplicación (p.3).

Realidad internacional sobre la recuperación pedagógica

Se espera que la educación forme ciudadanos capaces para enfrentar los cambios que se realizan en la sociedad, propiciando un desarrollo justo, humano, solidario e incluyente, es decir que beneficie a todos y no solo a una parte. La innovación debe ser la característica principal del mundo del siglo XXI, que presenta cambios rápidos con complejidad creciente.

Tomando en cuenta al Gobierno federal Mexico, (2010) de tal forma que:

No hay duda que la educación el motor del cambio y desarrollo de la sociedad, como también es la herramienta para que el individuo se

adapte a su entorno. En la sociedad actual es enorme el cúmulo de conocimientos, los mismos que se incrementan a un ritmo acelerado, haciendo que los saberes se vuelvan obsoletos y no constantes.

(p.9)

El análisis educativo es de suma importancia porque lleva a meditar en cuál sería el cambio en las nuevas transformaciones mundiales y que van a repercutir en cada uno de los ámbitos de la vida. Por lo tanto, se debe considerar a la educación como un factor de cambio en diferentes caminos, creando instituciones para fortalecer el pensamiento crítico, eliminando viejos paradigmas, y que exista el aumento de las actualizaciones para conocer a profundidad el proceso pedagógico en el aula de clases.

Por tal razón Cueva, (2007) comenta que:

Desde luego que alcanzar conocimientos y comportamientos nuevos es fundamental, pero tal adquisición debemos apreciarla dentro de la compleja trama de una vida escolar valiosa en sí misma: por las oportunidades formativas que ofrezca, por la diversidad que respete y fomente, por el enriquecimiento existencial que suponga. (p.6)

Hay que hacer notar que el desarrollo del hombre sería nulo si no se lo atendiera como un ser altamente social, y si este no se integrara a los distintos ámbitos a los que pertenece su familia, comunidad, nación y la humanidad en general no comprendiera la importancia de estar actualizado y los diversos factores de la sociedad como medio de aprendizaje.

Cuando somos incapaces de convivir, corremos el riesgo de ceder lugar a la proliferación de conflictos, por lo que la cooperación se obstaculiza, la energía y los recursos se desperdician, por esta razón es que debemos educar para una mejor convivencia, basada en el respeto mutuo, la solidaridad, la tolerancia y la responsabilidad.

El propósito de esta acción es evaluar una mejor convivencia, reformando los planes y programas de estudio de la Educación Básica. Haciendo esto se logrará que los estudiantes reflexionen acerca de la naturaleza humana y su evolución, de su papel individual y social en la conformación de la nación, caso contrario se mantendrá el estilo tradicionalista no aconsejable para las labores de retroalimentación en que lo que se desea es lograr la comprensión del educando.

Importancia de la recuperación pedagógica.

Las técnicas lúdicas son muy importante porque se desarrolla la forma de enseñanza de los docentes en que buscan técnicas constructivistas, para demostrar lo adquirido.

Altamirano, (2013) define que: “La recuperación pedagógica tiene una gran importancia en el mejoramiento estudiantil al establecer actividades extra curriculares durante la sesión de aprendizaje y las horas posteriores en la que el cerebro se está recuperando del esfuerzo realizado” (p.19).

Durante mucho tiempo se ha visto que en distintos establecimientos educativos en el área de Lengua y Literatura existe un déficit de conocimiento, y he aquí donde se origina la importancia y relevancia de hacer uso de la recuperación pedagógica pues esta herramienta bien planificada mejora las destrezas de los estudiantes quienes desarrollan más su capacidad de asimilación y comprensión de contenidos.

Al fundamentar su psicología en la actividad, considera que el hombre no se limita a responder a los estímulos, sino que actúa sobre ellos, transformándolos, gracias a la mediación de instrumentos que interponen entre el estímulo y la respuesta, en esta oposición de actividades el sujeto modifica el estímulo, sin limitaciones, sino que actúa sobre él.

De tal forma, Ruiz, (2012) asociando la investigación de Lev Vygotsky respecto a:

La psicología de su contemporáneo Piaget, partiendo de una disposición contra el mecanismo que empezaba a dominar en las teorías psicológicas. Cuando tomó contacto con la psicología, se dio cuenta que se hallaba frente a una realidad dividida, una de hondas raíces filosóficas y otra naturalista de carácter mecanicista, según la cual la psicología debía concebirse más bien como una rama de la fisiología (p.5).

El buen aprendizaje implica un doble compromiso: el educando debe asumir una disposición para aprender y comprometerse a trabajar para conseguirlo, entre tanto el docente tiene la obligación de preparar el escenario y actuar como agente mediador entre el estudiante y la cultura, esta responsabilidad se resume en tres aspectos:

1. Conocer y relacionarse con el estudiante. Esto implica valorar positivamente el esfuerzo individual y el trabajo colectivo, valorar las aportaciones de los educandos, respetar la diversidad de capacidades y características de los participantes, señalando lo que debe mejorarse y cómo hacerlo.
2. Tener buen dominio de conocimientos. El agente mediador, es alguien más capaz que el aprendiz. Si el docente no tiene un dominio completo de los conocimientos que enseña, se preocupará más por comprender determinada información que por organizar el proceso de aprendizaje para los estudiantes.
3. Instrumentar didácticamente su programa. Es importante que el docente conozca el plan y programa de estudios para poder

establecer los propósitos del curso, decidir previamente qué va a enseñar, cómo lo va a enseñar, cómo y cuándo evaluar de acuerdo a las características y necesidades de sus estudiantes.

Existen casos en que la recuperación pedagógica no cumple con los objetivos planteados, sin embargo, eso se debe a que su estructura y planificación no ha sido bien organizado, por lo general se usan herramientas lúdicas o técnicas que no permiten que todos los estudiantes comprendan el tema.

La recuperación pedagógica en la Sociedad

Es la integración del diálogo y la comprensión de la sociedad con la comunidad educativa.

Para la Unesco y la educación, (2011) manifiestan que:

En el futuro debemos estar dispuestos a renovar el contenido de los programas de estudio, a reeducarnos de manera permanente a lo largo de nuestra existencia, cambiar de trabajo y de profesión. Cada vez será más importante educarnos para comprender e interpretar la complejidad de la sociedad. No bastará ser expertos en algo sino en algunas cosas a la vez (p.11).

Actualmente la sociedad enfrenta un escenario donde el impacto de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías adquieren informaciones actualizadas es cada vez mayor, intervienen en todas las áreas públicas y privadas ha modificado tanto los patrones de consumo como los valores e identidades de las personas.

Muchos programas dicen educar para el mañana, pero en realidad se ignora la existencia de ese mañana; nadie nos prepara para construir proyectos, para imaginar el futuro, y ni siquiera conocemos cuáles son los futuros que imaginan otros pueblos, para esto se requiere de hombres visionarios con posibles categorías para explorar el mañana.

La formación de una nueva sociedad para el siglo XXI, parece sugerir la estructura de una nueva sociedad, es decir transformar la sociedad actual en otra. En efecto se debe educar para cambiar y quien recibe la educación se constituye en otra persona. La transformación no necesariamente implica mejorar, sino adquirir una forma diferente de enseñar y aprender por medio de herramientas didácticas como recuperación pedagógica y que brinden ventajas para el aprendizaje.

Según Suarez, (2012) da a conocer que:

La falta de actividades de recuperación pedagógica para fortalecer la enseñanza aprendizaje, es muy preocupante ya que las instituciones de educación básica son el pilar fundamental para la formación de los niños y niñas, los mismos que al recibir una enseñanza íntegra desarrollarán competencias en el educando (p. 10).

En nuestro país las actividades de recuperación pedagógica no son muy utilizadas por los docentes por tal motivo diversas entidades del estado tratan de buscar una manera de impulsar estas estrategias que sirven en gran parte a los niños/as y adolescentes estudiantes, pues existen áreas de conocimiento en que hay un déficit de aprendizaje, por lo tanto, es necesario generar estas técnicas en áreas como lengua y literatura.

Realidad local de la recuperación pedagógica.

Desde el punto de vista pedagógico la Educación Básica es un espacio idóneo en el que el niño/a puede exteriorizar su riqueza espiritual,

social y afectiva, construyendo de manera recreativa su personalidad. De aquí que el docente tiene la responsabilidad de enriquecer sus estrategias innovadoras y creativas. Por esto es importante la libre expresión de los niños/as mediante juegos, dramatizaciones, cantos y poesías en los que demuestra sus propias habilidades.

El autor Jimenez, (2012) indica que:

El niño/a posee características personales, sociales y culturales que aprenden en su ambiente, por lo que es importante el cuidado, la educación, la protección, su higiene personal, su alimentación y más que nada su salud”, es decir, se debe valorar el cuidado del niño para su exploración (p.53).

En todo esto tiene que ver la familia, el Estado y la sociedad con una nueva educación transformadora en su nivel cognitivo. Por esto es que los niños/as constituyen un sistema abierto, porque están expuestos/as a las influencias de las situaciones que ocurren en el medio o con otros lugares que no se relacionan con su entorno, los mismos que debe relacionarse positivamente de acuerdo a lo aprendido.

Para los autores, Alvarado & Jurado, (2012) dan a conocer que: “Las actividades escolares deben propiciar la integración de la familia, transmitiendo valores, una conciencia de respeto, cuidado del ambiente y de la vida misma. La actividad física debe ser aceptada, potenciada y valorada como fundamento de su desarrollo” (p.25).

En los últimos años, las estrategias de aprendizaje han ido cobrando una importancia cada vez mayor, tanto en la investigación como en la práctica educativa. Esto es debido al impulso que ha convertido el aprender a aprender en una de las maneras fundamentales e cualquier proyecto educativo.

La práctica de la lúdica en la recuperación pedagógica de la escuela de educación básica “Simón Bolívar”.

Los métodos y técnicas que se deben utilizar en la escuela de educación básica “Simón Bolívar” para el mejoramiento académico de los estudiantes, son los mismos que se utilizan en Pedagogía y Didáctica, y que son puestos en práctica en el aula de clase llevan a la recuperación de los educandos en el Área de Lengua y Literatura.

El autor Jimenez, (2012) manifiesta que: “La recuperación pedagógica como un instrumento eficaz para el aprendizaje en el aula, es un recurso idóneo para el desarrollo de las destrezas, estrategias del aprendizaje, como también de las habilidades comunicativas, denominada también recurso didáctico” (p.56).

En los grados inferiores se pueden incluir actividades que generen un ambiente interactivo entre docentes y estudiantes, pero no en su totalidad, incluyendo técnicas lúdicas en la asignatura que no sean de área para aprovechar a nivelar a los niños y niñas que tienen algún problema de aprendizaje en las asignaturas básicas.

La actividad comunicativa es importante en nuestra lengua, debido a que los estudiantes demostrarán su comprensión auditiva, audiovisual, expresión oral y expresión escrita. Es menester insistir en la puesta en práctica desde su análisis y comunicación para explorar dichas actividades dentro y fuera del aula.

A su vez, Suárez, (2013) establece que:

Hay muchos proyectos que carecen de rumbo, y sin rumbo cualquier ruta puede ser buena o mala para llegar a cualquier parte. Diseñar nuestro porvenir es elegir, ejercer la voluntad y la libertad. No hay duda que existen países, que suelen caminar hacia el futuro con la

mirada fija en el pasado. Somos un país con un pie en lo ya recorrido y el otro en el presente (p.67).

El aprendizaje se tiene en cuenta en los procesos de enseñanza. Por esto es necesaria la motivación como arranque en el proceso didáctico. Estar consciente de lo que interviene en la construcción del aprendizaje, con lo que se conseguirá excelentes resultados a través de proyectos escolares, con la finalidad de que haya el espacio y las ganas de que los docentes impartan sus recuperaciones pedagógicas con eficiencia, venciendo obstáculos en el camino educativo.

Fundamentación Epistemológica.

La epistemología es una rama de la filosofía, que se encarga de estudiar los conocimientos logrados para solucionar los problemas de la investigación. Los métodos y técnicas que se deben utilizar para el mejoramiento académico de los estudiantes, son los mismos que se utilizan en pedagogía y Didáctica, los mismos que puestos en práctica en el aula de clase llevará a la recuperación de los educandos, la actividad comunicativa es importante en nuestra lengua en el Área de Lengua y Literatura.

Según el autor Jiménez, (2012) indica que:

La técnica lúdica es un instrumento eficaz para el aprendizaje en el aula, porque es un recurso idóneo para el desarrollo de las destrezas, para el desarrollo de estrategias del aprendizaje, como también de las habilidades comunicativas, por esta razón se la denomina también recurso didáctico (p.7).

El aprendizaje de la lengua será satisfactorio si se tiene en cuenta los procesos de aprendizaje de los educandos. Por esto es necesaria la

motivación como arranque en el proceso didáctico. Es estar consciente de lo que interviene en la construcción del aprendizaje, con lo que se conseguirá excelentes resultados.

Según Motta, (2008) manifiesta que:

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este se ha utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando. Se utilizan las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre. Cotidiano, es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela (p.9).

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el gozo, la actividad creativa y el conocimiento fomentando la autonomía, la creatividad del maestro y docente.

En la actualidad podemos ver lo que causa el déficit de aprendizaje en los estudiantes como por ejemplo la aplicación de técnicas de enseñanza antiguas y no innovadoras por esta razón el aprendizaje significativo de los educandos se ve afectado por tal motivo es necesario buscar nuevas técnicas de enseñanza.

Además, es necesario entender y conocer que la calidad de enseñanza debe ir mejorando con el pasar del tiempo, pues cada vez existen retos que deben ser afrontados por las nuevas generaciones de profesionales, por lo tanto, su formación debe ser optimizada.

Fundamentación Pedagógica.

Para Ausubel, es importante motivar en el aprendizaje, ya que se aprende lo que se debe enseñar para la vida, a estas sumamos a Piaget, de que todos los seres humanos son protagonistas de su propio aprendizaje, porque cada quien elige su destino o preparación cognitiva para enfrentarse a los retos de la vida para cumplir sus objetivos trazados,

Según Piaget, citado por Vargas, (2010) indica que: “El niño pequeño es capaz de dirigir y centrar sus sentidos y su orientación corporal sobre las cosas que le han llamado atención, y aprende gran cantidad de destrezas conductuales, que se detallan a continuación” (p.39).

Periodo pre-operacional (2 a 7 años) Lo que aprendió a nivel sensorio-motriz es reelaborado a nivel de la representación; es la transición de esquemas prácticos a las representaciones (dibujos, códigos, letras).

Periodo de operaciones formales (desde los 12 años) Aparece el razonamiento abstracto: el niño se hace capaz de razonar y deducir.

Además se desarrolla la capacidad de razonamiento lógico y deductivo sobre hipótesis y proposiciones. Según Cormack, (2004) En cuanto al tema de las estrategias, puede decirse que las que más frecuentemente utiliza el niño es posible mencionar las siguientes:

Fundamentación Sociológica.

La formación de una nueva sociedad para el siglo XXI, parece sugerir la estructura de una nueva sociedad, es decir, transformarla en otra. En efecto se debe educar para el cambio y quien recibe la educación se constituye en otra persona. La transformación no necesariamente implica mejorar, sino adquirir una forma diferente.

El autor Suárez, (2013) manifiesta que:

Hay muchos proyectos que carecen de rumbo, y sin rumbo cualquier ruta puede ser buena o mala para llegar a cualquier parte. Diseñar nuestro porvenir es elegir, ejercer la voluntad y la libertad. No hay duda que existen países, que suelen caminar hacia el futuro con la mirada fija en el pasado. Somos un país con un pie en lo ya recorrido y el otro en el presente (p.13).

Existen programas que dicen educar para el mañana, pero en realidad se ignora la existencia del mismo, nadie nos prepara para construir proyectos, para imaginar el futuro, y ni siquiera se conoce cuáles son los futuros a los que se refiere, para esto se requiere de profesionales que conciban la construcción de alternativas que conlleven al aprendizaje.

Para la sociedad es importante que sus jóvenes y niños tengan una gran educación y esto es posible lograrlo con innovaciones en las estrategias de enseñanza e implementando nuevas técnicas en que pueda reforzar los conocimientos del estudiante y que el aprendizaje sea más efectivo, nuestra aspiración es dar buenos ejemplos para un mejor futuro hacia la sociedad inculcando los valores humanos para llegar a una buena comprensión.

Para conseguir un desarrollo de la sociedad el gran aspecto a mejorar es la educación, ya que de esta manera se tiene mejores profesionales que sirvan a su comunidad con sus conocimientos promoviendo así el desarrollo de su localidad, y el desempeño en todo ámbito donde se desenvuelva.

Fundamentación Legal.

LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR DEL AÑO 2008

TÍTULO II

DERECHOS

Capítulo segundo

Sección quinta

Educación.

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

Este artículo sustenta el derecho de las personas sin distinción de raza o color a gozar de una educación de acuerdo a los distintos avances que se logra diariamente y adaptándose a los cambios pedagógicos que se realizan hoy en día se da con la finalidad de lograr avances en la actualidad, comprometiendo a toda una sociedad a participar de la misma.

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.

Al analizar este artículo se considera la libertad de cada individuo de obtener conocimientos sin estar expuesto a situaciones de incomodidades con oportunidades que se ofrecen y por ende todas las personas deben de

observar esta propuesta educativa como una procedencia que genera bienestar en todo el país.

En el plan nacional del Buen Vivir 2013-2017, de las Políticas y lineamientos estratégicos, en el literal h) inculca a promover en el sistema de educación formal y en los programas de educación continua, la transmisión de contenidos sobre la lucha contra la corrupción, la práctica permanente de valores tanto en lo público como en lo privado.

Por tanto, es necesario que en las instituciones educativas se elimine la corrupción que se practica al no ofrecer una enseñanza de calidad a los estudiantes quienes son víctimas de estas situaciones, encontrándose en un ambiente de negociación en que el aprendizaje forma parte secundaria cuando en realidad debe ser prioridad en todos los aspectos.

LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL.

TÍTULO II

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES

CAPÍTULO TERCERO

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

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

- a) Ser actores fundamentales en el proceso educativo;
- b) Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, de participación, autonomía y cooperación;

- c) Intervenir en el proceso de evaluación interna y externa como parte y finalidad de su proceso educativo, sin discriminación de ninguna naturaleza;
- f) Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades, que nos brinda la comunidad educativa a cada uno de los docentes para poder implementar el aprendizaje a los estudiantes;
- g) Ejercer activamente su libertad de organización y expresión garantizada en la Constitución de la República, a participar activamente en el proceso educativo, a ser escuchados y escuchadas, a que su opinión sea considerada como parte de las decisiones que se adopten; a expresar libre y respetuosamente su opinión y a hacer uso de la objeción de conciencia debidamente fundamentada;
- j) Recibir becas y apoyo económico que les permitan acceder en igualdad de condiciones al servicio educativo;
Es una ayuda en la educación escolar para los estudiantes que puedan superarse y obtener una profesión que perdura toda una vida.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

TITULO III

DERECHOS, GARANTIAS Y DEBERES

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

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

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Definición de términos relevantes

En el presente trabajo se utilizan palabras y frases, las mismas que a través de su significado ayudan a comprender, lo que se desea decir a la vista de los lectores, así:

APRENDIZAJE: Proceso en el cual se transfiere conocimientos a través de la enseñanza.

AUTOEVALUACIÓN: Son preguntas que se evalúan a las autoridades educativas para obtener buenos resultados.

CALIDAD: Es la propiedad o conjunto de propiedades inherentes a una cosa que permite apreciarla como igual, mejor o peor que las restantes de su misma especie.

COGNITIVA: Está relacionado con el proceso de adquisición de conocimientos, cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

COGNITIVO: Persona que conoce mucho de un tema determinado.

CONFLICTOS: Manifestaciones o problemas en la sociedad en general.

CONTEXTO: Es la lectura importante que justifica la relevancia de alguna lectura o problema determinado.

CONSTRUCTIVISMO: Teoría que es aplicada para en al campo socioeducativo.

CURRÍCULO: Contenidos programáticos que norman la consecuencia del aprendizaje.

CRITERIO: Es la norma, regla o pauta, que determinada persona seguirá para conocer la verdad o falsedad de una cosa o cuestión.

DEFINICIÓN: Conceptos de palabras que dan a conocer el significado de esas palabras.

DESEMPEÑO: Se denomina desempeño al grado de desenvoltura que una entidad cualquiera tiene con respecto a un fin esperado.

DIAGNOSTICO: Es el resultado de una causa que puede ser positiva o negativa.

DIDÁCTICA: Es el arte de enseñar, es una disciplina de la pedagogía inscrita en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

EDUCACIÓN: Proceso dinámico que norma la sociedad con asimilación de contenidos cognitivos y morales.

ESTRATEGIAS: Formas de buscar o hacer entender algo por medio de técnicas.

FACTIBILIDAD: Es una propuesta viable para un estudio programado con estrategias, que desarrolla un gran beneficio hacia los educandos.

FALENCIA: Es un error que cometen en el vocabulario en la forma de expresión.

FRUCTÍFEROS: Enriquecer nuestros conocimientos intelectuales.

GUÍA: Es aquello que tiene por objetivo y fin, el conducir, encaminar y dirigir algo para que se llegue a un buen puerto en cuestión de lo que se trate.

GAMA: Es una escala para instruir elementos fundamentales que se debe de dar en el salón de clase.

INCLUSION: Incluir a todas las personas sin discriminación alguna.

INDAGAR: Investigar o conocer más de fondo algo que ha ocurrido o está por ocurrir.

INFLUENCIA: Cambiar de forma positiva o negativa una causa que genera un efecto en particular o general.

LUDICO: Son juegos de cualquier índole y que se puede aplicar en cualquier campo para integrar a muchas personas.

OBJETIVO: Cumplir una meta que se pretende alcanzar.

PEDAGÓGICA: Una forma de enseñar a aprender a hacer algo de forma lógica.

RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA: Es un período en que una persona podrá ir a clases después de las normales para recuperarlos puntos perdidos, o mejorar su rendimiento académico.

RELEVANCIA: Importancia de un acontecimiento que ha ocurrido en algún lugar determinado.

TÉCNICAS: Sirven para buscar otro medio para buscar posibles soluciones a problemas en el entorno.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Diseño Metodológico

Para este proceso de investigación existen dos muestras que han sido situadas de la siguiente manera El método de investigación cualitativa se inicia con un acercamiento, previo a la realidad que va a ser objeto de análisis: Baquerizo & Carmen, (2013) indican que: “Con este diseño metodológico se conoce la realidad más de cerca, que está afectando los problemas de aprendizaje en los niños y niñas del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar”.

En consecuencia, es necesario, que todo proyecto de investigación sea desarrollado mediante metodologías para conocer la situación real y verídica de lo que acontece en un determinado lugar, llegando a la conclusión que, si no se aplica un método adecuado, no se conocería lo que se quiere investigar.

El autor García, (2009) manifiesta que:

Un diseño metodológico es la forma particular como cada interventor/a organiza su propuesta de intervención. Lo metodológico debe estar soportado por la postura epistemológica, conceptual y ontológica del interventor/a; es decir, cada diseño metodológico ha de responder con coherencia interna a la concepción de ser humano, a la concepción de educación y a los principios pedagógicos que orientan a cada interventor/a en su quehacer. (p. 1)

Para emplear el diseño metodológico correcto se debe poseer ideas claras y concisas para poderse dirigir hacia los objetivos que se plantean,

siendo de esta manera que los diseños metodológicos sean organizados se pude presentar una gran propuesta, basado en parámetros establecidos por la investigación.

Tipos de Investigación

Con los diferentes tipos de investigación se permitirá averiguar y reconocer diferentes experiencias y opiniones expuestas por los que, integran la comunidad educativa buscando facilitar el proceso de recuperación pedagógica a todo nivel, por lo tanto consiste que un proceso dinámico, implica la consideración de antecedentes y condiciones actuales, la reflexión y el análisis de los hechos con el fin de ampliar las acciones necesarias para que los objetivos se lleven a efecto.

Investigación bibliográfica.- Según Prado, (2009) da a conocer que: “Investigación bibliográfica sirve para obtener información contenida en documentos, a su vez es el conjunto de técnicas y estrategias que se emplean para localizar, identificar y acceder a aquellos documentos que contienen la información pertinente para la investigación” (p.4).

A través de esta se puede obtener información en libros, textos e internet para poder conocer diferencias u opiniones de personajes que han hecho de la educación una historia trascendental y tomar como referencia la experiencia de dichos autores para ponerlos en práctica en la comunidad educativa e investigativa.

Investigación aplicada.- Busca resolver un problema existente.

Tal es el caso, Lozada, (2014) indica que:

La investigación aplicada tiene por objetivo la generación de conocimiento con aplicación directa y a mediano plazo en la

sociedad o en el sector productivo. Este tipo de estudios presenta un gran valor agregado por la utilización del conocimiento que proviene de la investigación básica. De esta manera, se genera riqueza por la diversificación y progreso del sector productivo. (p.24)

Con esta se pudo obtener resultados a través de la ficha de observación con sus respectivas visitas aulas para encontrar los posibles problemas que están afectando el aprendizaje en los y las estudiantes del cuarto grado y así conocer la realidad de lo que ocurre en el salón de clases para aportar con posibles soluciones en beneficio de los educandos.

Investigación de campo.- Según Rena, (s.f.) considera que: Constituye un proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, tratamiento, análisis y presentación de datos, basado en una estrategia de recolección directa de la realidad de las informaciones necesarias para la investigación (p.9).

Investigación exploratoria, constituida por aquellos estudios que tratan de describir la situación sin intentar explicar o predecir las relaciones que se encontraran en ella.

Según la Universidad Nacional Autónoma de México, (2012) da a conocer que:

En la investigación de carácter exploratorio el investigador intenta, en una primera aproximación, detectar variables, relaciones y condiciones en las que se da el fenómeno en el que está interesado. En otros términos, trata de encontrar indicadores que puedan servir para definir con mayor certeza un fenómeno o evento, desconocido o poco estudiado. (p.16)

Permite tener en conocimiento algunos aspectos de manera superficial, buscando encontrar parámetros que permitan que la investigación tome ciertos lineamientos de desarrollo, encontrando pautas importantes para llegar a una respuesta favorable del problema existente en la institución educativa.

Población

Herrera & Naranjo, (2010), indica que: “La población es un conjunto de seres vivos de una especie que habita en un determinado lugar” (p.4).

En una población se encuentra un grupo determinado de integrantes quienes comparten su espacio, o poseen algunas características similares o en común lo que hace que en los estudios de investigación se los analice en conjunto, dependiendo de un análisis de estudio de la población ocasionan una idea para saber la cantidad de personas de un lugar.

El concepto de población según Llanos, (2013) manifiesta que: “señala la misma agrupación humana, pero como elemento componente indeterminado del Estado, ya que se refiere a todos sus habitantes, tengan el carácter o la condición que tuvieren, nacionales, extranjeros, residentes, transeúntes, particulares, funcionarios, etc.” (p.7)

En esta población están inmersos los estudiantes que tienen problemas de aprendizaje. Existe una gran mayoría de niños y niñas que tienen dificultades al momento de escuchar, hablar, leer y escribir, en la asignatura de Lengua y Literatura. Además, se incluyen a los docentes y padres de familia porque se pretende conocer la problemática.

El universo de este proyecto está formado por directivos, docentes, estudiantes y padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Simón

Bolívar”, cantón Salinas, Parroquia José Luis Tamayo de la provincia de Santa Elena.

A continuación, se dará a conocer de acuerdo a la visita en la institución educativa, mediante el siguiente cuadro, presentando la población que es la escogida para este proyecto educativo la cual se encuentra distribuido de la siguiente manera:

Población Universo
Cuadro N° 1. Distributivo de la Población

DESCRIPCIÓN	POBLACIÓN	PORCENTAJES
Autoridad	1	0,56%
Docentes	25	12,43%
Estudiantes	88	43,7%
Padres de familia	87	43,7%
T O T A L E S	201	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar”

Elaborado por: González Chalén William & González González Alexandra

Muestra

Morán Márquez (2012) indica que: “Es una técnica que nos permite de recolección de datos a investigar a través de una fracción de la población todo en conglomerado, es decir, con la muestra se conoce de forma exacta la cantidad de encuestados” (p.90).

Se utiliza cuando el universo o población es muy grande. Esta representa un conjunto, 201 personas donde se aplicó el proceso de selección directa considerando a todos los docentes y estudiantes, padres

de familia de cuarto grado, como figuras principales del proceso educativo, que permitirán conocer definitivamente la situación de la institución.

Cumple con las siguientes características:

- Debe ser representativa de la población de estudio (Técnica de muestreo).
- El número de sujeto que componen suelen ser inferior que el de la población, pero suficientes para que la estimación de los parámetros determinados tenga un nivel de confianza adecuado. Para que el tamaño de la muestra sea idóneo es preciso recurrir a su cálculo.
- El conjunto de individuos de la muestra son los sujetos realmente estudiados.

Para seleccionar la muestra se toma una población universo que está inmersa en el entorno escolar, esta son solo las personas involucradas como: estudiantes, docentes y padres de familia porque con estos datos obtenidos, se aplica el procedimiento que indica la fórmula para sacar la muestra a continuación.

Fórmula para realizar cálculos

n: Tamaño de la muestra.

N: Tamaño de la población.

p: Posibilidad de que ocurra un evento, $p=0,5$

q: Posibilidad de no ocurrencia de un evento, $q=0,5$

E: Error, se considera el 5 %; $E=0,05$

Z: Nivel de confianza, que para el 95%, $Z= 1,96$

El tipo de muestra utilizada en los cálculos es la que depende de la formula donde se conoce la cantidad de los integrantes de la población, además de ser del tipo probabilístico, es decir que todos los miembros de la población tendrán la misma probabilidad de ser seleccionados como muestra.

$$n = \frac{N}{\% (n-1) + 1}$$

$$n = \frac{201}{(0,04)^2(n-1) + 1}$$

$$\frac{201}{(0,025) (178-1)+1}$$

$$\frac{25}{(0,0025) (200)+1}$$

$$\frac{201}{0,5+1}$$

$$\frac{201}{1,5}$$

$$= 139$$

Cuadro N° 2. Distribución de la Muestra

NUMERO	ESTRATO	CANTIDAD	PORCENTAJES
1	Docentes	25	18%
2	Estudiantes	57	41%
3	Padres de familia	57	41%
TOTAL		139	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar”

Elaborado por: González Chalén William & González González
Alexandra

La realización de este proyecto se consideró una población de 201 personas. Estas están conformadas por: 2 docentes de la institución educativa, 68 estudiantes y 67 padres de familia del cuarto grado de la escuela “Simón Bolívar” que estarán inmersas en esta investigación. La autoridad de la Institución se realizará su respectiva entrevista.

Cuadro N° 3. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
TÉCNICAS LÚDICAS	Tipología de las técnicas lúdicas. Ámbito de las técnicas lúdicas.	¿Las técnicas lúdicas ayudan al docente en el proceso de inter aprendizaje..
		¿El proceso de estructuración del niño y niña dependen de las técnicas lúdicas?
		¿El juego proporciona ventajas en el ámbito personal como en el educativo?
	La Educación y las técnicas lúdicas.	¿Las técnicas lúdicas se relacionan con la educación?
		¿El juego alcanza la excelencia en los estudiantes?
		¿El estudiante percibe de forma dinámica por medio de juegos?
	Realidad nacional y local sobre las técnicas lúdicas.	¿Las técnicas lúdicas son indispensables para la sociedad?
		¿La lúdica permite la capacidad de expresión con vivencias significativas?

		¿La educación está orientada a construir un criterio autónomo de forma práctica?
RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA	Definiciones de la recuperación pedagógica	¿Los estudiantes pueden recibir una clase eficaz?
		¿La Recuperación pedagógica permite recuperar y nivelar a los estudiantes?
		¿La seguridad y autoconfianza se la consigue con la recuperación pedagógica?
	La pedagogía crítica y la recuperación pedagógica	¿Los docentes incluyen en sus planificaciones clases de recuperación pedagógica?
		¿Existen diversos casos donde se debe emplear recuperación pedagógica?
		¿Es necesario renovar contenidos de los programas de estudio?
	Experiencias innovadoras de la recuperación pedagógica	¿Es necesario experimentar nuevas vivencias en las recuperaciones pedagógicas?
		¿La recuperación pedagógica es un recurso idóneo para el desarrollo de las destrezas?
		¿Se considera imprescindible la innovación académica?.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar”

Elaborado por: González Chalén William & González González

Alexandra

Métodos de investigación

Para el desarrollo de esta investigación se utilizaron los siguientes métodos:

Empírica.- Klaus, (2003), “La investigación empírica es un proceso que se lleva a cabo por etapas establecidas de antemano”. (p.10)

Siendo la investigación empírica un proceso con lineamientos establecidos, estos son aquellos sin necesidad de un estudio profundizado y tan sistematizado ofrecen ideas acerca de lo que se conoce hasta el momento.

Teórica.- Agüero, (2010) manifiesta que:

La investigación teórica va a ser aquella que refleja las relaciones esenciales existentes entre las propiedades, objetos y fenómenos. Para que los hechos se constituyan en una teoría científica es necesario seleccionarlos, clasificarlos, compararlos, analizarlos, hacer abstracción de algunas características y propiedades, generalizarlos y explicarlos, solo así es posible discriminar las relaciones esenciales, causales, de las no causales, repetitivas, constantes. (p.60)

El tipo de estudio investigativo que se presenta como teórico es el que relata todos los datos obtenidos, encargándose también de la clasificación según variables, y describiendo su relevancia en el problema por medio del conocimiento de las propiedades del objeto en estudio.

Estadístico.- Obregón, (2015), da a conocer que:

El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Dicho manejo de datos tiene por propósito la comprobación, en una parte de la realidad, de una o varias consecuencias verificables deducidas de la hipótesis general de la investigación. (p. 17)

Según los datos que se obtiene, este método sigue unos pasos que consiste en analizar y presentar una posible solución, comprobando de esta manera que dato es verdaderamente importante para continuar con el trabajo de investigación y si es necesario descartar alguna variable, siendo así este método permite establecerlo como dato no necesario para la investigación o no veraz ya que por medio de cantidades numéricas es posible determinarlo estadísticamente.

Deducción.- Este método proyecta como conocer a fondo los problemas que están ocurriendo en el entorno educativo. Además, se conoce de donde se ocasiona esta problemática, cuales son las características en este caso personal para hacer un posible análisis y resultados según la encuesta a realizar.

El mencionado método fue aplicado al momento de visitar la institución educativa y mediante la observación directa, encuestas, entrevistas dirigida a la comunidad educativa, se pretende conocer la problemática existente en la institución educativa, con el propósito de llegar a los motivos del bajo rendimiento académico en los estudiantes.

Análisis.- Se enfoca en permitir y analizar de manera subjetiva y objetiva la información desde el lugar de la problemática, es decir, que por medio de las evidencias e interrogantes que se hayan encontrado en la investigación.

Éste, permite mediante la investigación, encontrar claramente la situación en que se encuentra la institución educativa, llegando a un análisis general de las posibles causas y consecuencias que han venido suscitándose, optando porque el rendimiento académico vaya disminuyendo con el pasar de los días.

Síntesis.- Una vez que se realizó el respectivo análisis de todos sus elementos, se extrae la información o los contenidos más importantes de la investigación.

La realización de la síntesis es la que recaba los aspectos relevantes acorde a las indagaciones realizadas para valorar en sí lo que acontece en la institución y que facilita a que los resultados hallados sean considerados con facilidad para el estudio minuciosamente, de tal manera que permitan presentar una propuesta en beneficio de los estudiantes.

Técnicas e instrumentos

Entrevista.- Para los autores Alicia Peláez, Jorge Rodríguez, Samantha Ramírez, Laura Pérez, Ana Vásquez, Laura González, (2013), una entrevista, es un proceso de comunicación que se realiza normalmente entre dos personas; en este proceso el entrevistado obtiene información del entrevistado de forma directa. (p. 2)

Esta técnica permitió dialogar personalmente con mayor acercamiento a la autoridad de la institución educativa, conocer sus inquietudes e inconformidades, preguntas basadas en el problema que se ha observado y las posibles soluciones que hacen referencia a la investigación.

La encuesta.- Alelú, (2015), “La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se le

realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación”. (p.3)

Se elaboró una encuesta en base a un banco de preguntas de acuerdo a la visita realizada en el entorno educativo, donde se evidenciaron los problemas y se analizaron las posibles soluciones que se pueden efectuar, estas tiene que ir de la mano, por último las preguntas en base a la propuesta a realizarse.

Instrumentos

El cuestionario.- Aparicio, (2009) indica que:

El objetivo del cuestionario es traducir las variables de la investigación en preguntas concretas que nos proporcionen información viable o susceptible de ser cuantificada. El cuestionario debe ser breve y concreto, ajustado a la cantidad de información que se necesita, y accesible para el entrevistado. Asimismo, hemos de intentar evitar la ocasión de que éste pueda sesgar o falsear las respuestas. (p. 4)

Permitió elaborar las preguntas a los docentes, estudiantes y padres de familia basados en la observación que se realizó en el salón de clases, como instrumento de evaluación.

Guía de preguntas.- es indispensable obtenerla, pues, permite mediante las interrogantes llegar a un consenso de lo que se pretende investigar, tanto el docente como el estudiante se muestran dispuestos a responderlos sin darse cuenta que depende de las respuestas se conocerá lo que en la actualidad se vive en la unidad educativa.

Encuesta dirigida a Docentes

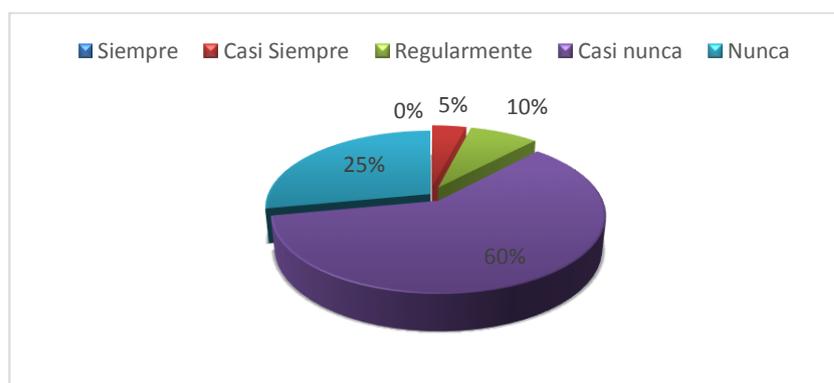
Tabla N° 1. “Aplicación de Técnicas lúdicas en Lengua y Literatura”

¿Usted aplica en la clase de lengua y literatura técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N 1	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	1	5%
	Regularmente	2	10%
	Casi Nunca	15	60%
	Nunca	7	25%
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico N°1. “Aplicación de Técnicas lúdicas en Lengua y Literatura”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: Los y las docentes encuestados en este ítem indican en un 5% casi siempre, 10% regularmente, el 60% casi nunca y el 25% nunca en cuanto a la aplicación de técnicas lúdicas en lengua y literatura, es decir, no practican las técnicas lúdicas en las clases.

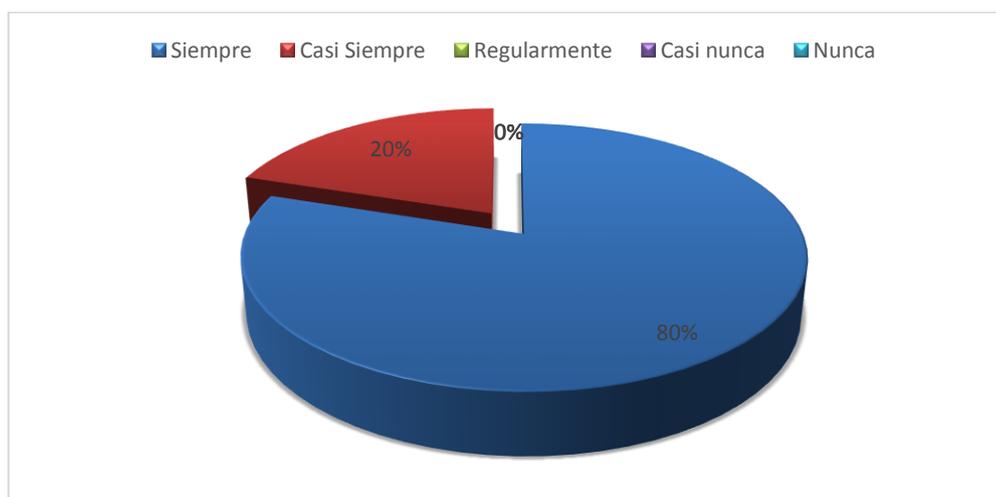
Tabla 2. “Uso de las Técnicas Lúdicas”

¿Es importante el uso de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 2	Siempre	20	80%
	Casi Siempre	5	20%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 2. “Uso de las Técnicas Lúdicas”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: Los y las docentes encuestados en este ítem indican en un elevado porcentaje del 80% donde asumen que es importante el uso de las técnicas lúdicas en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura y el 20%.

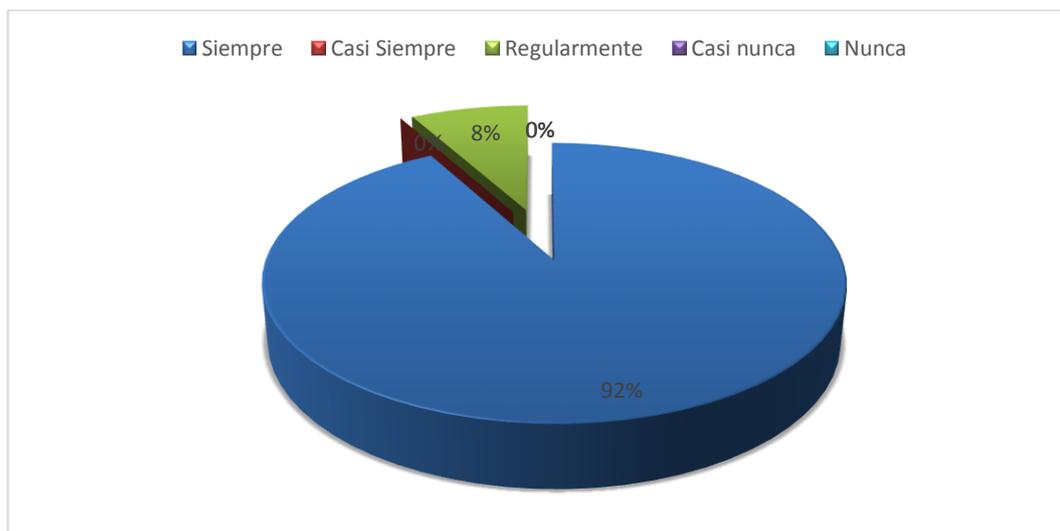
Tabla N° 3. “Las Técnicas Lúdicas en la educación”

¿Es factible incorporar técnicas lúdicas en la educación de los estudiantes de cuarto grado?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Siempre	23	92%
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	2	8%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico N° 3. “Las Técnicas Lúdicas en la educación”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, docentes encuestados indican en un alto porcentaje del 92% en que siempre es factible incorporar técnicas lúdicas en la educación de los estudiantes de cuarto grado y un 8% regularmente.

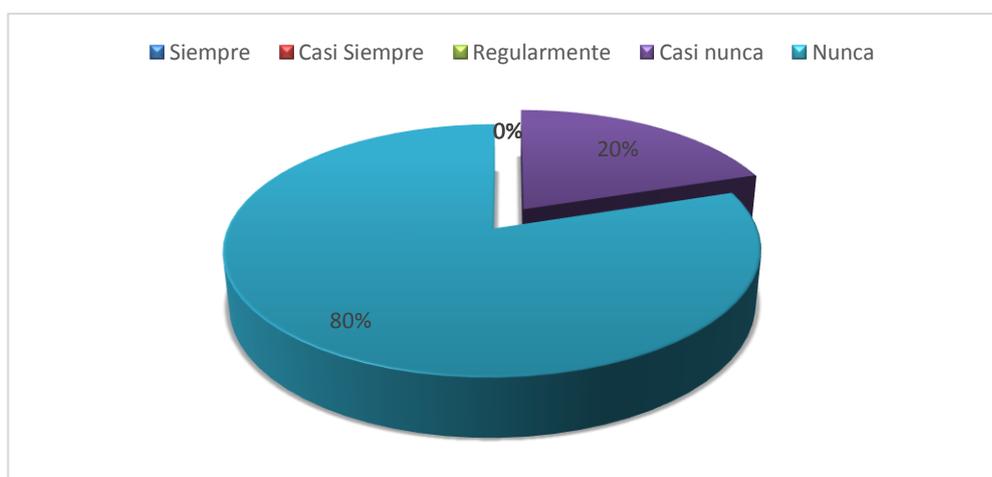
Tabla N° 4. “Actualización de las Técnicas Lúdicas”

¿Actualiza constantemente las técnicas lúdicas que utiliza con los estudiantes de cuarto grado?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	5	20%
	Nunca	20	80%
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 4. “Actualización de las Técnicas Lúdicas”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítems los/as, docentes encuestados indican en un 20% la categoría casi nunca, mientras que un 80% que nunca actualizan constantemente las técnicas lúdicas que utiliza con los estudiantes de cuarto grado, un mínimo regularmente.

Tabla 5. “Las Actividades Lúdicas en la Recuperación Pedagógica”

¿Considera que la influencia de las actividades lúdicas mejorará la calidad en la recuperación pedagógica?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 5	Siempre	25	100%
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 5. “Las Actividades Lúdicas en la Recuperación Pedagógica”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, docentes encuestados indican en un 48% de la categoría siempre, el 36% casi siempre, un 8% regularmente, y otro 8% porcentajes que indican acerca de si consideran la influencia de las actividades lúdicas para el mejoramiento de la calidad de la Recuperación Pedagógica en los estudiantes.

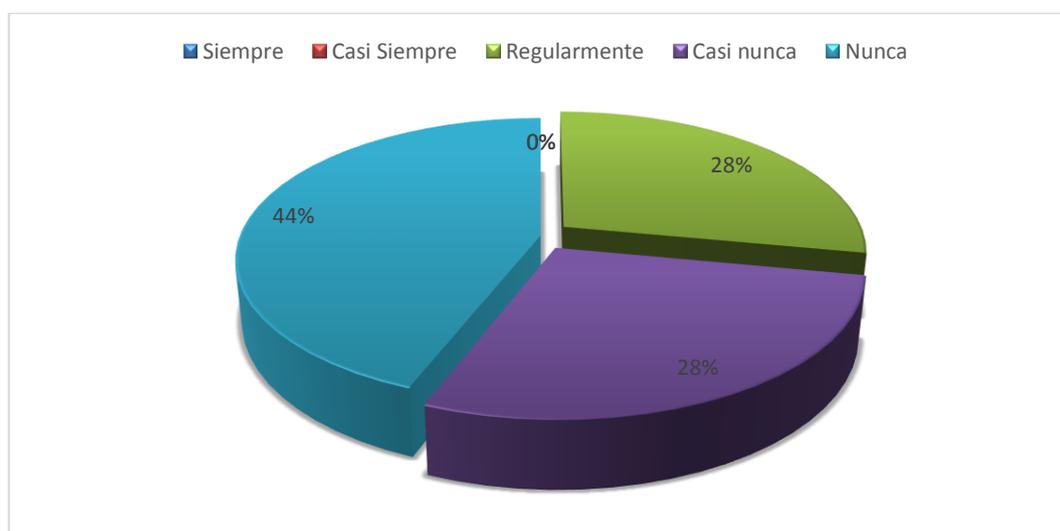
Tabla 6. “Frecuencia de las Técnicas Lúdicas”

¿Los Docentes hablan con frecuencia sobre las técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 6	Siempre	0	0 %
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	7	28%
	Casi Nunca	7	28%
	Nunca	11	44%
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 6. “Frecuencia de las Técnicas Lúdicas”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, docentes encuestados indican el 44% que nunca los docentes utilizan como prioridad hablar sobre las técnicas lúdicas y la recuperación pedagógica, el 28% casi nunca y el 28% regularmente.

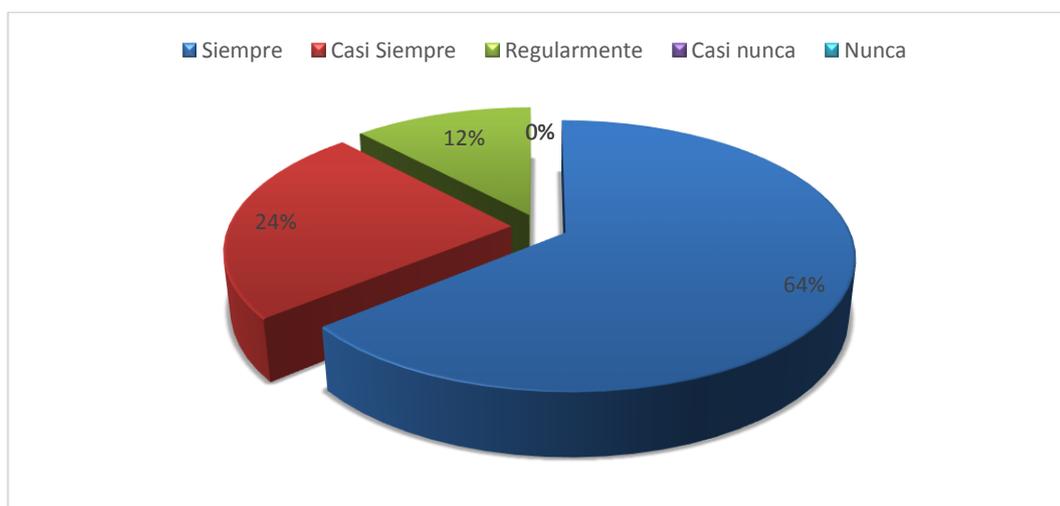
Tabla 7. “Las Técnicas Lúdicas en la Recuperación Pedagógica”

¿Las técnicas lúdicas ayudan a la recuperación pedagógica de la asignatura de lengua y literatura?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 7	Siempre	16	64%
	Casi Siempre	6	24%
	Regularmente	3	12%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0 %
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 7. “Las Técnicas Lúdicas en la Recuperación Pedagógica”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: Los y las docentes encuestados en este ítem indican en un alto porcentaje del 64% que siempre, el 24% casi siempre y el 12% regularmente en la asignatura de lengua y literatura debe impartirse clases con técnicas lúdicas que ayuden a la recuperación pedagógica.

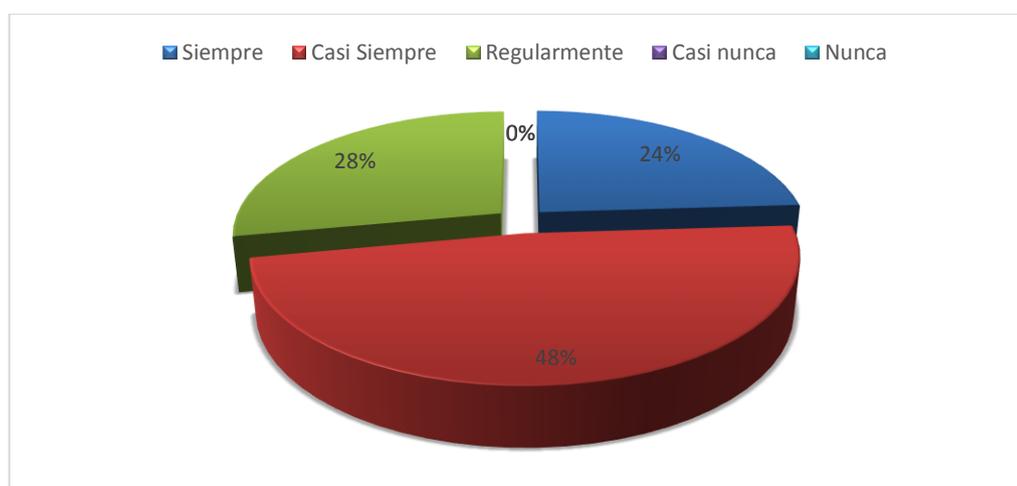
Tabla 8. “La Recuperación Pedagógica en base a Técnicas Lúdicas”

¿Es posible aplicar técnicas lúdicas en las recuperaciones pedagógicas de cuarto grado?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 8	Siempre	6	24%
	Casi Siempre	12	48%
	Regularmente	7	28%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 8. “La Recuperación Pedagógica en base a Técnicas Lúdicas”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: Los y las docentes encuestados en este ítem indican en tres altos porcentajes que el 24% siempre, el 48% casi siempre y el otro 28% regularmente es posible impartir la recuperación pedagógica a los estudiantes de cuarto grado con técnicas lúdicas.

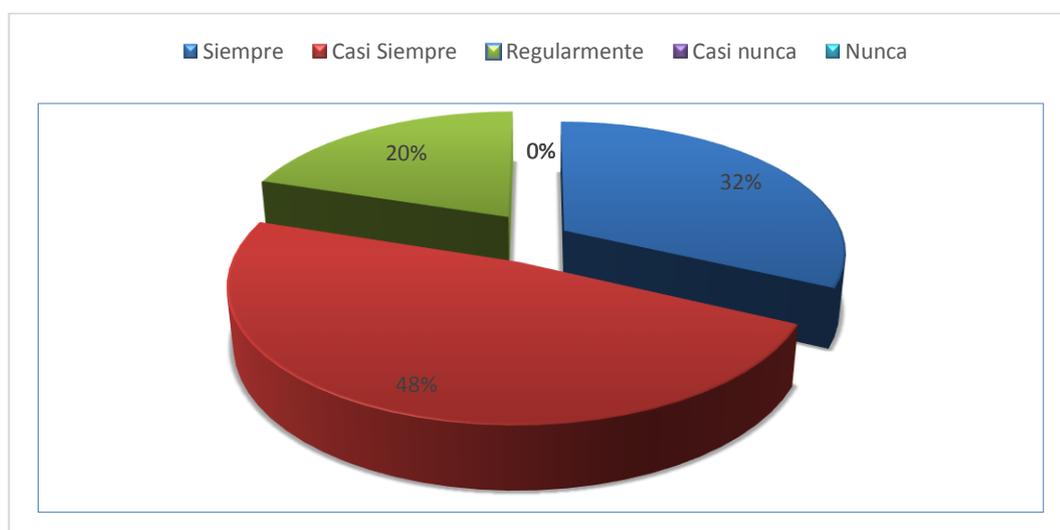
Tabla 9. “El optimismo con la Guía Didáctica”

¿Considera usted, que con una guía didáctica el estudiante se sentirá optimista al trabajar en clase?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 9	Siempre	8	32%
	Casi Siempre	12	48%
	Regularmente	5	20%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 9. “El optimismo con la Guía Didáctica”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, docentes encuestados indican en 3 altos porcentajes que el 48% casi siempre, el 32% consideran que con una guía didáctica siempre el estudiante se sentirá optimista al utilizar técnicas lúdicas en las clases y el 20% regularmente.

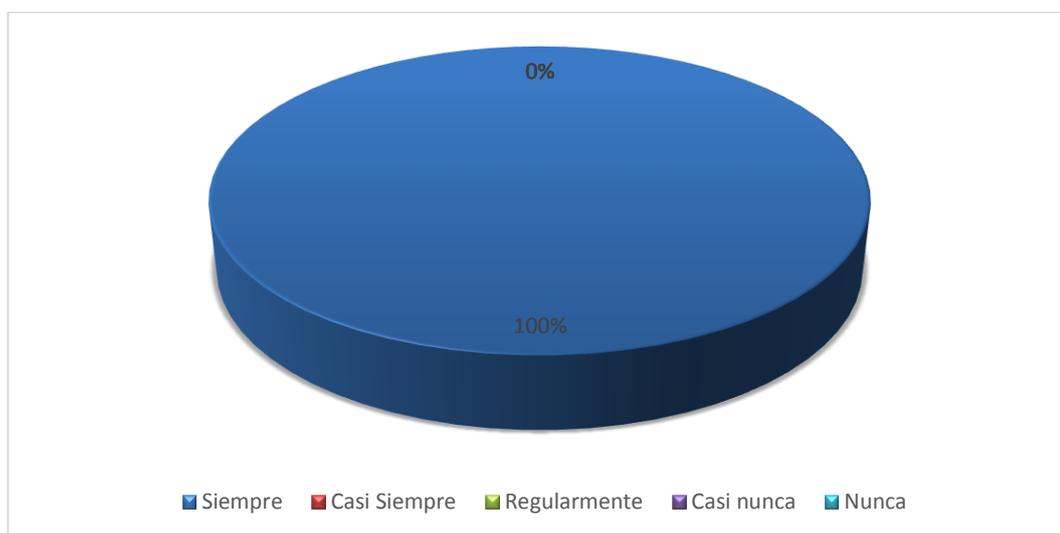
Tabla 10. “Necesidad de la Guía Didáctica en cuarto grado”

¿La guía didáctica es necesaria para los niños de cuarto grado?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 10	Siempre	25	100%
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		25	100%

Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 10. “Necesidad de la Guía Didáctica en cuarto grado”



Fuente: Docentes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem existen un solo porcentajes elevado por parte de los docentes donde el 100% siempre considera que las guías didácticas son necesarias para los niños de cuarto grado, para mejorar un rendimiento académico.

Encuesta dirigida a estudiantes

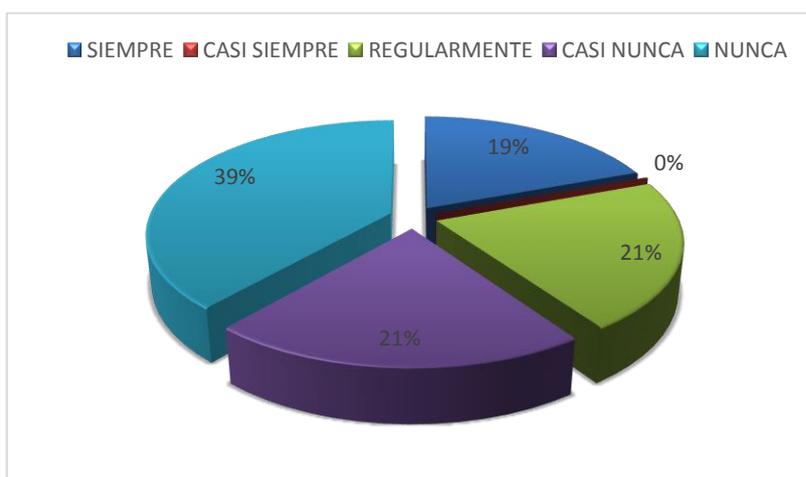
Cuadro 11. “Motivación en la clase de lengua y literatura”

¿Te parece divertida la clase de lengua y literatura?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 1	Siempre	11	19%
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	12	21%
	Casi Nunca	12	21%
	Nunca	22	39%
Total		57	100%

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 11. “Motivación en la clase de lengua y literatura”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem manifiestan los/as, estudiantes en cuatro altos porcentajes que el 21 % casi nunca, el 39% nunca, el 21% regularmente y el 19% siempre les parece divertida la clase de lengua y literatura.

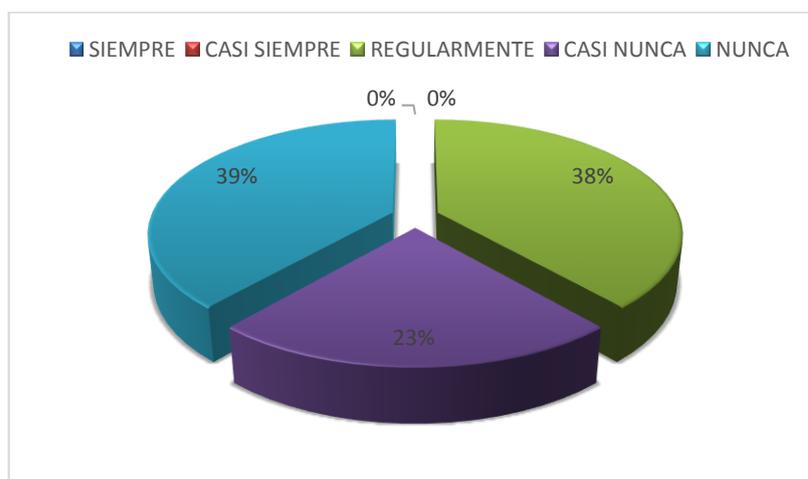
Tabla 12. “Aplicación de juegos y cuentos”

¿Tu profesor antes de empezar la clase, realiza juegos o cuentos que les llamen la atención?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 2	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	22	38%
	Casi Nunca	13	23%
	Nunca	22	39%
Total		57	100%

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 12. “Aplicación de juegos y cuentos”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem manifiestan los/as, estudiantes en tres porcentajes indican que el 38% regularmente, 23% casi nunca y el 39% nunca, en que su profesor relata cuentos que llamen su atención.

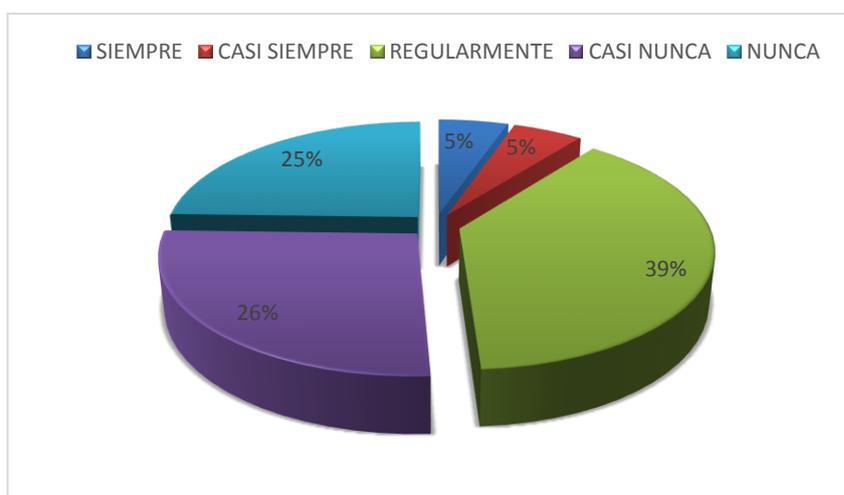
Tabla 13. “Aplicación de las técnicas lúdicas”

¿Tu profesor aplica las técnicas lúdicas e la clase de lengua y literatura?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Siempre	3	5%
	Casi Siempre	3	5%
	Regularmente	22	39%
	Casi Nunca	15	26%
	Nunca	14	25%
Total		57	100

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 13. “Aplicación de las técnicas lúdicas”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, estudiantes manifiestan en porcentajes considerables de que el 25% nunca, el 26% casi nunca, el 39% regularmente, el 5% casi siempre y el 5% siempre el profesor aplica técnicas lúdicas en la clase de lengua y literatura.

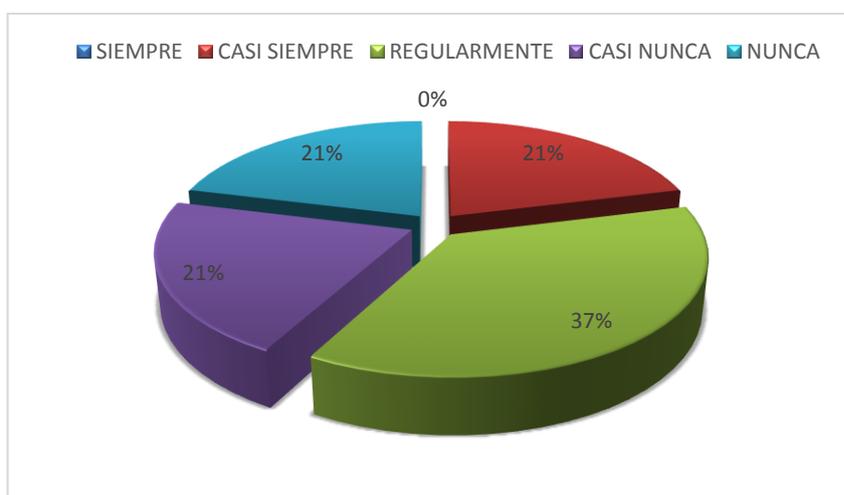
Tabla 14. “Participación divertida en Lengua y Literatura”

¿En la clase de lengua y literatura participas de una forma divertida?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	12	21%
	Regularmente	21	37%
	Casi Nunca	12	21%
	Nunca	12	21%
Total		57	100

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 14. “Participación divertida en Lengua y Literatura”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, estudiantes manifiestan que el 21% nunca, el 21% casi nunca, el 37% regularmente, y el 21% casi siempre participan de una forma divertida en la clase de lengua y literatura.

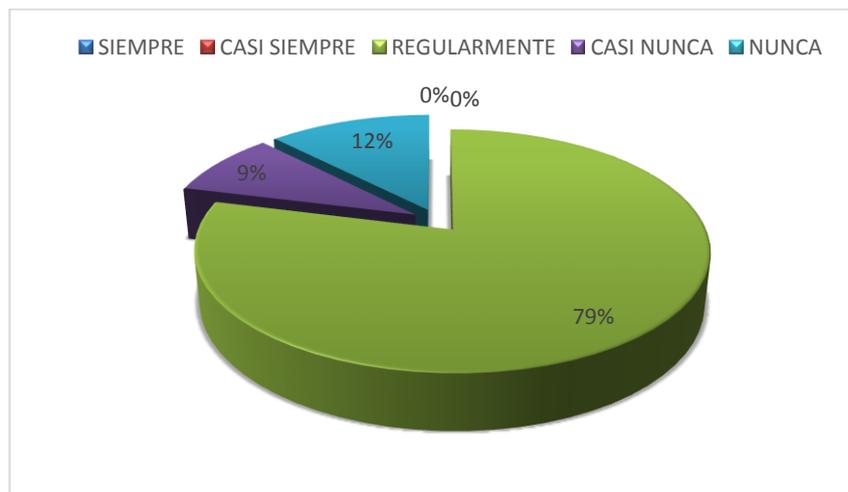
Tabla 15. “Diversión en el cuadernillo de trabajo”

¿Te diviertes desarrollando el cuadernillo de trabajo de lengua y literatura?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	45	79%
	Casi Nunca	5	9%
	Nunca	7	12%
Total		57	100

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 15. “Diversión en el cuadernillo de trabajo”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, estudiantes manifiestan los siguientes porcentajes, el 79% regularmente, un 12% nunca y el 9% casi nunca se divierte desarrollando actividades del cuadernillo de trabajo de lengua y literatura.

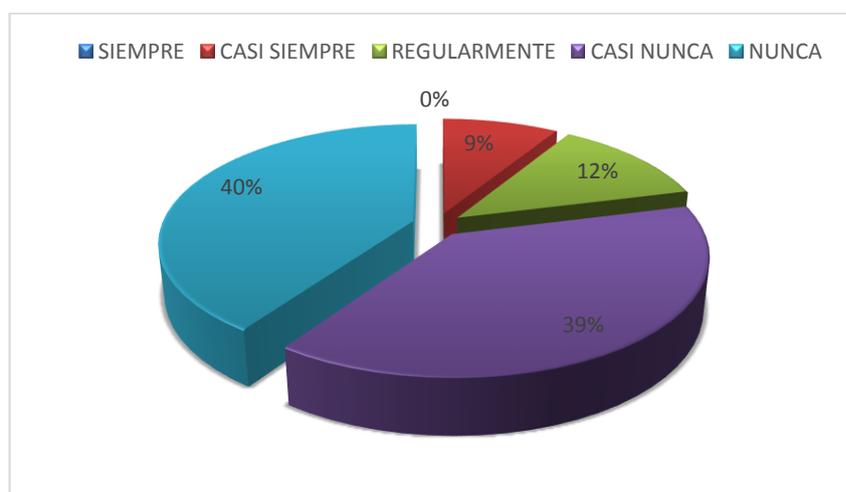
Tabla 16. “Repasos de la clase anterior”

¿Tu profesor realiza repasos de la clase anterior?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 5	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	5	9%
	Regularmente	7	12%
	Casi Nunca	22	39%
	Nunca	23	40%
Total		57	100

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 16. “Repasos de la clase anterior”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem manifiestan los/as, estudiantes en porcentajes que el 40% nunca, el 39% casi nunca, el 12% regularmente y el 9% casi siempre los y las docentes imparten clases de recuperación pedagógica con técnicas lúdicas, recordando la clase anterior.

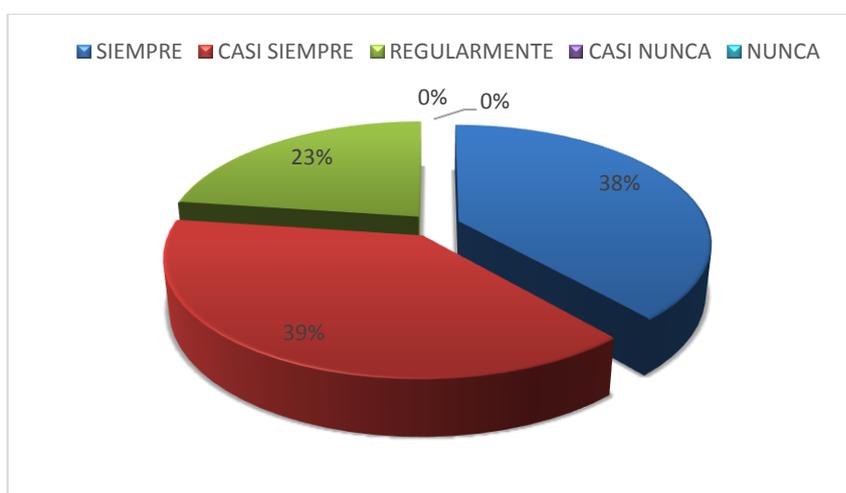
Tabla 17. “Aprender mediante el juego”

¿Consideras, que a través del juego se puede aprender mejor?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 6	Siempre	22	38%
	Casi Siempre	22	39%
	Regularmente	13	23%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		57	100%

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 16. “Aprender mediante el juego”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En esta interrogante los/as, estudiantes encuestados respondieron en tres altos porcentajes, el 38% indican que siempre, el 39% casi siempre y el 23% regularmente piensan que los juegos se puede aprender mejor.

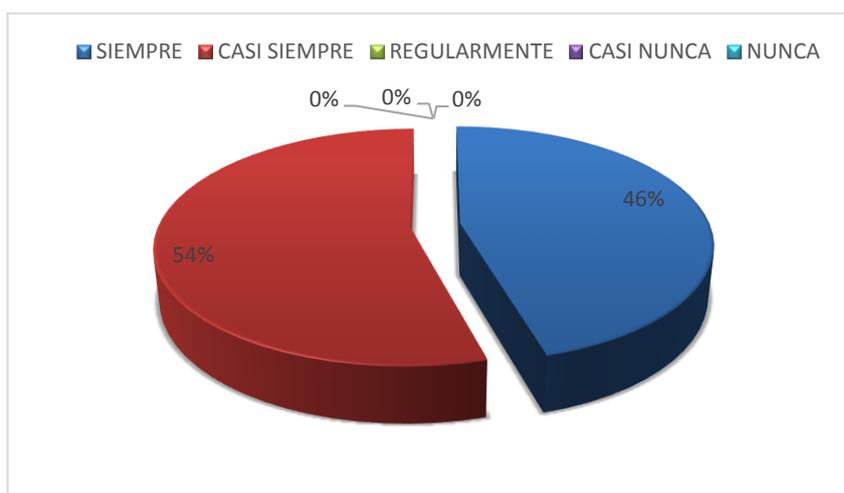
Tabla 18. “Aprendiendo con facilidad Lengua y Literatura”

¿Te gustaría la enseñanza mediante juegos de la asignatura de Lengua y Literatura?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 7	Siempre	26	46%
	Casi Siempre	31	54%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		57	100%

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 18. “Aprendiendo con facilidad Lengua y Literatura”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, estudiantes consideran en dos únicos porcentajes, el 54% indica que siempre y el 46% casi siempre les gustaría aprender con facilidad la asignatura de Lengua y Literatura, permitiendo mejorar el rendimiento académico.

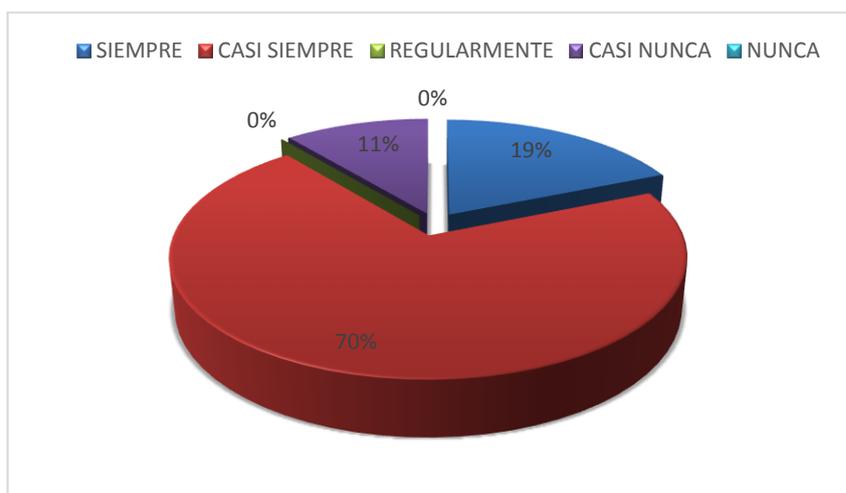
Tabla 19. “Diversión con la Guía Didáctica”

¿Te motivaría a la diversión una guía didáctica con técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 8	Siempre	12	21%
	Casi Siempre	45	79%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	7	0%
	Nunca	0	0%
Total		68	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar”

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico N° 19. “Diversión con la Guía Didáctica”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, estudiantes manifiestan en tres porcentajes, el 21% indica que siempre, el 79% casi siempre y el 7% casi consideran que las clases serian divertidas si se utilizara una guía didáctica con técnicas lúdicas.

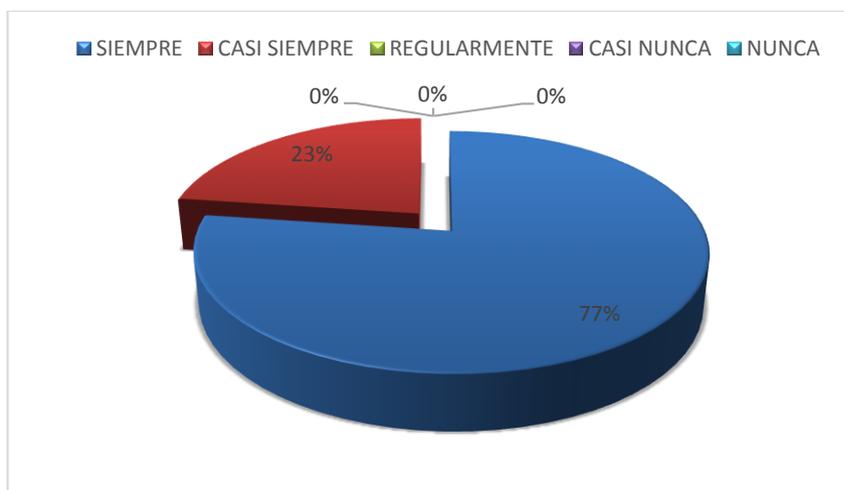
Tabla 20. “Diversión con el cuadernillo de trabajo”

¿Estás de acuerdo, que un cuadernillo de trabajo logra divertirme mientras estudias?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 9	Siempre	44	77%
	Casi Siempre	13	23%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		57	100%

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 20. “Diversión con el cuadernillo de trabajo”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, estudiantes encuestados indican en un dos altos porcentajes, el 77% siempre, y un 23% casi siempre en que les gustaría tener un cuadernillo de trabajo para lograr la diversión en el estudio de la asignatura de lengua y literatura.

Encuestas dirigidas a Padres de Familia

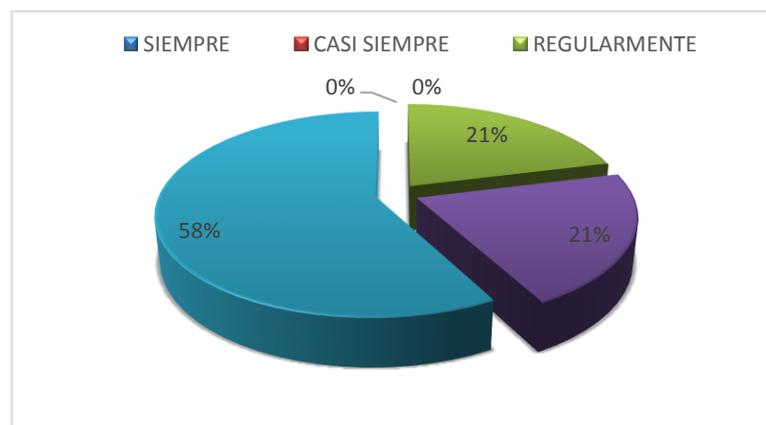
Tabla 21. “Diálogo sobre Técnicas Lúdicas”

¿Los docentes del centro educativo hablan sobre técnicas lúdicas?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 1	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	12	21%
	Casi Nunca	12	21%
	Nunca	33	58%
Total		57	100%

Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 21. “Diálogo sobre Técnicas Lúdicas”



Fuente: Estudiantes

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem manifiestan los padres y madres de familia en tres altos porcentajes de que el 21% regularmente, el 21% casi nunca y el 58% nunca indican que los docentes del centro educativo no hablan acerca de las técnicas lúdicas.

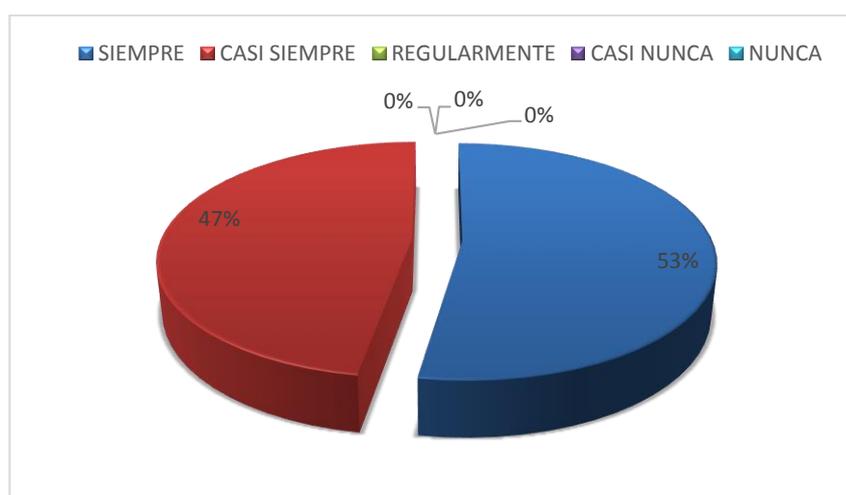
Tabla 22. “La Motivación mejora el aprendizaje”

¿Considera que la motivación del docente en clase mejorará el aprendizaje de su representado?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 2	Siempre	30	53%
	Casi Siempre	27	47%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		57	100%

Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 22. “La Motivación mejora el aprendizaje”



Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem manifiestan los padres y madres de familia en dos altos porcentajes de que, casi siempre en un 47% y siempre en un 53% consideran que la constante motivación a sus hijos en clase, mejorará su enseñanza.

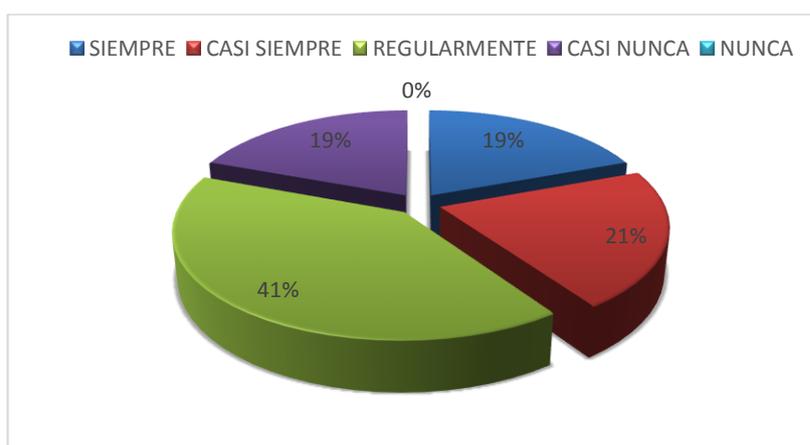
Tabla 23. “Satisfacción por la enseñanza en la escuela”

¿Está satisfecho por la enseñanza que recibe su hijo en la escuela?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Siempre	11	19%
	Casi Siempre	12	21%
	Regularmente	23	41%
	Casi Nunca	11	19%
	Nunca	0	0%
Total		57	100%

Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 23. “Satisfacción por la enseñanza en la escuela”



Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: Los padres de familia encuestados indican que se encuentran insatisfechos por la enseñanza que reciben sus hijos en la escuela, por tanto los porcentajes son los siguientes: 19% siempre, 21% casi siempre, 41% regularmente, 19% casi nunca se encuentran satisfechos con la enseñanza que ofrece la escuela “Simón Bolívar” a sus hijos.

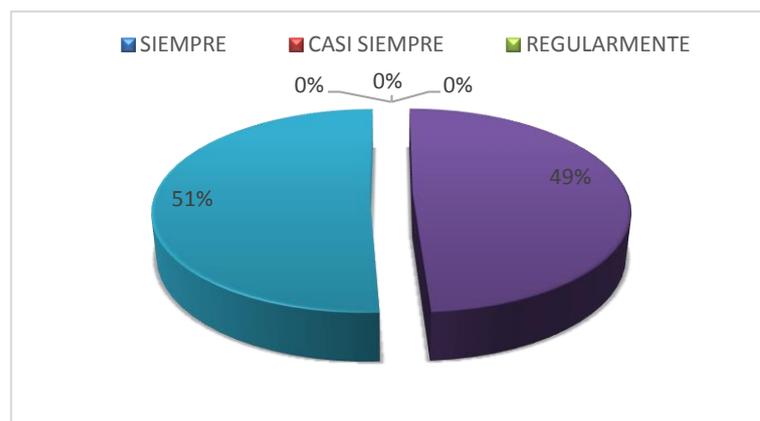
Tabla 24. “Actualización de Técnicas Lúdicas”

¿Cree usted, que los docentes actualizan constantemente para que sus estudiantes aprendan mejor?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	Siempre	0	0%
	Casi Siempre	0	0%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	28	49%
	Nunca	29	51%
Total		57	100%

Fuente: Padres de Familia”

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 24. “Actualización de Técnicas Lúdicas”



Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: Los padres de familia encuestados manifiestan en dos únicos porcentajes de que el 51% de los docentes no buscan diferentes técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje del estudiante, y el otro 49% casi nunca.

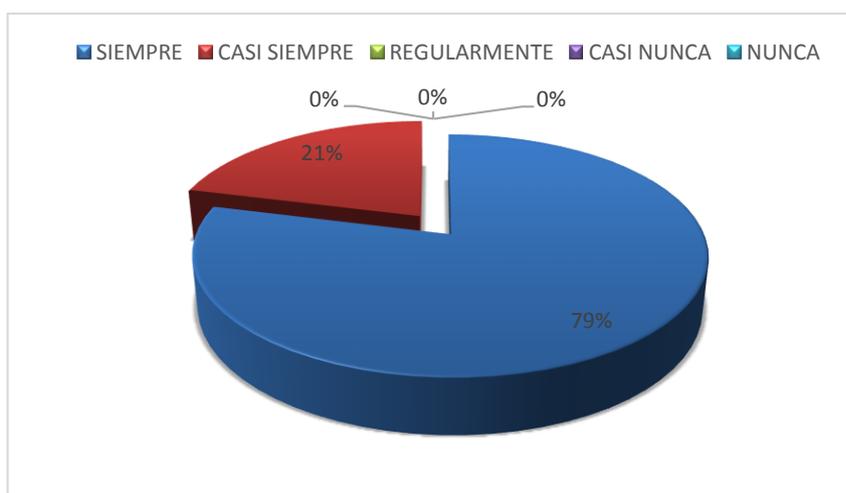
Tabla 25. “Interés por el aprendizaje”

¿Considera que un cuadernillo de trabajo despertará el interés por aprender de su representado?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 5	Siempre	45	79%
	Casi Siempre	12	21%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		57	100%

Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 25. “Interés por el aprendizaje”



Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem manifiestan los padres y madres en dos altos porcentajes, el 79% siempre y el otro 21% casi siempre, es necesario un cuadernillo de trabajo que contengan juegos para llamar el interés de sus hijos en la asignatura y aprenda mejor.

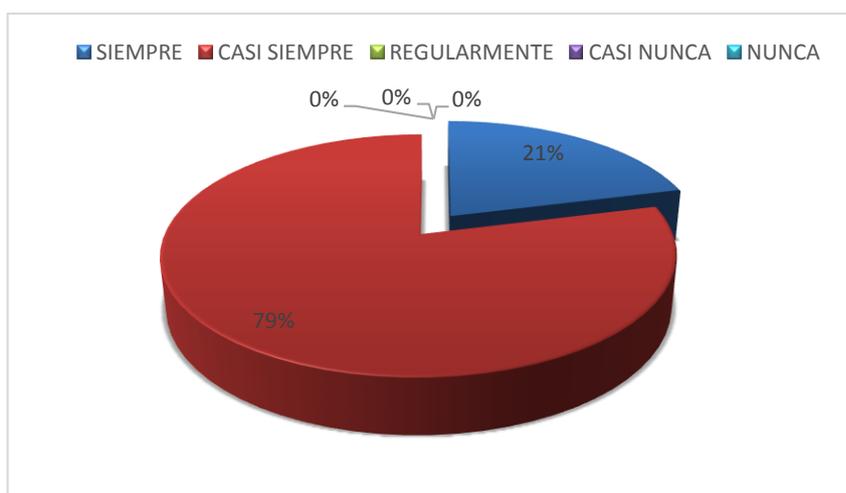
Tabla 26. “Recuperación Pedagógica con juegos”

¿Recibir clases de recuperación pedagógica con juegos mejorará la enseñanza en sus hijos?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 6	Siempre	12	21%
	Casi Siempre	45	79%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		57	100%

Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 26. “Recuperación Pedagógica con juegos”



Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, padres y madres de familia indican en 2 porcentajes, el 79% casi siempre y el 21% siempre es necesario recibir clases de recuperación pedagógica con técnicas lúdicas, debido a que mejora la enseñanza en sus hijos.

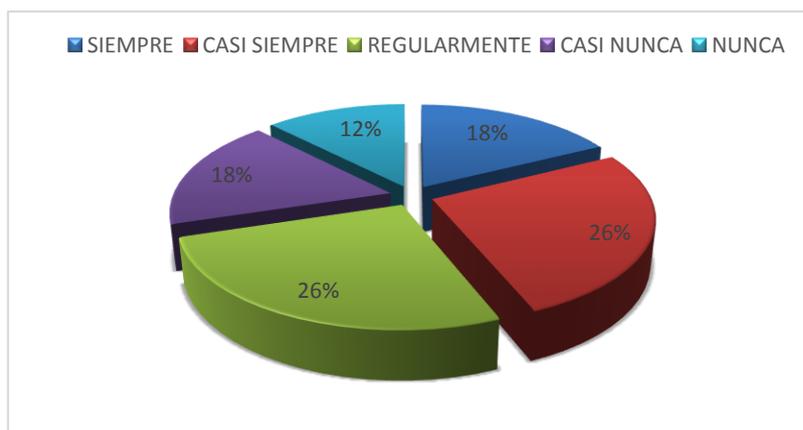
Tabla 27. “Dictados y Tareas mejoran el aprendizaje”

¿Cree que los dictados y tareas mejorarán el aprendizaje de su hijo?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 7	Siempre	10	18%
	Casi Siempre	15	26%
	Regularmente	15	26%
	Casi Nunca	10	18%
	Nunca	7	12%
Total		57	100%

Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 27. “Dictados y Tareas mejoran el aprendizaje”



Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, padres y madres indican en un 26% casi siempre, 26% regularmente, 18% casi nunca, 18% siempre y un 12% nunca consideran que con dictados y tareas en exceso se logran mejorar el aprendizaje en su hijo en la asignatura.

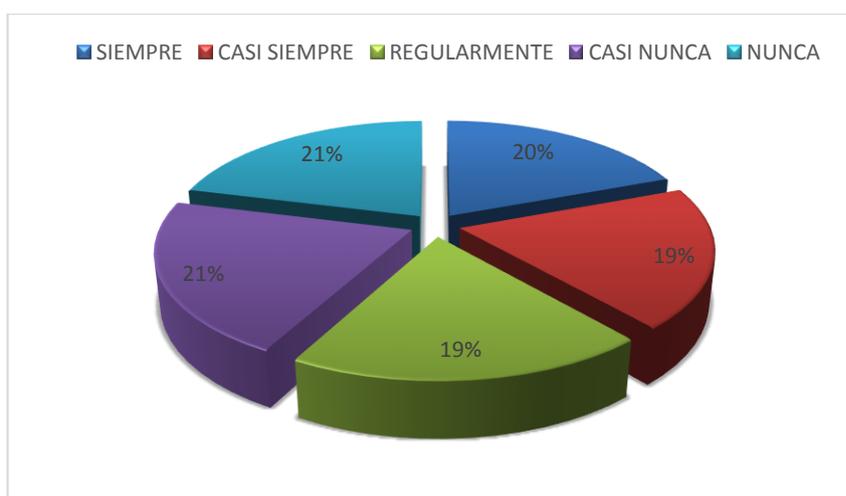
Tabla 28. “Problemas de aprendizaje en la escuela”

¿Considera usted, que los problemas de aprendizaje se deben a la educación recibida en la escuela?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 8	Siempre	11	20%
	Casi Siempre	11	19%
	Regularmente	11	19%
	Casi Nunca	12	21%
	Nunca	12	21%
Total		57	100%

Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 28. “Problemas de aprendizaje en la escuela”



Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: Los padres y madres de familia consideran en un 21% que casi nunca, el 21% nunca, el 20% siempre, el 19% casi siempre y el 19% regularmente piensa que los problemas de aprendizaje de sus hijos tienen que ver con la escuela.

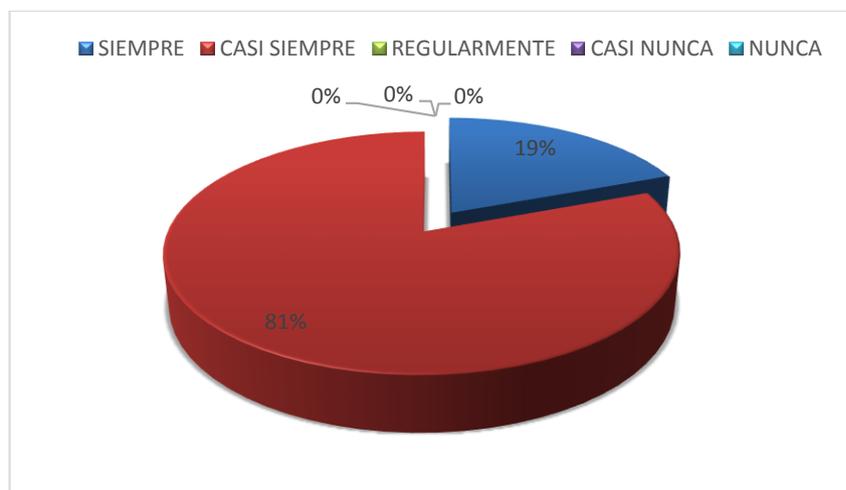
Tabla 29. “Actividades lúdicas en Lengua y Literatura”

¿Está de acuerdo, que un cuadernillo de actividades lúdicas (juegos mejorará la enseñanza de lengua y literatura)?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 9	Siempre	11	19%
	Casi Siempre	46	81%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		57	100%

Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 29. “Actividades lúdicas en Lengua y Literatura”



Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los/as, padres y madres de familia indican en 2 altos porcentajes el 81% que casi siempre y el otro 19% siempre es necesario contar con un cuadernillo con actividades lúdicas (juegos) para mejorar la enseñanza en la asignatura de lengua y literatura.

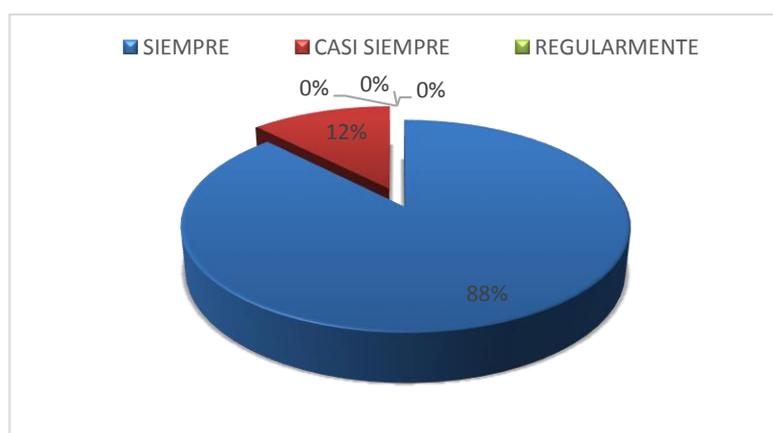
Tabla 30. “Importancia de la Guía Didáctica”

¿Para las clases de recuperación pedagógica es imprescindible contar con una guía de actividades lúdicas?			
CÓDIGO	CATEGORÍA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 10	Siempre	50	88%
	Casi Siempre	7	12%
	Regularmente	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		57	100%

Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Gráfico 30. “Importancia de la Guía Didáctica”



Fuente: Padres de Familia

Autores: William González & Alexandra González

Comentario: En este ítem los padres y madres de familia indican en dos únicos porcentajes el 12% casi siempre, mientras que el otro 88% que siempre, se debe contar con una guía didáctica que posea actividades lúdicas porque será importante para las clases de recuperación pedagógica.

ENTREVISTA A DIRECTIVO

Análisis de resultados

Análisis de resultados de la aplicación de la entrevista al directivo.

1.- ¿Usted como autoridad piensa que son importantes la aplicación de técnicas lúdicas?

Desde mi punto de vista como autoridad y docente son muy importantes este tipo de recursos didácticos, puesto que ayudan a dinamizar este tipo el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.- ¿En él centro que usted dirige, existen niños con problemas de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura?

Como en todos los centros educativos siempre existen problemas de aprendizaje especialmente en las asignaturas fundamentales como es lengua y literatura que es precisamente donde existe la problemática en este centro educativo.

3.- ¿Considera usted necesario que los docentes tengan conocimiento sobre las técnicas lúdicas para mejorar las clases de recuperación pedagógica?

Son de vital importancia y como tal los docentes deben estar a la par con los cambios e innovaciones pedagógicas que existen en base a esto es indispensable que ellos lo conozcan y lo mas importante que lo apliquen para optimizar el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado.

4.- ¿Le gustaría que los estudiantes de su escuela aprendieran con mayor facilidad si se implementaran en clase la utilización de técnicas lúdicas?

Claro porque son recursos innovadores y por la edad que poseen los educandos es el recurso adecuado para su aprendizaje.

5.- ¿Apoyaría ud, dando las facilidades para que se implemente un proyecto con las temáticas en estudio?

Por supuesto, con la única diferencia o salvedad con la que este a mi alcance más no con los recursos económicos puesto que el centro educativo no lo posee.

6.- ¿Qué opina sobre el aplicar técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza de los estudiantes de cuarto grado?

Considero que son de gran utilidad porque optimizan el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado en especial en la asignatura de lengua y literatura.

7.- ¿Cuáles son los factores que usted atribuiría el que los docentes no apliquen técnicas lúdicas?.

Uno de los factores más indispensables, sería el desconocimiento y la falta de recurso tanto económico como logístico para poder implementarlo.

8.- ¿La institución educativa que usted dirige cuenta con recursos necesarios para aplicar técnicas lúdicas?

Lamentablemente este centro educativo como el de otros centros educativos adolece de un factor preponderante que es el económico, por tal motivo es una limitante para poder aplicarlo.

9.- ¿Se ha dictado algún seminario a los docentes de la institución que usted dirige sobre esta temática en estudio?

Seminario o capacitaciones solo lo referente a normativas educativas, pero referente al tema en estudio no puesto que no se cuenta con recursos y el ministerio de educación no ha ofertado cursos con temáticas referentes a la problemática de esta institución.

10.- ¿Qué factores consideraría ud. Que influyen, para que no se aplique un buen proceso de aprendizaje?

Factores existen una gama en la que se puede considerar lo de índole pedagógico y didáctico, infraestructura, recursos económicos y materiales y otros las predisposiciones por ofertar o brindar una educación de calidad.

CHI CUADRADO

¿Usted aplica en la clase de Lengua y Literatura técnicas lúdicas?			
Observado	varones	mujeres	TOTAL
Totalmente en	0	0	0
En desacuerdo	0	1	1
Indiferente	1	1	2
De acuerdo	5	9	14
Totalmente de	3	4	7
TOTAL	9	15	24
	0,375	0,625	

¿Usted aplica en la clase de Lengua y Literatura técnicas lúdicas?			
Esperado	varones	mujeres	TOTAL
Totalmente en	0	0	0
En desacuerdo	0,375	0,625	1
Indiferente	0,75	1,25	2
De acuerdo	5,25	8,75	14
Totalmente de	2,625	4,375	7
TOTAL	9	15	24

¿Usted aplica en la clase de Lengua y Literatura técnicas lúdicas?			
Cal. Fórmula	varones	mujeres	TOTAL
Totalmente en	#jDIV/0!	#jDIV/0!	
En desacuerdo	0,3750	0,2250	
Indiferente	0,0833	0,0500	
De acuerdo	0,0119	0,0071	TOTAL
Totalmente de	0,0536	0,0321	Xi-cuadrado
TOTAL	0,0000	0,0000	0

El chi cuadrado mide la existencia de asociación de dos variables.

En esta parte se revisará sobre las técnicas lúdicas aplicadas en Lengua y Literatura en cinco alternativas según la escala de liker que son totalmente de acuerdo, en desacuerdo, indiferente, de acuerdo y totalmente de acuerdo, dividida en 2 categorías: varones y mujeres.

Para esto lo hemos realizado en tres tablas: lo observado, lo esperado y cálculo de la formula respectiva.

Lo observado serán los datos respectivos según la respectiva encuesta realizada con sus totales correspondientes de cada categoría y alternativa.

Lo esperado se calcula según los datos observados, es decir, el porcentaje relativo del total de los varones por el total de la primera alternativa, de la misma manera con las mujeres y así sucesivamente con el total de cada alternativa.

Para el cálculo del chi cuadrado se toma en cuenta los valores de lo observado y esperado donde se indica la diferencia entre ellos elevado a la potencia dos y dividido para lo esperado, esto se realiza para cada alternativa.

Correlación de variables

Los estudiantes conscientes del nivel de rendimiento en la institución, optan por trabajar con técnicas lúdicas que favorecen el aprendizaje mediante juegos, como medios necesarios para convertir una clase aburrida, en una actividad entretenida y dinámica que instaure conocimientos en las necesarias recuperaciones pedagógicas.

Los docentes convencidos en que la enseñanza en su aula de clases, no es tan convincente con sus educandos, consideran que, en los

momentos de recuperación pedagógica, es necesario de la utilización de nuevos modelos para que el aprendizaje produzca conocimientos, incitando a que sea efectiva la aplicación de técnicas lúdicas.

Los Padres de familia ofrecen su apoyo si se implementara en la educación técnicas lúdicas, para el avance en conocimientos de sus representados, debido a que, se encuentran desesperados porque no existe un avance eficaz, con un rendimiento de baja calidad, solicitando se mejore las respectivas recuperaciones pedagógicas.

Interpretación de resultados

Luego de haber realizado los cálculos respectivos en la investigación de campo, se estableció un compendio de análisis en base a las perspectivas de la trilogía educativa a la que fue aplicado estos reactivos. Los estudiantes manifiestan en un 88% de que sus docentes les falta capacitación para desarrollar las técnicas lúdicas en el aula.

Por otra parte, los y las docentes manifiestan en un 90% que no existe el recurso o materiales para aplicar el proyecto, por ende, se debe buscar medios que ayuden a solucionar esta problemática, puesto que no solo se estaría ayudando a un aula de clases sino a toda una sociedad que día a día evoluciona en la espera de nuevas oportunidades.

Los padres de familia indican en un 100%, que si se aplica un proyecto de esta naturaleza, el proceso de transferencia de conocimientos será fructífero puesto que tendrán un nuevo recurso didáctico para poder enseñar la asignatura de Lengua y Literatura. El director de este centro educativo manifiesta que conoce la problemática pero que las actividades educativas no permitían que se cumpla a cabalidad las actividades educativas.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

En base a la aplicación de las actividades educativas se determinó que luego de aplicar los respectivos cálculos se concluye que:

- Los docentes deben identificar las técnicas lúdicas, adecuadas para los estudiantes y en especial considerando la parte de materiales y presupuesto.
- El desplazamiento socio económico de la familia por asunto laboral y personal a otra zona geográfica, influye el rendimiento educativo del educando, la disfuncionalidad del hogar de acuerdo a la investigación constituye una baja estima y motivación para bajo rendimiento de los alumnos.
- La recuperación pedagógica puede determinarse solo si aplica un buen trabajo de campo para determinar la actividad didáctica y pedagógica que se utiliza en clases.
- Fomentar un proyecto educativo en el plantel relacionado a la lectoescritura para que los niños y niñas y juventud sean críticos y reflexivos, con los contenidos y saberes en el área de estudios.
- Seleccionar contenidos o aspectos importantes que permitirán brindar una educación integral como lo establecen las leyes vigentes.

Recomendaciones

Bajo la experticia de los investigadores se determinó que:

- Se debe realizar las debidas capacitaciones a los docentes, en base a la debida utilización de las técnicas lúdicas, con los respectivos materiales a utilizar.
- Comprometer a los padres de familia, mediante charlas a mantener una relación de estabilidad en el hogar como personas involucradas en el aprendizaje de sus hijos, para ayudar a que exista un aumento en el rendimiento de los mismos.
- Verificar las planificaciones micro-curriculares que utilizan los docentes para determinar si es lo que realmente aplican en los salones de clase.
- Organizar un plan de trabajo con el tema Lectoescritura, que promueva la crítica y la reflexión sobre los contenidos a recibir que favorezcan a la educación.
- Asumir compromisos y responsabilidad de los actores educativo, para evitar la inasistencias a clases, lo que incide en el bajo rendimiento del aprendizaje.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título:

Diseño de una Guía Didáctica con criterio de desempeño

Justificación

La proposición de esta investigación es la respuesta a una falencia de aprendizaje en las habilidades de la asignatura de Lengua y Literatura a través de técnicas lúdicas como se ha venido indicando, durante los capítulos anteriores que explican el problema, su fundamentación y su metodología aquí está la propuesta una respuesta como se señala a un posible problema el mismo que es necesario para mejorar la calidad de aprendizaje.

En la actualidad el ministerio de educación del Ecuador indica que las planificaciones deben ser realizadas basadas en destrezas con criterio de desempeño, por lo mismo se ha decidido ayudar mediante esta técnica lúdica para elevar la calidad y la habilidad del rendimiento académico que en ocasiones no se logra cubrir a cabalidad.

Recordando siempre que la destreza es el “saber hacer” en los estudiantes, que caracteriza el dominio de la acción. En este documento se ha añadido los “criterios de desempeño” para orientar y precisar el nivel de complejidad en que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación micro-curricular de

sus clases y las tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se aplicarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas de integración y complejidad.

Se incluirán actividades, técnicas individuales y grupales para desarrollar no solo la asignatura de Lengua y Literatura sino que también será interdisciplinaria. Ya que tendrá contenidos de cada año de educación básica y no solo el de estudio, sino aquellas que se convertirán en un entretenimiento para los estudiantes.

A su vez contendrá herramientas lúdicas e interactivas para obtener los mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes y que este sea muy significativo para su formación, cabe recalcar que estas estrategias que se aplicaran serán estudiadas y analizadas para cada caso de estudiante es decir para buscar un aprendizaje óptimo en el curso y no solo en unos cuantos estudiantes, para ello se contara con una gran diversidad de actividades lúdicas.

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño para la asignatura de lengua y literatura a través de técnicas lúdicas para mejorar la calidad en la recuperación pedagógica.

Objetivos específicos

- Proporcionar información a las autoridades de la institución, docentes, estudiantes y padres de familia acerca de la relevancia que tiene el manejo de una guía didáctica en el proceso de enseñanza de los estudiantes y que esta se desarrolle por medio de técnicas lúdicas.

- Reconocer la importancia de la aplicación de esta guía didáctica a los docentes estudiantes y padres de familia para mejorar la calidad en la recuperación pedagógica.
- Mejorar la calidad en el aprendizaje por medio de la guía didáctica con técnicas lúdicas para reforzar los contenidos del área en los estudiantes.

Aspecto teórico

En base a las investigaciones realizadas las guías didácticas son documentos orientadores que norman la actividad de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. La Guía Didáctica será la base y apoyo con que contará el educador para disponer, qué será importante estudiar, cuando se realizaran los análisis del estudio y contenidos de la asignatura, con la finalidad de optimizar la productividad del tiempo disponible y potencializar la enseñanza con la aplicación de técnicas lúdicas.

El docente como mediador impartirá sus conocimientos y los niños y niñas serán los protagonistas de una educación de excelencia, para el porvenir de nuestra sociedad. Además la meta consiste en romper los paradigmas de los aprendizajes tradicionales y basarnos en los constructivismos que indica “**Piaget**”, que es fundamental para incentivar en el inter-aprendizaje, en el salón de clases, brindando así una educación que le permitirá pasar fronteras para llegar al éxito.

Es importante que los docentes promuevan una educación de calidad para que con el tiempo se logre el aprendizaje verdadero, mejorando así sus habilidades cognitivas para que los educandos se integren a una sociedad de oportunidades para un buen vivir y no en uno más del montón que van direccionados al fracaso.

Guía Didáctica

Para el autor Correa, (2010) La guía didáctica es: “Un instrumento que ayuda a manejar el texto haciendo aclaraciones, dando pistas para el ritmo de trabajo, proponiendo actividades para aclarar conceptos y reafirmar conocimientos, utilizando las técnicas y orientaciones que se estudia en el texto”. (p. 9)

Es un instrumento que orienta técnicamente y que sirve de práctica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de la misma, convirtiéndola en una herramienta necesaria para el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de las actividades académicas que motiva a un aprendizaje independiente.

Aspectos que caracterizan a la guía didáctica

Las características de la Guía Didáctica son las siguientes:

- Ofrecer información acerca del contenido, enfoque del libro y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- Presentar orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
- Presentar instrucciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades destrezas y aptitudes del educando.
- Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:
 - Orientar la planificación de las lecciones.

- Informar al alumno de lo que ha de lograr.
- Orientar la evaluación.

FUNCIONES BÁSICAS DE LA GUÍA DIDÁCTICA

- a) Orientación
- b) Promoción del aprendizaje autogestivo.
- c) Autoevaluación del aprendizaje.

COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LA GUÍA DIDÁCTICA

- Presentación
- Objetivos en cada actividad
- Destreza en cada actividad
- Descripción
- Técnicas lúdicas a emplearse
- Recursos

Factibilidad de su aplicación

Toda propuesta se basa en el criterio de la factibilidad que se relaciona con el presupuesto que todo proyecto debe considerar. No hace falta ser profesional en economía para analizar el presupuesto que se requiere considerar como son: los costos reales, los ingresos y los egresos. Relacionando siempre con los objetivos y las actividades.

Para que una propuesta sea factible se debe tener en cuenta lo siguiente:

- El proyecto es factible por la rigurosidad en su estructura técnica.
- El proyecto presenta grado de validez del método de trabajo propuesto para cumplir con los objetivos

- Está presente la capacidad administrativa en el proyecto para gestionar la planificación e integración del personal a sus funciones.
- El presupuesto establecido para el proyecto le asigna sustentabilidad.
- El proyecto enfoca la compatibilidad de las condiciones del entorno.

Factibilidad se refiere también a la disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos como se indica en el párrafo anterior; o metas señalados en esta investigación, la factibilidad se apoya en 3 aspectos básicos: Operativo. • Técnico. • Económico.

El éxito de este proyecto está determinado por el grado de factibilidad que se presente en cada una de los tres aspectos anteriores.

Operativo porque el diseño de una guía con estrategias con criterio de desempeño se realiza de manera en que los costos de diseño no sean costosos y sean de fácil manejo tanto para los estudiantes como para los padres de familia y docentes de la Institución educativa, considerándolo aplicable en la educación.

Técnico ya que las estrategias son tomadas y estudiadas con una base de personas que conocen de didáctica estética de la asignatura de Lengua y Literatura. Económico es porque toda la guía, seminarios y charlas que se van a realizar van hacer dictadas por los investigadores que lo harán en el mes de Enero, antes que se termine el año lectivo.

Estudio de Factibilidad.

Se recopiló datos relevantes sobre el desarrollo del proyecto y en base a ello se toma la mejor decisión, procediéndose a su estudio y desarrollo

de la propuesta que beneficiará a toda la colectividad que se enfrenta a diversas situaciones en la actualidad, preparando profesionales para el futuro, con la ayuda de las adecuadas recuperaciones pedagógicas.

Objetivo de Factibilidad.

- 1.- Se ha logrado los objetivos trazados durante el proyecto.
- 2.- Cubrir las metas con los recursos actuales en las siguientes áreas.

a). Factibilidad Técnica.

Se refiere a los recursos necesarios como herramientas, conocimientos, habilidades, experiencia, etc., que son esenciales para efectuar las actividades o procesos que requiere el proyecto. Generalmente nos referimos a elementos tangibles (medibles) y observables que brindarán una oportunidad de realizar las actividades de mejor manera.

Recursos humanos

Directivos, docentes, representantes legales y estudiantes de la unidad educativa en estudio.

Técnicos

Para la creación y visualización de las diferentes actividades se utilizaron las herramientas tecnológicas de que se dispone, esto permitirá divertido, entretenido, motivado en las horas correspondientes a las asignaturas: Se utilizó el programa Microsoft PowerPoint 2010, internet y la ayuda de diversas aplicaciones para la creación de imágenes y juegos.

Descripción de la propuesta

El diseño de la Guía Didáctica con criterio de desempeño es una propuesta innovadora, debido a las destrezas que en ella se desarrollan, las actividades, recursos a emplearse en cuarto grado en la asignatura de lengua y literatura para favorecer el logro propuesto relacionado al diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño.

La propuesta consiste en la aplicación de la guía que está dirigida a estudiantes y equipo docente para la aplicación de las actividades que motivan al aprendizaje, aportando el dinamismo necesario en el programa curricular del periodo lectivo en cuanto a recuperaciones pedagógicas se refiere. Este material beneficiará a los estudiantes con problemas de rendimiento académico, que no les permite comprender los temas en estudio de igual forma.

Las actividades propuestas en la guía didáctica con criterio de desempeño se van aplicar acorde al seguimiento de los bloques curriculares correspondientes, asignatura y año básico respectivamente, logrando motivar a la práctica de refuerzo académico. La guía plantea un material tanto para el docente como para el estudiante, quienes harán uso de este material a disposición según lo considere necesario acorde a los lineamientos en la educación actual.

La Guía Didáctica es un material que necesita ser ejecutado en forma inmediata para favorecer el aprendizaje de los educandos, con la finalidad de realizar un trabajo autónomo y seguro. Se presenta en material impreso, como manual donde se especifica el nivel de conocimiento. Si una guía presenta actividades didácticas su aplicación va directamente a las personas involucradas de interés educativo, en este caso va dirigida a los estudiantes con las respectivas planificaciones para su aplicación.

La estructura de la guía didáctica se ofrece de acuerdo al material que el autor realice para su correcta aplicación. De esta forma se permitirá relacionar los textos básicos con las actividades propuesta por la guía sustentada con información de fuentes bibliográficas para que las orientaciones sean claras y verídicas en el estudio.

Para el desarrollo y aplicación de la guía didáctica se deben emplear los recursos necesarios, de acuerdo al lugar, tiempo, espacio, materiales y otros medios para su reproducción, tomando en consideración que las actividades servirán indispensablemente en todo momento, debido a que, es un material preparado y actualizado.

Desarrollar una guía didáctica acorde a las necesidades de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica implica que se debe aplicar en las diversas recuperaciones pedagógicas que se desarrollen en la institución educativa en este año escolar para que los estudiantes logren llegar a un máximo potencial en su aprendizaje.

NOMBRE: Guía Didáctica “Cristales de emoción en el lenguaje” para la asignatura de lengua y literatura para mejorar la calidad en la recuperación pedagógica en los y las estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Escuela “Simón Bolívar” por medio de técnicas lúdicas

PARROQUIA: José Luis Tamayo

CANTÓN: Salinas

PROVINCIA: Santa Elena

PAÍS: Ecuador

RESPONSABLES DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO: González Chalen William Anibal- González González Alexandra Elizabeth.

ÁMBITO DEL PROYECTO: Técnicas Lúdicas

BENEFICIARIOS: Comunidad Educativa
Docentes
Escuela “Simón Bolívar”

La ejecución de la propuesta se realizará de la siguiente manera:

- Participación de todos sus integrantes
- Búsqueda de información con rapidez.
- Participación en juegos didácticos que contribuyen de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje de la Lengua y Literatura.
- Preparación en el manejo de herramientas tecnológicas que se utilizan en la cotidianidad validando el aprendizaje inmediato y permanente.

Además de lo anterior se considera los siguientes aspectos:

- Participación de género
- Evidenciar el consenso y aporte de todos los participantes.
- Los participantes fueron capacitados para la realización del proyecto.

Misión: Desarrollar una educación integral e inclusiva con la práctica de la tolerancia a la diversidad a través de métodos activos e incluyentes a fin de optimizar las capacidades intelectuales, promover actitudes y valores para que nuestros estudiantes desarrollen una personalidad integral.

Visión: La escuela se propone mejorar el nivel de educación, mediante la formación integral de todos los estudiantes, basados en principios armónicos, practica de valores inclusivos, desarrollar una educación integral e inclusiva con la práctica de la tolerancia a la diversidad.

Recursos: Como se ha indicado en el párrafo de factibilidad del sistema económico se reitera que todos los gastos son realizados por los

investigadores. Conjuntamente se debe conocer conceptos importantes que servirán para poder planificar y realizar la guía.

Destrezas con criterios de desempeño: Se encuentra en el documento curricular. Su importancia en la planificación en que contienen el saber hacer, los conocimientos asociados y el nivel de profundidad.

Validación de la propuesta

Para este criterio se ha tomado en cuenta la participación de expertos en la asignatura de Lengua y Literatura y en técnicas lúdicas que ayudan a mejorar lo realizado, trabajo que se ha basado en los siguientes criterios: La propuesta es la respuesta sistematizada a la solución de problemas y necesidades que surgen de una investigación formal, entendida en estos términos y para describir de mejor forma se lo realiza teniendo los siguientes criterios como son:

- Pertinencia porque es la respuesta a la investigación realizada para disminuir el bajo rendimiento de los estudiantes por medio de las herramientas lúdicas.
- Participación porque el mayor número de personas del centro educativo han aportado para la toma de decisiones en la elaboración y diseño de las actividades lúdicas que contendrá la guía didáctica.
- Calidad porque se ha considerado el presupuesto en costos reales, los ingresos y egresos relacionados con los objetivos y las actividades que se van a realizar.
- La revisión del cumplimiento de todas las actividades didácticas y el uso correcto de la guía.

Impacto social y beneficiarios

Dentro de los impactos sociales se suele poner como ejemplo el efecto del ruido generado por el tráfico en una autovía. El ruido causa un impacto negativo sobre la calidad de vida o sobre el confort de las personas que habitan junto a la infraestructura en cuestión que no permite gozar libremente de las situaciones que se presentan.

Por el contrario, el diseño de una guía de destrezas con criterio de desempeño puede tener un efecto positivo, asegurando el abastecimiento de la Lengua y Literatura y por ende el fortalecimiento, en su rendimiento académico. Las líneas de alta velocidad suelen tener un efecto positivo en el desarrollo económico de las comarcas por las que discurren.

Los efectos culturales suelen caracterizarse por su impacto negativo ya que, en ocasiones, las actividades humanas pueden llegar a alterar o destruir yacimientos u otros bienes culturales. Por tal razón se toma en cuenta todos los aspectos y criterios para el diseño de la guía que brinde bienestar en el educando.

Conclusiones

En consecuencia, este proyecto logra alcanzar un resultado mejorable, tomando en consideración el cambio tradicional por la lúdica que direcciona a la adquisición de nuevos conocimientos conforme la asignatura de Lengua y Literatura en la institución, permitiendo obtener objetivos en los estudiantes, a la vez se pretende contribuir el debido interés por la asignatura, con la aprobación de la institución educativa y con el agrado de los estudiantes, que se preparan para llegar a los estudiantes.

Visionando hacia el futuro, con clases dinámicas y divertidas, sin permitir que el aburrimiento sea el triunfador, permitiendo cambiar los hábitos de estudio considerando a la asignatura como interesante e incluso factor principal de aprendizaje, con ayuda de un guía o mediador como es el maestro quien imparte sus clases con motivación basada en juegos.

En conclusión, éste trabajo beneficia a toda la sociedad, de manera especial a los integrantes de la comunidad educativa, que son muchas veces vulnerable ante los bajos rendimientos de los estudiantes, es decir, ayuda indispensable tanto para docente al momento de educar, estudiante en el instante de adquirir nuevos conocimientos y Padres de Familia aquellos que solicitaron que se imparta la asignatura con la Guía Didáctica y que sus representados eviten cruzar con vacío al próximo año lectivo.

GUÍA DIDÁCTICA

TÉCNICAS LÚDICAS DE LENGUA Y LITERATURA

CUARTO GRADO

CRISTALES DE EMOCIÓN EN EL LENGUAJE



AUTORES: GONZÁLEZ CHALÉN WILLIAM ANIBAL

GONZALEZ GONZALEZ ALEXANDRA ELIZABETH

SANTA ELENA, 2017

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

COMPONENTE EXPRESION ORAL Y ESCRITA

- ❖ ESCUCHAR EXPOSICIONES RELACIONADAS CON LA NATURALEZA PARA DISCRIMINAR, IDENTIFICAR, SUPRIMIR, CAMBIAR Y AUMENTAR FONEMAS (SONIDOS), AL INICIO O AL FINAL Y AL MEDIOS DE LAS PALABRAS, (CONCIENCIAS FONOLOGICAS).

INTRODUCCIÓN:

La comprensión de la asignatura de Lengua y Literatura, además de ser indispensable en el aula de clases, enseña la correcta pronunciación y escritura de palabras, aprendiendo a relacionarse con el entorno que nos rodea, convirtiendo al estudiante en un actor, poeta capaz de desenvolverse en todo ámbito donde se encuentre sin impedimentos.



La Guía ha sido desarrollada enfocada en los bloques curriculares de la asignatura, con actividades en base a juegos que permiten mejorar las recuperaciones pedagógicas que el docente realiza mediante dinámicas lúdicas que motivan la enseñanza aprendizaje.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Conocer e identificar palabras agudas, graves o esdrújulas a través de un guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Escribir palabras agudas, graves y esdrújulas para mejorar su destreza cognitiva por medio de la escritura.	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Identifica correctamente palabras graves, agudas y esdrújulas.

1. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA Técnica de preguntas y respuestas ¿Qué son las palabras agudas, graves y esdrújulas? ¿Escribe palabras que lleven aguda, graves o esdrújulas?	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores Diccionario Material del medio	Reconoce las palabras agudas, graves y esdrújulas.	Método: Inductivo- deductivo Analítico Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Lista de Cotejo
REFLEXIÓN Observar las figuras del Texto, págs. 64 y 65 dialogar sobre ellas.			
CONOCIMIENTO Después de un análisis Explicar los elementos del cuadernillo (Tomar nota los estudiantes)			
APLICACIÓN Desarrollar la actividad 1, de la guía didáctica con la ayuda del profesor.			

ACTIVIDAD 1

Objetivo: Conocer e identificar las palabras agudas, graves y esdrújulas a través de actividades lúdicas.

Destreza: Escuchar leer y escribir sílabas para mejorar su destreza cognitiva por medio de la lectura e interpretativa.

Descripción: Clasifique las palabras en Agudas, Graves y Esdrújulas

Técnica Lúdica: Ordenamiento

La sílaba que suena más fuerte se llama sílaba tónica. El resto son las sílabas átonas.

Se llaman palabras agudas cuando llevan el tono fuerte en la última sílaba. Si la sílaba tónica es la penúltima, la palabra se llama grave o llana y si es la antepenúltima se llama esdrújula.

Recorta y pega las palabras de la derecha en los espacios que les correspondan y con color rojo remarca la sílaba tónica.

grave

esdrújula

esdrújula

aguda

esdrújula

aguda

aguda

grave

grave

aguda



Recorta y pega en tu libreta, clasificando las palabras en: agudas y graves y esdrújulas.

albahil	hipopótamo	carácter
comal	cárcel	lirafa
bisturí	cólula	reunión
	círculo	

abril	comida	dentro
álbum	sábado	sofén
político	turrón	miércoles
mantel	hombre	amigo
teléfono	calor	café
	túnel	

Clasificación de palabras por su sílaba tónica

Bm. 5
Sem. 37
Ficha 196

Recursos: Lápiz, Lápices de colores, imágenes, texto.



Resuelve las siguientes actividades de aplicación de conocimiento:

1. Clasifique las siguientes palabras en el próximo cuadro con palabras agudas, graves o llanas y esdrújulas:



Dirigió, débil, champú, suéter, antropológico, lápiz, recuérdame, plátano, salió, carácter, ángel, tráigamela, lógico, corazón, nácar, fémur, azúcar, bendición, débil, lámpara, déjaselo, huésped, jabalí, ojalá, expansión, símbolo, toras, níquel, café, saludemelo, antropológico, llegó, matemáticas, después, dócilmente, lengua, ejercicio, gómez.

AGUDAS	GRAVES O LLANAS	ESDRÚJULAS

2. Busque el significado de las palabras desconocidas.
3. Copie el siguiente texto y póngale tilde las palabras cuando sea necesario.



PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Conocer e identificar los refranes y fábulas a través de un guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Escuchar leer, escribir y reconocer fábulas y refranes.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Escucha tipos de textos con objetivos comunicativos.

2. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA			
¿Qué es fábula? ¿Cómo se identifican los refranes?		Desarrollo con éxito la guía didáctica.	Método: Inductivo- deductivo Analítico
REFLEXIÓN			
Observar los cuadros con palabras que tienen semejanzas con otras palabras del texto, págs. 66 y 67 dialogar sobre ellas.	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores	Reconoce e identifica correctamente las fábulas y refranes.	Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Lista de Cotejo
CONOCIMIENTO	Diccionario Material del medio		
Después de un análisis, Explicar los elementos del cuadernillo (Tomar nota los estudiantes).			
APLICACIÓN			
Desarrollar la actividad 2, de la guía didáctica con ayuda del profesor.			

ACTIVIDAD 2

Objetivo: Conocer e identificar las fábulas y refranes escuchando tipos de textos comunicativos.

Destreza: Escuchar leer, escribir fábulas para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.

Descripción: Contesta las preguntas de la fábula y los refranes.

Técnica Lúdica: Análisis y completación.

Nombre: _____

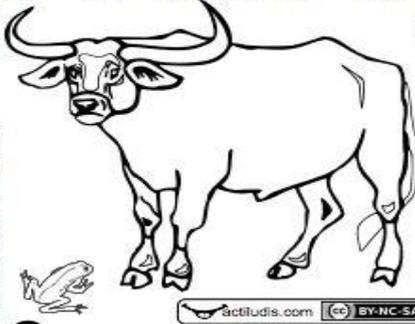
Fecha: _____

FÁBULAS Y REFRANES

1 Realiza correctamente las actividades
Lee la fábula y contesta las preguntas

El buey y la rana

Un buey que llegó a beber a una charca donde había un grupo de ranas jóvenes, pisó y aplastó a una de ellas matándola. Cuando llegó la madre y notó la ausencia de una de sus hijas, preguntó a sus hermanas qué había pasado con ella. "Está muerta, madre querida; ya que ahora mismo una bestia muy enorme con cuatro grandes patas vino a la charca y la aplastó de muerte con su talón hendido." La madre, hinchándose al máximo, preguntó. -¿Si la bestia fuera tan grande como este tamaño?- -Para, madre, de hincharte-, dijo una hija, -y no te enojés; ya que puedo asegurarte que más pronto te reventarás que imitar con éxito la inmensidad de aquel monstruo.



actiludis.com BY-NC-SA

3 Lee el siguiente refrán

**"Ojos que no ven,
corazón que no siente"**

Escribe una fábula cuya moraleja sea similar al refrán.



2 ¿Cuántos personajes aparecen en la fábula?
¿Quiénes son?
¿Qué nos enseña?
Investiga un refrán que se relacione con la enseñanza de esta fábula.

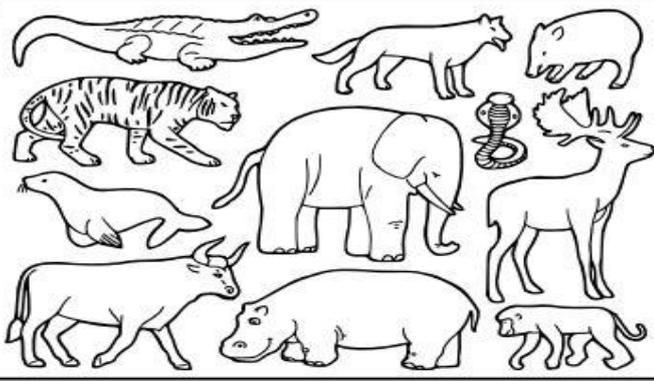
4 **REFRANES**
Lee los siguientes refranes y escribe en tu cuaderno el significado de cada uno.

4

1. Aquí hay gato encerrado
2. Mucho ruido y pocas nueces
3. En boca cerrada no entran moscas
4. O todos coludos o todos rabones
5. Al mal tiempo buena cara
6. Muerto el perro se acabó la rabia
7. Tierra de ciegos el tuerto es rey

www.dibujalia.com
www.ahiva.info
www.dibujosparacolorearinfantil.com

5



Por una Pedagogía Humana, sin exámenes, sin miedo. Mtro. Jesús González Molina gonzalez_molina79@hotmail.com
Construyendo aprendizajes con significado.

FÁBULA " EL PASTOR MENTIROSO "



Había una vez un pastor muy bromista y mentiroso.

Todos los días, cuando _____ (regresar) a su casa, después de haber llevado a pastar a su rebaño, _____ (entrar) corriendo en el pueblo gritando:

- ¡Viene el lobo! ¡Viene el lobo!

Al oír los gritos, todos los habitantes se metían en sus casas muertos de miedo. Y allí encerrados se quedaban hasta que _____ (oír) de nuevo al pastor:

- ¡Ja, ja, ja! ¡No era verdad! ¡Sólo _____ (ser) una broma! ¡Tontos! Y todos los días los habitantes del pueblo _____ (mirar) malhumorados al pastor que siempre se _____ (alejar) riéndose. Todos los días... Hasta que... ¿Sabes qué _____? (pasar)

Un día, como tantos otros, el pastor _____ (volver) corriendo al pueblo. _____ (gritar) tanto o más que en otras ocasiones:

- ¡Viene el lobo! ¡Viene el lobo!

Pero esta vez _____ (correr) más deprisa de lo normal y gritaba también más fuerte de lo normal...

Sin embargo, los vecinos del pueblo no le _____ (hacer) ni caso, hartos ya de que el pastor les _____

AULAPT.ORG

RECURSOS: Lápiz, Lápices de colores, texto.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Comprender, analizar y producir anuncios clasificados, para valorar la importancia de la lengua (Diptongo, triptongo e Hiato) y poderlos usar en su realidad inmediata.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Utilizar adecuadamente los elementos de la Lengua (Diptongo, Triptongo e Hiato) en la producción de clasificados.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Utiliza adecuadamente los elementos de la lengua (Diptongo, Triptongo e Hiato).

3. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores Diccionario Material del medio	Comprende la importancia de la familia de palabras.	Método: Inductivo- deductivo Analítico Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Lista de Cotejo
¿Qué conoces sobre los diptongos? ¿Sabías que existen Triptongos e Hiato?			
REFLEXIÓN			
Observar imágenes del Texto, Págs. 99 y 100 dialogar sobre ellas.			
CONOCIMIENTO			
Después de un análisis Explicar los elementos del cuadernillo (Tomar nota los estudiantes)			
APLICACIÓN			
Desarrollar la actividad 3, de la guía didáctica con la ayuda del profesor			

ACTIVIDAD 3

OBJETIVO: Comprender, analizar y reconocer el diptongo, hiato y triptongo, para valorar la importancia de la lengua y poderlos usar en su realidad inmediata.

DESTREZA: Utilizar adecuadamente los elementos de la Lengua (Diptongo o Hiato) en la producción de clasificados.

Técnica Lúdica: Separación de sílabas

Nombre _____



¿Diptongo o hiato?



león	sueño	guantes
fuerte	pie	paseo
viento	pelea	sucia
María	rio	país

Diptongos <small>Escribe palabras con diptongos aquí</small>	Hiatos <small>Escribe palabras con hiatos aquí</small>

© 2012 thelearningspot.com

Separa con un guion las sílabas de las siguientes palabras y después haz clic en la sílaba tónica.



na u f r a g i o

c a r t o g r a f í a

e ó l i c o

s a b í a i s

c e n t a u r o

c u i d a d o

p o e t a

m u é r d a g o

a e r o f a g i a

v e á i s

h e l i o p u e r t o

f e ú c h o



RECURSOS: Lápiz, Lápices de colores, texto.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Escuchar y escribir cuentos desde su interacción social a través de un guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Escuchar leer y escribir cuentos breves para la interacción social.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Escucha tipos de textos de cuentos breves.

4. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA			
¿Qué es un fonema?		Desarrollo con éxito el gua didáctico.	Método: Inductivo- deductivo Analítico
REFLEXIÓN	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores Diccionario Material del medio	Escribe correctamente los cuentos breves	Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Lista de cotejo
CONOCIMIENTO			
Después de un análisis Explicar los elementos del cuadernillo (Tomar nota los estudiantes)			
APLICACIÓN			
Desarrollar la actividad 4 de la guía didáctica con la ayuda del profesor			

ACTIVIDAD 4

OBJETIVO: Conocer e identificar la creacicommo formar palabras según sus fonemas a través de un guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes.

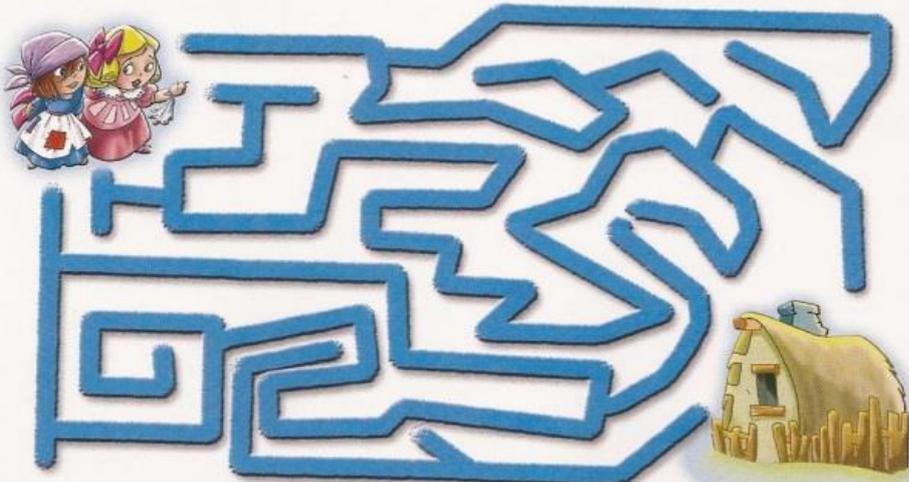
DESTREZA: Escuchar leer y escribir diversos cuentos para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.

TÉCNICA LÚDICA: Laberinto y completación.

¡A jugar!

¡A RECORRER EL LABERINTO!

Ayuda a Sara y a Diana a encontrar el camino para que puedan regresar a su casa.



SOPA ENCANTADA DE LETRAS

Encuentra diez palabras que aparecen en el cuento, ocultas en esta sopa de letras.

D	A	T	S	I	M	A	R	A	S
I	M	A	R	I	P	O	S	A	E
A	U	Z	Q	O	G	E	U	J	R
N	L	U	U	E	T	H	E	A	I
A	P	L	N	I	Ñ	A	S	B	A

Solución: 1) Etnoa -
2) Niños - 3) Pluma -
4) Amistad - 5) Mariposa -
6) Sara - 7) Diana - 8) Aire -
9) Juego - 10) Azul.

RECURSOS: Lápiz, Lápices de colores, audio.

Nombre:	Fecha:	
<h2>EL PERRO QUE QUERÍA VOLAR</h2> <p>Autor: ENZO LIZAMA</p> 		
<p>Una vez, en el patio de una casa, _____ un perro que quería volar y le encantaba _____ a las aves hacerlo. Entonces dijo:</p> <p>—Yo _____ volar pero ¿cómo _____ hacer?</p> <p>Tomó un par de ramas de un árbol y se fue _____ de una montaña de piedras y arena, y se tiró _____ :</p> <p>—¡a volar! Pero se cayó.</p> <p>Entonces _____ : Si no puedo volar así, intentaré _____ cosa.</p> <p>Tomó un pájaro y le quitó _____ las plumas y se tiró, pero tampoco _____ volar.</p> <p>Después pensó y pensó que él no _____ con este talento, que tenía _____ talento que los pájaros no tenían. Los pájaros no _____ olfatear como él.</p> <p>Entonces él se dio cuenta que no _____ volar no era tan importante sino que cada uno _____ su talento.</p>		
<p>PALABRAS PERDIDAS:</p> <p>pudo • tiene • pensó • diciendo • había • poder • quiero • arriba • puedo • mirar • nació • otra • podían • otro</p>		

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/SIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Conocer e identificar adivinanzas a través de un guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Escuchar leer y escribir adivinanzas que permitan mejorar la comunicación.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Escucha tipos de textos con objetivos comunicativos.

5. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA Observar las imágenes del recuadro y conversar entre sus compañeros de que se va a tratar la clase. Observar las figuras del texto, págs. 110 y 112 dialogar sobre ellas.	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores Diccionario Material del medio	Escribe adivinanzas	Método: Inductivo- deductivo Analítico Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Lista de cotejo
REFLEXIÓN Después de un análisis Explicar los elementos del cuadernillo			
CONOCIMIENTO Dialogar sobre la importancia de reconocer las adivinanzas			
APLICACIÓN Pintar las figuras según el sonido del fonema. Desarrollar la actividad 5, de la guía didáctica con la ayuda del profesor			

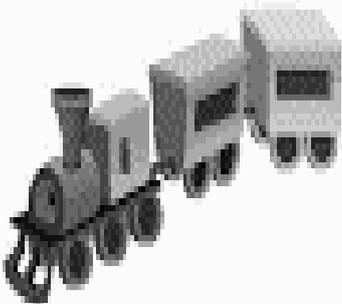
ACTIVIDAD 5

OBJETIVO: Conocer e identificar adivinanzas coloreando según su sonido a través de un guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes.

DESTREZA: Escuchar, leer y escribir adivinanzas.

ADIVINA ADIVINANZA

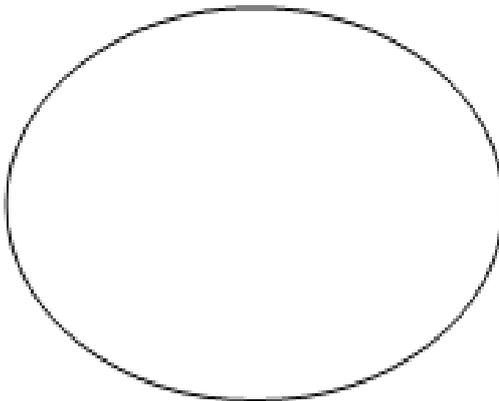
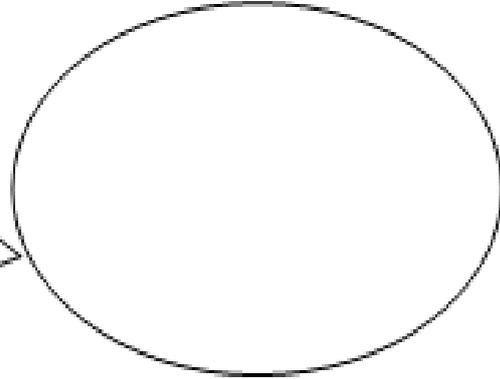
Por un camino de hierro
voy contento,
muy veloz
y doy un fuerte silbido,
cuando llego a la estación
¿Quién soy?



Adivinanzas de animales

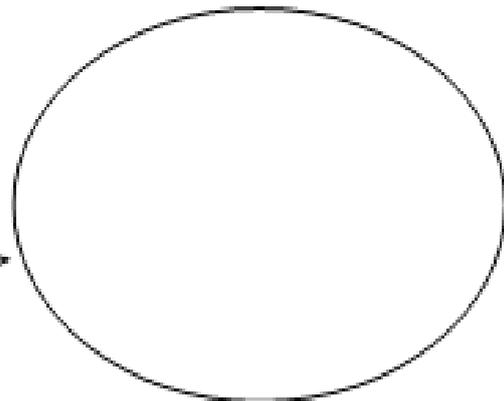
Lea la adivinanza y realice el dibujo que corresponde.

**Soy muy peligrosa,
me arrastro siempre,
no tengo patas
me llaman....**



**Eriza el lomo y
hace ron, ron.
Maúlla mimoso y
caza un ratón.**

**Patas muy gruesas,
poco elegante,
una trompa larga
y pesa bastante.**



PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Conocer e identificar palabras y sus derivados mediante la interpretación de chistes para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Escuchar leer y escribir chistes para mejorar la comunicación	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Escucha tipos de textos con objetivos comunicativos.

6. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores Diccionario Material del medio	Desarrollo con éxito la guía didáctica. Conoce la importancia de realizar los chistes.	Método: Inductivo- deductivo Analítico Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Lista de cotejo
Técnica de preguntas y respuestas ¿Qué es un chiste ¿Sabías sobre la importancia de crear chistes?			
REFLEXIÓN			
Observar las figuras del texto, pág. 99 y 100 dialogar sobre ellas.			
CONOCIMIENTO			
Después de un análisis Explicar los elementos del cuadernillo (Tomar nota los estudiantes)			
APLICACIÓN			
Desarrollar la actividad 6, de la guía didáctica con la ayuda del profesor			

ACTIVIDAD 6

OBJETIVO: Conocer e identificar chistes a través de un guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes.

DESTREZA: Escuchar leer y escribir chistes variados.

Técnica Lúdica: Análisis y Pintura



RECURSOS: Lápiz, Lápices de colores, texto.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Conocer e identificar palabras mediante el chiste a través del juego con la guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Escuchar leer y escribir chistes según sus derivados.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Escucha tipos de textos con objetivos comunicativos.

7. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA			
¿Cómo se elabora un chiste? ¿Partes principales de un chiste?	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores Diccionario Material del medio	Desarrollo con éxito el gua didáctico.	Método: Inductivo- deductivo Analítico
REFLEXIÓN		Conoce la elaboración de un chiste	Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Lista de cotejo
Observar las figuras del texto págs. 99 y 100 dialogar sobre ellas.			
CONOCIMIENTO			
Después de un análisis Explicar los elementos del cuadernillo (Tomar nota los estudiantes)			
APLICACIÓN			
Desarrollar la actividad 7 de la guía didáctica con la ayuda del profesor			

ACTIVIDAD 7

OBJETIVO: Conocer e identificar palabras a través del chiste.

DESTREZA: Escuchar leer y escribir chistes para mejorar la comunicación.

TÉCNICA LÚDICA: Colorear

RECURSOS: Lápiz, Lápices de colores, Texto.



PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Conocer e identificar el prefijo y sufijo en las palabras a través de un guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Escuchar leer y escribir palabras y clasificarlas en prefijos y sufijos.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Escribe palabras que llevan prefijo y sufijo.

8. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores Diccionario Material del medio	Desarrollo con éxito la guía didáctica. Conoce la separación de los sufijos y prefijos..	Método: Inductivo- deductivo Analítico Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Escala de valores del 1 al 10.
¿Qué es un derivado? ¿Sabías que existen sufijos y prefijos?			
REFLEXIÓN			
Observar las figuras del texto pág. 99 y 100, dialogar sobre ellas			
CONOCIMIENTO			
Después de un análisis Explicar los elementos del cuadernillo (Tomar nota los estudiantes)			
APLICACIÓN			
Desarrollar la actividad 8 de la guía didáctica con la ayuda del profesor.			

ACTIVIDAD 8

OBJETIVO: Conocer e identificar los sufijos y prefijos a través de un guía didáctica para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes

DESTREZA: Escuchar leer y escribir palabras con sufijos y prefijos.

TÉCNICA LÚDICA: Escritura y Análisis

Lengua. 4º Primaria	Repaso Primer Trimestre.			
Nombre: _____				
<i>Copia las palabras, de la siguiente lista, que estarían entre palma y pancarta</i>				
Partido, plátano, palmera, pamele, palmo, pan, pastel, palacio, palo, pantera, palanca, panadería				
RECUERDA				
Los prefijos son los artículos que se añaden al principio de una palabra para formar otras nuevas.				
<i>¿Qué palabra de las señaladas tiene prefijo? Subraya el prefijo.</i>				
La niña estaba despeinada .				
La niña estaba peinada .				
<i>Forma nuevas palabras con los siguientes prefijos</i>				
re	coger	poner	mover	calentar
in	tranquilo	capaz	vencible	mortal
des	hacer	atar	cansar	abrochar

Celia Rodríguez Ruiz

Nombre _____ Fecha _____

Recuerda

Los **sufijos** son partículas que se añaden al final de algunas palabras para formar otras nuevas.

1. Observa los dibujos y escribe palabras con sufijos.





2. Rodea los sufijos de las siguientes palabras.

- escasez • educador • alpinista • sensible
- cajero • pureza • mesonero • deportista
- belleza • vejez • presentador • alicantino

3. Forma palabras nuevas con los sufijos -ear e -izar a partir de las siguientes.

- Paseo ▶ _____ Buceo ▶ _____
- Autorización ▶ _____ Profundo ▶ _____
- Agujero ▶ _____ Escándalo ▶ _____

4. ¿Qué son? Escribe palabras con sufijos.

- Lugar en el que abundan los robles. ▶ _____
- Árbol cuyo fruto es el limón. ▶ _____
- Persona que da masajes. ▶ _____
- Que tira a rojo. ▶ _____

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Conocer la estructura de los cuentos breves, para utilizarlos dentro de contextos comunicativos.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Utilizar los elementos de la lengua para escribir cuentos breves en función de cumplir con el propósito comunicativo del texto.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Conoce la estructura del cuento .

9. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores Diccionario Material del medio	Desarrollo con éxito la guía didáctica. Utiliza los elementos de la lengua para escribir un cuento.	Método: Inductivo- deductivo Analítico Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Lista de cotejo
Observar las imágenes del recuadro y conversar entre sus compañeros de que se va a tratar la clase.			
REFLEXIÓN			
Observar las figuras del texto, págs. 110 y 112 dialogar sobre ellas.			
CONOCIMIENTO			
Después de un análisis Explicar los elementos del cuadernillo (Tomar nota los estudiantes)			
APLICACIÓN			
Desarrollar la actividad 9 de la guía didáctica con la ayuda del profesor			

ACTIVIDAD 9

OBJETIVO: Conocer la estructura del cuento, para utilizarlos dentro de contextos comunicativos.

DESTREZA: Utilizar los elementos de la lengua para escribir cuentos breves del aula en función de cumplir con el propósito comunicativo del texto

TÉCNICA LÚDICA: Análisis e Interpretación.

DESCRIPCIÓN: Contestar las preguntas

pm

UN RECUENTO HISTÓRICO (L.E. pág. 8-12) Ilumina al final.

BLOQUE I

EL FUEGO: UN GRAN AVANCE PARA EL HOMBRE

Antes de que el ser humano lograra controlar el fuego, ya poseía algunas ventajas que le permitirían consolidar su existencia sobre la Tierra: su cerebro había evolucionado y aumentado de tamaño, por lo que era capaz de fabricar herramientas y armas que le facilitaban cazar un mayor número de presas, caminaba erguido y contaba con un dedo pulgar opuesto; sin embargo, estaba condicionado a vivir en lugares cuyo clima fuera menos frío y a mudarse una vez que hubiera agotado los recursos del lugar.

Cuando el ser humano comenzó a controlar el fuego, lo aprovechó en su beneficio: recogía brasas después de un incendio, ocasionado por la caída de un rayo o por la erupción de un volcán, las llevaba a las cavernas donde vivía y procuraba alimentarlas en fogatas, mas no era capaz de producir fuego, por lo que era común que, a pesar de sus esfuerzos, terminara perdiéndolo. Hasta que el ser humano logró crear fuego, a partir de la fricción de dos piedras con partículas de hierro, o restregando un tronco de madera sobre una superficie de ramas secas, transformó su forma de vida.

El fuego significó un gran adelanto en la vida de los humanos, ya que gracias a éste podían calentar sus cavernas e iluminarlas durante la noche, mantener alejados a los animales salvajes y cocer la carne obtenida de las presas.

Lectura tomada de Libro del alumno Español 6º grado 2009, SEP



- 1.- El texto está escrito ¿en prosa o en verso? _____
- 2.- ¿Cuántos párrafos tiene el texto? _____
- 3.- ¿Cómo empieza cada párrafo? _____
- 4.- ¿Cómo termina cada párrafo? _____
- 5.- ¿Cuál es la idea principal del primer párrafo? _____

- 6.- ¿Cuál es la idea principal del segundo párrafo? _____

- 7.- ¿Cuál es la idea principal del tercer párrafo? _____

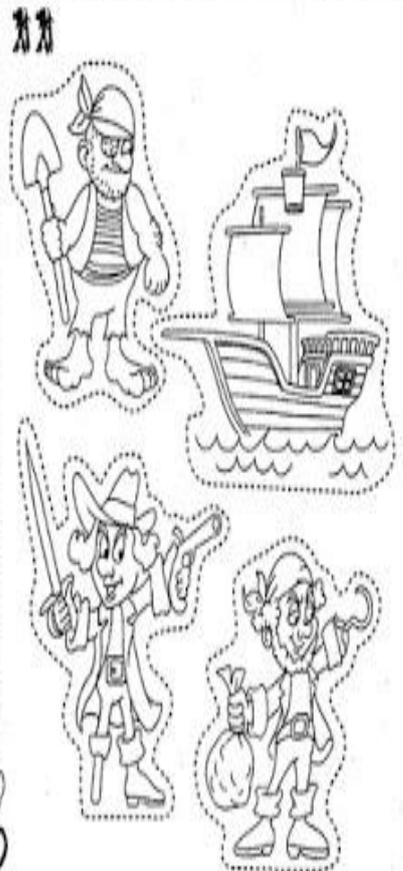
- 8.- ¿Cuál es la estructura de un texto histórico? _____
_____ y _____
- 9.- Con un color, subraya en la lectura 10 verbos y escríbelos aquí. Encierra los que estén en pasado:

Recorta los adjetivos de la derecha y pégalos en la frase correspondiente. ✂

Frases	Adjetivos
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

- efusivos
- amarilla
- lluviosa
- alegres
- espantosa

Recorta las ilustraciones de la derecha, forma frases con adjetivos e inventa una historia. ✂ ✂



La Frase y el Adjetivo
Redacción



Sem. 8
Ficha 39



PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	
1. DATOS INFORMATIVOS:	
ÁREA/ASIGNATURA: LENGUA Y LITERATURA	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE: Comprender y experimentar placer y gusto por aprender los elementos de la lengua (familia de palabras), que les permitan disfrutar del lenguaje.	EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL Interculturalidad
	EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: Reconocer los elementos de la lengua (familia de palabras), partiendo de las estructuras propias de cada tipo de texto.	INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: Comprende y experimenta placer por los elementos de la lengua (familia de palabras)

10. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA CONCRETA Observar las imágenes del recuadro y conversar entre sus compañeros de que se va a tratar la clase.	Guía Didáctica Texto Marcadores Esferos Lápices de colores Diccionario Material del medio	Desarrollo con éxito la guía didáctica. Reconoce las familias de palabras en el aula de clases.	Método: Inductivo- deductivo Analítico Técnica: Observación Indirecta Instrumento: Lista de cotejo
REFLEXIÓN Observar las figuras del texto págs. 110 y 112 dialogar sobre ellas.			
CONOCIMIENTO Después de un análisis Explicar los elementos del cuadernillo (Tomar nota los estudiantes)			
APLICACIÓN Pintar las figuras según el sonido del fonema. Desarrollar la actividad 10 de la guía didáctica con la ayuda del profesor			

ACTIVIDAD 10

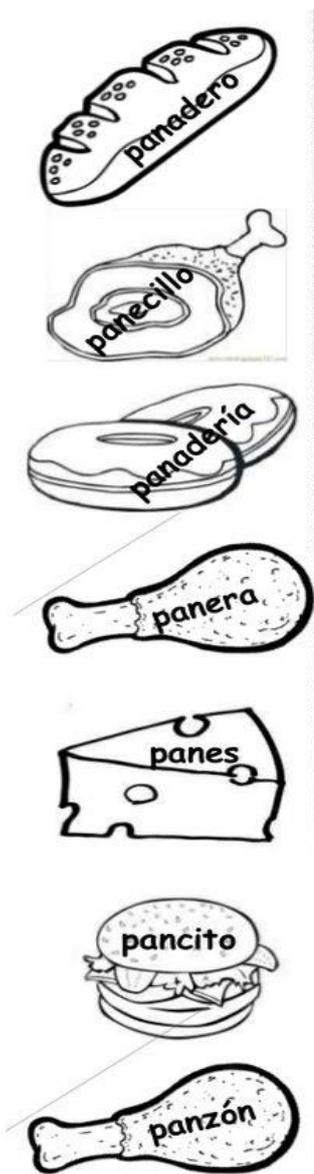
OBJETIVO: Comprender y experimentar placer y gusto por conocer los elementos de la lengua (familia de palabras), que les permitan disfrutar del lenguaje.

DESTREZA: Identifica las familia de palabras, partiendo de las estructuras propias de cada tipo de texto.

DESCRIPCIÓN: Coloca el objeto en el lugar que le corresponda.

TÉCNICA LÚDICA: Ordenamiento

RECURSOS; Lápiz, Lápices de colores, texto.



Familia de Palabras

Instrucciones: Garfield al parecer tiene mucha hambre. Averigua qué alimentos se llevó de la nevera. Recorta y pega los alimentos que tengan palabras que tengan relación con la palabra primitiva **pan**.



Letra U: El unicornio y el huevo.



Erase una vez un huevo que andaba por la carretera. Cuando el semáforo se puso verde se fue a la universidad. En la universidad estaba aprendiendo números y sacó un uno por-que no lo hizo bien. Cuando se acabó la clase se fue al patio a comerse sus uvas de desayuno. Cuando terminó se fue a jugar y se encontró una uña que era mágica. Se puso la uña y pidió un deseo. Pidió que apareciera un unicornio. Después se montó en el unicornio y se fue volando muy lejos.

<http://www.imageneseducativas.com>

Conclusiones

- Se debe utilizar la guía de forma necesaria para mejorar la calidad de recuperación pedagógica en los estudiantes.
- Realizar las actividades didácticas de acuerdo a las indicaciones respectivas planteadas.
- Incentivar a la práctica de las diversas actividades didácticas con ayuda de los representantes de la familia.
- Las actividades propuestas son medios de aprendizaje que permiten dar solución de acuerdo a la planificación curricular.
- La guía didáctica solo será utilizada por el docente y estudiantes en las horas de Recuperación Pedagógica.

Recomendación

- Se recomienda darle el uso adecuado a las diversas actividades propuestas, debido a que, son de índole que promueve hacia el aprendizaje de los estudiantes, como apoyo pedagógico de acuerdo a la malla curricular y bloques respectivamente, de cuarto grado de Educación General Básica, proporcionando un material que permita mejorar la calidad y fortalecer la enseñanza y aprendizaje hacia los estudiantes como receptores y protagonistas en el entorno educativo.

Bibliografía:

- Abreu, P. 15 de Abril de (2005). La importancia del juego recreativo en el. Region empresa periodistica.
- ACOSTA, C. D. (2008). Estrategias metodologicas para las enseñanza-aprendizaje de las operaciones básica.
- Actualización Fortalecimiento, C. (2010).
- Acupiña, N. 19 de Marzo de (2012). repositorio uta. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3623/1/tebs_2012_413.pdf
- Aguilar, J. P. (2012). iesordonosegundo.centros.educa.j. Obtenido de iesordonosegundo.centros.educa.j:
www.iesordonosegundo.centros.educa.j
- Altamirano, O. J. (2013). LA RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE.
- Alvarado, M., & Jurado, C. (2012). Manual basico del docente. Madrid: Ibérica Gráfico.
- Álvarez, J. (s.f.). digibug. Obtenido de <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/4438/5/04-CAP%C3%8DTULO%204.pdf>
- Aprendizaje. (2011). Guía práctica para conocer y ayudar al niño con problemas de aprendizaje. Euromexico, S.A de C.V.
- Asensio, A. J. (2012). Diccionario enciclopedico de educación. CEAC.

- Astudillo Cobos, A. (2011). Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/996>
- Atienza, J. L. (2013). dspace uah. Obtenido de <http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/4240/Las%20Tareas%20L%C3%BAAdicas%20como%20una%20Forma%20de%20Investigaci%C3%B3n%20en%20el%20Aula.pdf?sequence=1>
- Baquerizo Matute , C. (2013). <http://repositorio.ug/.com>. Obtenido de <http://repositorio.ug/.com>: <https://www.google.com.ec>
- Baquerizo Matute, C. (2013). <http://repositorio.ug.edu.ec/>. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/>: <https://www.google.com.ec>
- Baquerizo Matute, Carmen. (2013). <http://repositorio.ug.ed.ec>. Obtenido de <http://repositorio.ug.ed.ec>: <https://www.google.com.ec>
- BARRIENTOS, L. S. (2010). Metodología para la evaluación del desempeño escolar. Sonora.México: Instituto de Educación Educativa.
- Calvet, R. S. (2012). Diccionario Enciclopédico de Educación. CEAC.
- Campo, L., Estrada, N., Pérez, C., Quiroz, J., & Rodríguez, D. (2011). Procesos psicológicos vinculados al aprendizaje y su relación con el desarrollo personal - social en la infancia. Dailnet, 2.
- Carreño, G. I. (2011). Metodologías del aprendizaje. Madrid: Qubeor World Perú.
- Carrillo, D. L. (2012). Desarrollo de estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje para el rendimiento académico en el área

- de matemáticas de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa. . Obtenido de <http://es.slideshare.net/ProyectoTesis/proyecto-de-tesis-final-2496930>
- Cervantes. (2014). Centro virtual Cervantes. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajesignificativo.htm
- CES. (2010). Ley Orgánica de Educación Superior. Quito.
- CES. (2013). Régimen Académico. Quito.
- Chicaiza, C. (2011). Las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1362/1/T-UTC-0954.pdf>
- Cis. (s.f.). Cis. Obtenido de http://www.cis.es/cis/opencms/ES/1_encuestas/ComoSeHacen/quesunaencuesta.html
- Coll, C. (s.f.). Terras fundacion. Obtenido de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Coll_Unidad_2.pdf
- Constituyente. (2008). CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR.
- Constitucion. abril de (2016). Pucesi. Obtenido de <http://www.pucesi.edu.ec/web/wp-content/uploads/2016/04/Constituci%C3%B3n-de-la-Rep%C3%ABblica-2008.pdf>

- Constituyente. (2008). LA CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR .
- Coque Párraga , R. A. enero de (2016).
repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8786. Obtenido de
repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8786:
repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8786
- Córdova, G. Junio de (2012). dspace utpl. Obtenido de
http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/3443/3/UTPL_Cordova_Cardenas_Gladys_Ines_372X2744.pdf
- Córmack, M. (2004). Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en la educación del menor de 6 años. A C C I Ó N P E D A G Ó G I C A, 4.
- Coronel, J. (2013). Recuperación pedagógica. Obtenido de
<http://coronelrecuperacion.blogspot.com/2012/10/definicion.html>
- Criollo, P., & Jarama , L. (2010). IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN BÁSICA. dspace ucuenca, 11.
- Cristina Sachs, B. B. Agosto de (2007). /www.google.com.ec/. Obtenido de
[/www.google.com.ec/](http://www.google.com.ec/): <https://www.google.com.ec/>
- Cruz, E. (2012). Políticas y Educación La construcción de un destino. Redalyc, 4.
- Cueva, A. L. (2007). Determinación de la calidad de la educación: buscando CATEGORÍA. SCIELO.

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN. (2006). educar. Obtenido de http://www.educar.ec/servicios/refuerzo_educativo_c.pdf

Domingo, J. 25 de Julio de (2013). juandon innovacion y conocimiento. Obtenido de <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2013/07/25/52628/>

Domínguez López, C. A., & Domínguez Rosales, A. D. (2013). Destrezas con criterio de desempeño en el área de Estudios Sociales para mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes del octavo año de educación básica del Colegio Fiscal compensatorio Dr. Félix Sarmiento Núñez del cantón Santa Elena, provincia d. Guayaquil.

Dr. Morán Marquez , F. (2011). Metodología de la investigación . Guayaquil.

Echeverria, J. H. (s.f.). <http://blog.utp.edu.co/>. Obtenido de <http://blog.utp.edu.co/>: <https://www.google.com.ec/>

Ecuador, C. D. 21 de Diciembre de (2015). educaciondecalidad. Obtenido de <http://educaciondecalidad.ec/constitucion-educacion.html>

Ecured. (2016). Ecured. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Razonamiento>

Ecured. (2016). Ecured. Obtenido de https://www.ecured.cu/Psicolog%C3%ADa_de_la_educaci%C3%B3n

Eduardo, C. (2010). El Juego Como Actividad De Enseñanza-Aprendizaje. gibralfaro, 14.

Einstein, A. (s.f.).

El comercio. Mayo de (2009). El Ecuador necesita una nueva escuela. El comercio, pág. 1.

Ernesto, Y. (2016). Ludica. Obtenido de <http://www.ludica.org/>

Espinoza De La Torre, M., & Rivas García, J. (2012). <https://cienciasdelaeducacionuma.wikispaces.com>. Obtenido de <https://cienciasdelaeducacionuma.wikispaces.com>: <https://cienciasdelaeducacionuma.wikispaces.com>

Esteves , V., Mastroiani, P., & Paulino, V. (s.f.). Sercoldes. Obtenido de <http://www.sercoldes.org.co/images/pdf/juegos.pdf>

Esther, H. (2008). Importancia del juego en primaria. Innovacion y experiencias educativas, 11.

Figuerola Sanchez, V. marzo de (2016). <http://repositorio.upse.edu.ec/>. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/>: <http://repositorio.upse.edu.ec/>

Fragoso, E., & Canales, E. (2009). Estrategias educativas para la formación en valores desde la educación informal de la familia. Educere.

Freire, P. (2012). Estrategias Metodologicas para la enseñanza de las matemáticas. Obtenido de Blog de Formación Inicial Docente 2

García , J., Sánchez , C., Jiménez , M., & Gutiérrez , M. (2012). Estilos y Estrategias de Aprendizaje:. Estilos de Aprendizaje, 7.

García , M. C. (2012). Proyecto Educativo. Managua.

Gobierno federal Mexico. Mayo de (2010). cee. Mexico: Secretaría de Educación Pública.

Gonzabay Panchana, J. P. Febrero de (2015).
www.repositorio.upse.edu.ec. Obtenido de
www.repositorio.upse.edu.ec: <http://www.repositorio.upse.edu.ec>

González Pinoargote, D. R. (2014). Trabajo de Titulación. Santa Elena.

Gudinas, E., & Acosta, A. 03 de Junio de (2011). Serviluz. Obtenido de
<http://200.74.222.178/index.php/utopia/article/view/3419/3418>

Guerra, R. (2013). Recuperación pedagógica en estudiantes de cuarto año de educación básica. Ambato: CBN.

Gutierrez Salhua, Y. M. (2010). <http://es.slideshare.net/digete/tesis-de-lina>.
Obtenido de www.google.com

Guzmán, F. D., & Kleida, N. M. (2010). Elaboración de un Manual de Recuperación pedagógica par niños y niñas de primaria. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/611/14/UPS-CT001947.pdf>

Herrera, E. M., & Naranjo, A. (2010). Tutoría de la Investigación . Ambato.

Herrera, E., Martinez, L., & Naranjo, A. (2010). Tutoria de la investigacion científica. Ambato.

Hervas, E. (2008). Importancia del juego en primaria. Innovacion y experiencias educativas, 2.

Inec. 28 de Noviembre de (2010). Obtenido de [Www.inec.gob.ec](http://www.inec.gob.ec):
<http://www.ecuadorencifras.gob.ec>

- Inec. 28 de Noviembre de (2010). www.inec.ec.gob.ec. Obtenido de www.inec.ec.gob.ec: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec>
- Jimenez, B. (2009). Lúdica y recreación. Obtenido de http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm
- Jimenez, S. Abril de (2012). Efdeportes. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Jimenez, X. Junio de (2012). dspace uce. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/249/1/T-UCE-0010-50.pdf>
- León, J. (2007). Juego y aprendizaje. Colima.
- Llanos, W. H. (2013). La poblacion. Dialnet, 3.
- Loor Reina, E., & Mariscal Medina, M. (2013). repositorio unemi. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/904/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20Y%20SU%20ANIMACI%C3%93N%20EN%20LA%20COMPRENSI%C3%93N%20%20LECTORA%20EN%20EL%20AREA%20DE%20LENGUA%20Y%20LITERATURA%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES%20DEL%20TERCER%20A%C3%91O%20D>
- Lopez, M. F. (2012). Diccionario enciclopedico de educaión. CEAC.

- Lozada, J. Diciembre de (2014). uti. Obtenido de <http://www.uti.edu.ec/documents/investigacion/volumen3/06Lozada-2014.pdf>
- María, A. Mayo de (1994). Revista Iberoamericana de Educación. Obtenido de <http://rieoei.org/oeivirt/rie05a01.htm>
- Maria, R. Diciembre de (2012). dspace unl. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3039/1/RAM%C3%8DREZ%20RIOFR%C3%8DO%20MAR%C3%8DA%20DEL%20CARMEN.pdf>
- Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Guadalajara: escholarum.
- Matamala, A. R. Junio de (2010). Las estrategias metodológicas utilizadas por el profesor de matemática en la enseñanza media y su relación con el desarrollo de habilidades intelectuales de orden superior en sus alumnos y alumnas. . Obtenido de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2005/matamala_r/sources/matamala_r.pdf
- Mejía Beltrán, J. (2010). <http://es.slideshare.net/digete/tesis-de-lina>. Obtenido de <http://es.slideshare.net/digete/tesis-de-lina>: <http://es.slideshare.net/digete/tesis-de-lina>
- Melendez, L., Flores, M., Corral, A., & García, M. (2013). Tecnológico de Monterrey. Obtenido de <http://www.chi.itesm.mx/investigacion/wp-content/uploads/2013/11/EDU21.pdf>

- Mineduc. 21 de Febrero de (2007). Bases curriculares de educación inicial.
Obtenido de [Http://www.edumedia.org.ve/inicial/pdf1](http://www.edumedia.org.ve/inicial/pdf1).
- Mineduc. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Quito.
- Mineduc. (2011). Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural.
Quito.
- Mineduc. (2012). La Ley Orgánica De Educación Intercultural.
- Mineduc. (2012). Ley Orgánica De Educación Intercultural.
- Ministerio. (2012). Buen Vivir.
- Ministerio de educacion. ((2012)). Educacion. Obtenido de
http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf
- Minyons Escuchas Y Guías San Jorge De Cataluña (MEGSJC). (s.f.).
Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos. Barcelona.
- Montenegro, M. J. (2000). <http://www.monografias.com/> . Obtenido de
<http://www.monografias.com/> : <https://www.google.com.ec>
- Montenegro, M. J. (2000). <http://www.monografias.com/>. Obtenido de
<http://www.monografias.com/>: <https://www.google.com.ec>
- Morales, M. D. (2013).
<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5090>. Obtenido de
<https://www.google.com/search>
- Morán Márquez, F. (2012). Metodología de la Investigación . Guayaquil.
- Motta, C. (2008). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en
educación inicial .
- Muñoz, S. A. (2012). Diccionario enciclopédico de educación. CEAC.

- Murillo, T. J. (2007). Investigación Iberoamericana sobre eficacia escolar. Conenio Andres Bello, 24.
- Naranjo, B. (2013). Esquema de recuperación pedagógica. Guayaquil: CBN.
- Pedagógica, C. (2015). Actas de calificaciones del periodo lectivo 2014 - 2015.
- Peña de Morán, A. (2008). Didáctica General. Guayas: Minerva.
- Piaget, J. (2010). La voz de la experiencia. En G. Morrisson, La Educación Infantil (pág. 70). España: Pearson Prentice Hall.
- Pinella, M. (2006). La Didáctica.
- Ponce Cáseres, V. (Intercultural). Ley Orgánica de Educación . Quito.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Bogotá.
- Prado, R. L. Octubre de (2009). oocitie. Obtenido de <http://www.oocities.org/zaguan2000/metodo.html>
- Projectes. (s.f.). Projectes. Obtenido de <http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4Juegos%20y%20tipos.pdf>
- psicoed.wikispaces.com. enero de (2010). Obtenido de psicoed.wikispaces.com: <http://www.bing.com/search?q=Psicologos+y+su+fundamnetacion>
- Quintana , P. A. (2006). Metodología-de-Invest. Obtenido de <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media>
- Quintana Peña , A. (2012). Metodología de la Investigación. Quito.

- Quintero, J. (2011). La Importancia De Las Estrategias en el Ámbito Educativo. eumet.
- Ramos, G. (s.f.). rieoei. Obtenido de <http://rieoei.org/deloslectores/1023Ramos.PDF>
- Reforma Curricular . (2010). unesdoc.unesco.org/. Obtenido de unesdoc.unesco.org/: <http://unesdoc.unesco.org/>
- Rena. (s.f.). Rena. Obtenido de <http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/metodologia/HT4a.html>
- Reyes, P. (2011). //es.scribd.com. Obtenido de //es.scribd.com: <https://es.scribd.com/doc/56163013/Actividades-Ludicas>
- Roberto Hernández Sampieri. (2003).
- Rodríguez, E. J. (2011). <http://repositorio.upse.edu.ec/>. Obtenido de <https://www.google.com>
- Rosado , G., & Monserrate, D. Diciembre de (2012). repositorio unemi. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1407/3/ESTRATEGIAS%20DID%20CTICAS%20EN%20LA%20RECUPERACION%20PEDAGOGICA%20DE%20LENGUA%20Y%20LITERATURA.pdf>
- Rosado, G. M. (2012). Estategias Didacticas en la recuperaci3n pedag3gica de Lengua y Literatura. Milagro.
- Rosado, Gilda, Monserrate, Dixelinda. (2012). Estategias didacticas en la recuperacion pedagogica. Milagro.
- Rubio, G. G. (2012). Diccionario enciclop6dico de educaci3n. CEAC.

- Ruiz, A. (2012). Bases del diseño curricular. Polilibros.
- Ruiz, A. N. (2009). Desarrollo de potencialidades y competencias. Prolibros.
- Ruiz, A. N. (2012). Expresión y creatividad. Colombia: Prolibros.
- Ruiz, Ayala N. (2012). Estrategias y métodos pedagógicos. Colombia: Polilibros.
- Sachs, C., & Brukli, B. Agosto de (2007). /www.google.com.ec/. Obtenido de /www.google.com.ec/: <https://www.google.com.ec/>
- Sáez, G., & Monroy, A. Abril de (2010). efdeportes. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- Salinas , K. E. (2012). <http://repositorio.ug.edu.ec/>. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/>: <http://repositorio.ug.edu.ec/>
- Salinas, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. ResearchGate.
- Sanchez, G. Diciembre de (2010). <http://marcoele.com/>. Obtenido de <http://marcoele.com/>: <http://www.tesismonografias.net/tecnicas-ludicas>
- Sanchez, M., Ramírez , L., & Alviso , G. Mayo de (2009). etic-grupo10. Obtenido de <https://etic-grupo10.wikispaces.com/file/view/14863409-PARADIGMASEDUCATIVOS.pdf>
- Senplades. (2013). Senplades. 24.
- Senplades. (2013). Plan Nacional del Buen Vivir. Quito.
- Senplades. (2013). Plan Nacional del Buen Vivir. Quito.

- Serrano, V. (2013). dspace uazuay. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/541/1/09465.pdf>
- Siqui, A. (2012). Elaboración de una guía didáctica, para el uso adecuado del agua, para los niños y niñas del cuarto grado de educación general básica de la escuela Santa Teresita de la comunidad Yunganza, cantón Limón Indanza, provincia Morona Santiago, periodo lectivo . Cuenca.
- Solorzano, C. J., & Yuxi, T. B. (2010). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA.pdf>
- Suárez, A. O. (2013). Didáctica y Tecnología.
- Suárez, M. C. (2010). Como incide en el aprendizaje la falta de aplicación de estrategias metodológicas activas por parte de los docentes en la enseñanza de estudios sociales de octavo Año de educación básica de la unidad educativa experimental "Teodoro Gómez de la Torre" de I. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/468/3/FECYT%200942%20TESIS.pdf>
- The Playbright Team. (2013). Connecticut State Department of Education. Obtenido de http://www.sde.ct.gov/sde/lib/sde/PDF/DEPS/Early/preschoolSE/B5_Winter_2013_Spanish.pdf

- Torrego, A. (2012). La utilización de los blogs como recurso educativo en el area de lengua y literatura. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado La utilización de los blogs como recurso educativo, 5.
- Torres, L. (2010). Enfoques teoricos practicos de la lúdica.
- Torres, M. ((2010)). La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas. Revista Electrónica Educare, 11.
- Tustón, I. S. (2012). Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso de aprendizaje. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5472/3/Mg.DCEv.Ed.1706.pdf>
- Unesco. (2005). Unesco. Paris: Unesco.
- Unesco. (2011). Unesco. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002127/212715s.pdf>
- Unesco. (2011). La Unesco y la educación. París.
- Unesco. (2012). Principios y objetivos generales de la educación. Obtenido de http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/Countries/WDE/2006/LATIN_AMERICA_and_the_CARIBBEAN/Ecuador/Ecuador.htm
- Unesco. (2013). enfoque estratégico sobre tics en educación en américa latina y el caribe. Santiago: OREALC.
- Vargas, W. R. (2010). <http://www.concursoeducared.org.pe/>. Obtenido de <http://www.concursoeducared.org.pe/>: <https://www.google.com.ec/>
- Vidal, J., & Majon, D. (2001). Dificultades de aprendizajes. Madrid: Paidós.

Vinculado, R. 20 de julio de (2009).

file:///C:/Users/Karla/Downloads/historia_. Obtenido de

file:///C:/Users/Karla/Downloads/historia_:

http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html

Vinculado, R. 20 de julio de (2009).

file:///C:/User/Karla/Downloads/historia_. Obtenido de

file:///C:/User/Karla/Downloads/historia_:

http://vinculados.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html

Waitchman, A. (2009). La actividad ludica como herramienta del pensamiento.

Yepez, A. (s.f.). UAM. Obtenido de UAM:

https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/

Presentaciones/Curso_10/Entrevista_trabajo.pdf

WEBGRAFÍA

Aguilar, J. P. (2012). iesordonosegundo.centros.educa.j. Obtenido de

iesordonosegundo.centros.educa.j:

ww.iesordonosegundo.centros.educa.j

Baquerizo Matute , C. (2013). <http://repositorio.ug/.com>. Obtenido de

<http://repositorio.ug/.com>: <https://www.google.com.ec>

Baquerizo Matute, C. (2013). <http://repositorio.ug.edu.ec/>. Obtenido de

<http://repositorio.ug.edu.ec/>: <https://www.google.com.ec>

Baquerizo Matute, Carmen. (2013). <http://repositorio.ug.ed.ec>. Obtenido de

<http://repositorio.ug.ed.ec>: <https://www.google.com.ec>

- Carrillo, D. L. (2012). Desarrollo de estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje para el rendimiento académico en el área de matemáticas de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa. . Obtenido de <http://es.slideshare.net/ProyectoTesis/proyecto-de-tesis-final-2496930>
- Cervantes. (2014). Centro virtual Cervantes. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajesignificativo.htm
- Chicaiza, C. (2011). Las Tecnicas Ludicas en el proceso de enseñanz aprendizaje. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1362/1/T-UTC-0954.pdf>
- Coronel, J. (2013). Recuperación pedagógica. Obtenido de <http://coronelrecuperacion.blogspot.com/2012/10/definicion.html>
- Coque Párraga , R. A. Enero de (2016). repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8786. Obtenido de repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8786: repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8786
- Echeverri , J. (s.f.). <http://blog.utp.edu.co/>. Obtenido de <http://blog.utp.edu.co/>: <https://www.google.com.ec/>
- Espinoza De La Torre , M., & Rivas García , J. (2012). <https://cienciasdelaeducacionuma.wikispaces.com>. Obtenido de

<https://cienciasdelaeducacionuma.wikispaces.com>:

<https://cienciasdelaeducacionuma.wikispaces.com>

Farias, D., & Rojas, V. F. Diciembre de (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática. Obtenido de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005

Figueroa Sanchez, V. Marzo de (2016). <http://repositorio.upse.edu.ec/>. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/>: <http://repositorio.upse.edu.ec/>

Gonzabay Panchana, J. P. Febrero de (2015). www.repositorio.upse.edu.ec. Obtenido de www.repositorio.upse.edu.ec: <http://www.repositorio.upse.edu.ec>

Gutierrez Salhua, Y. M. (2010). <http://es.slideshare.net/digete/tesis-de-lina>. Obtenido de www.google.com

Guzmán, F. D., & Kleida, N. M. (2010). Elaboración de un Manual de Recuperación pedagógica par niños y niñas de primaria. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/611/14/UPS-CT001947.pdf>

Inec. 28 de Noviembre de (2010). Obtenido de WWW.inec.gob.ec: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec>

Inec. 28 de Noviembre de (2010). www.inec.ec.gob.ec. Obtenido de www.inec.ec.gob.ec: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec>

- Jimenez, B. (2009). Lúdica y recreación. Obtenido de http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm
- Jimenez, S. Abril de (2012). Efdeportes. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Matamala, A. R. Junio de (2010). Las estrategias metodológicas utilizadas por el profesor de matemática en la enseñanza media y su relación con el desarrollo de habilidades intelectuales de orden superior en sus alumnos y alumnas. Obtenido de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2005/matamala_r/sources/matamala_r.pdf
- Mejía Beltrán, J. (2010). <http://es.slideshare.net/digete/tesis-de-lina>. Obtenido de <http://es.slideshare.net/digete/tesis-de-lina>: <http://es.slideshare.net/digete/tesis-de-lina>
- Mineduc. 21 de Febrero de (2007). Bases curriculares de educación inicial. Obtenido de <Http://www.edumedia.org.ve/inicial/pdf1>.
- Montenegro, M. J. (2000). <http://www.monografias.com/>. Obtenido de <http://www.monografias.com/>: <https://www.google.com.ec>
- Montenegro, M. J. (2000). <http://www.monografias.com/>. Obtenido de <http://www.monografias.com/>: <https://www.google.com.ec>
- Morales, M. D. (2013). <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5090>. Obtenido de <https://www.google.com/search>

psicoed.wikispaces.com. enero de (2010). Obtenido de
psicoed.wikispaces.com:
<http://www.bing.com/search?q=Psicologos+y+su+fundamnetacion>

Quintana, P. A. (2006). Metodologia-de-Invest. Obtenido de
<http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media>

Reforma Curricular. (2010). unesdoc.unesco.org/. Obtenido de
unesdoc.unesco.org/: <http://unesdoc.unesco.org/>

Reyes, P. (2011). //es.scribd.com. Obtenido de //es.scribd.com:
<https://es.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>

Rodríguez, E. J. (2011). <http://repositorio.upse.edu.ec/>. Obtenido de
<https://www.google.com>

Sachs, C., & Brukli, B. Agosto de (2007). /www.google.com.ec/. Obtenido
de /www.google.com.ec/: <https://www.google.com.ec/>

Salinas, K. E. (2012). <http://repositorio.ug.edu.ec/>. Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/>: <http://repositorio.ug.edu.ec/>

SALINAS, J. (2004). Cambios metodologicos con las Tic. ResearchGate.

Sanchez, G. Diciembre de (2010). <http://marcoele.com/>. Obtenido de
<http://marcoele.com/>: <http://www.thesismonografias.net/tecnicas-ludicas>

Solorzano, C. J., & Yuxi, T. B. (2010). Actividades ludicas para mejorar el
aprendizaje. Obtenido de
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA.pdf>

Suárez, A. O. (2013). Didáctica y Tecnología.

Suárez, M. C. (2010). Como incide en el aprendizaje la falta de aplicación de estrategias metodológicas activas por parte de los docentes en la enseñanza de estudios sociales de octavo Año de educación básica de la unidad educativa experimental "Teodoro Gómez de la Torre" de I. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/468/3/FECYT%20942%20TESIS.pdf>

Tustón, I. S. (2012). Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso de aprendizaje. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5472/3/Mg.DCEv.Ed.1706.pdf>

Unesco. (2012). Principios y objetivos generales de la educación. Obtenido de http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/Countries/WDE/2006/LATIN_AMERICA_and_the_CARIBBEAN/Ecuador/Ecuador.htm

Vargas, W. R. (2010). <http://www.concursoeducared.org.pe/>. Obtenido de <http://www.concursoeducared.org.pe/>: <https://www.google.com.ec/>

Vinculado, R. 20 de julio de (2009). file:///C:/Users/Karla/Downloads/historia_. Obtenido de file:///C:/Users/Karla/Downloads/historia_: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html

ANEXOS



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“SIMÓN BOLÍVAR”
ACUERDO DE CREACIÓN # 08 DEL 20 - 05 - 1986
JOSÉ LUIS TAMAYO - SALINAS - SANTA ELENA.

El suscrito, Msc. Pedro González Balón, director de la Escuela de Educación Básica “SIMÓN BOLÍVAR”, a petición verbal de la parte interesada:

CERTIFICA

Que la Sra. Alexandra González González con Cl. 0919827634 y Sr. William González Chalen con Cl. 0925087371, estudiantes de la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Especialización Educación Primaria, realizaron Proyecto Educativo titulado “INFLUENCIA DE LAS TECNICAS LUDICAS EN LA CALIDAD DE LA RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA”, en el Centro de Educación Básica bajo mi dirección.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la portadora del presente dar el uso para trámite laborales.

José Luis Tamayo, 13 de julio del 2015

Alexandra González González

Estrudiante

William González Chalen

Estudiante

Msc. Pedro González Balón

DIRECTOR





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



Guayaquil, 18 de mayo del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código EP-T-ST-0012 con el tema:
INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LA RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA SIMÓN BOLÍVAR, ZONA 5, DISTRITO 24DO2 PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN SALINAS, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, PERIODO 2014? 2015. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO. es de 92% 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.

Firma Gestor de Aula Virtual



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE AULA VIRTUAL
EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN



NOMBRE DEL TUTOR: PENA JUAN **PERÍODO:** 2016-2017
CÓDIGO DEL PROYECTO: EP-T-ST-0012 **FECHA DE REVISIÓN:** 21-12-2016
CÓDIGO DEL TUTOR: FDT-EP-79 **RESULTADO:** Aprobado

TEMA: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LA RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SIMÓN BOLÍVAR", ZONA 5, DISTRITO 24DO2 PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN SALINAS, PARROQUIA JOSÉ LUIS TAMAYO, PERIODO LECTIVO 2014 ? 2015. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.

Nro.	CRITERIO	INDICADORES	SI	NO
1	PRELIMINARES	Aplica correctamente las páginas preliminares, respetando el orden y presentación establecido en la normativa vigente.	✓	
Observaciones:				
2	CAPITULO I	Redacta utilizando un lenguaje científico y correcta ortografía respetando los enunciados correspondientes al capítulo de acuerdo a la normativa vigente.	✓	
Observaciones:				
3	CAPITULO II	Redacta de manera coherente y clara apoyado en el uso racional de citas cortas y largas, así como el correcto parafraseo acorde a las Normas vigentes (A.P.A. 6).	✓	
Observaciones:				
4	CAPITULO III	Presenta formula y escalas acorde con los instrumentos de investigación.	✓	
Observaciones:				
5	CAPITULO III	Presenta los resultados utilizando tablas y gráficos estadísticos enumerados con su respectiva fuente y autores.	✓	
Observaciones:				
6	CAPITULO IV	Presenta correctamente el desarrollo de actividades de la propuesta de acuerdo al orden establecido.	✓	
Observaciones:				



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “SIMÓN BOLÍVAR”



Imagen interna del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “José Luis Tamayo”



Aplicado la entrevista al directivo de la Escuela de Educación Básica “José Luis Tamayo”



**Aplicando la encuesta a los docentes de la Escuela de Educación Básica
“José Luis Tamayo”**



Aplicando la encuesta a los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Simón Bolívar”



Aplicando la encuesta a los padres de familia de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “José Luis Tamayo”



Formato de entrevista a Director



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACION PRIMARIA EXTENSION SANTA ELENA
ENTREVISTA AL DIRECTIVO



1.- ¿Usted como autoridad piensa que son importantes la aplicación de técnicas lúdicas?

2.- ¿En el centro que usted dirige existen niños con problemas de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura?

3.- ¿Considera usted necesario que los docentes tengan conocimiento sobre las técnicas lúdicas para mejorar las clases de recuperación pedagógica?

4.- ¿Le gustaría que los estudiantes de su escuela aprendieran con mayor facilidad si se implementara en clases la utilización de técnicas lúdicas?

5.- ¿Apoyaría usted dando las facilidades para que se implemente un proyecto con la temática en estudio?

6.- ¿Qué opina sobre el aplicar técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza de los estudiantes de cuarto grado?

7.- ¿Cuáles son los factores que usted atribuiría el que los docentes no apliquen técnicas lúdicas?

8.- ¿La institución educativa que usted dirige cuenta con recursos necesarios Para aplicar técnicas lúdicas?

9.- ¿Se ha dictado algún seminario a los docentes de la institución que usted dirige sobre esta temática en estudio?

10.- ¿Qué factores consideraría Ud. que influyen para que no aplique un buen proceso de aprendizaje?

Formato de encuesta a los docentes



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA EXTENSIÓN SANTA ELENA
ENCUESTA A DOCENTES



- 1.- ¿Los docentes de lengua y literatura hablan sobre técnicas lúdicas?
- Sí No
- 2.- ¿Es importante el uso de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- Sí No
- 3.- ¿Es factible incorporar técnicas lúdicas en la educación de los estudiantes de cuarto grado?
- Sí No
- 4.- ¿Actualiza constantemente las técnicas lúdicas que utiliza con los estudiantes de cuarto grado?
- Sí No
- 5.- ¿Si los docentes utilizaran una guía didáctica en clases de lengua y literatura estas serían dinámicas?
- Sí No
- 6.- ¿Con que prioridad los docentes hablan sobre las técnicas lúdicas y la recuperación pedagógica?
- Siempre Casi siempre Regularmente Casi nunca Nunca
- 7.- ¿Considera que en la asignatura de lengua y literatura debe impartirse clases con técnicas lúdicas que ayuden a la recuperación pedagógica?
- Siempre Casi siempre Regularmente Casi nunca Nunca
- 8.- ¿Es posible aplicar recuperación pedagógica en los estudiantes de cuarto grado con técnicas lúdicas?
- Siempre Casi siempre Regularmente Casi nunca Nunca
- 9.- ¿Considera que las clases serían dinámicas si se utilizara técnicas lúdicas y no se darían clases de recuperación pedagógica?
- Siempre Casi siempre Regularmente Casi nunca Nunca
- 10.- ¿Una guía de estrategias didácticas ayudaría en las clases de recuperación pedagógica?
- Siempre Casi siempre Regularmente Casi nunca Nunca

Formato de encuesta a Padres de Familia



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACION PRIMARIA EXTENSION SANTA ELENA
ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA



1.- ¿Los docentes del centro educativo donde se educan sus hijos hablan sobre técnicas lúdicas?

Si

No

2.- ¿Es importante el uso de técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje de sus hijos?

Si

No

3.- ¿Le gusta como los profesores le enseñan a su hijo en la escuela?

Si

No

4.- ¿Los docentes asisten a cursos de actualización de técnicas lúdicas?

Si

No

5.- ¿Te gustaría que los docentes tengan una guía de técnicas lúdicas?
en la clases de recuperación pedagógica con técnicas lúdicas?

Si

No

7.- ¿Considera usted que la asignatura de lengua y literatura debe darse clases de recuperación pedagógica?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi nunca

Nunca

8.- ¿Es posible aplicar recuperación pedagógica en los estudiantes de cuarto grado?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi nunca

Nunca

9.- ¿Considera que las clases serian dinámicas si los docentes se capacitaran con técnicas lúdicas para mejorar su aprendizaje?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi nunca

Nunca

10.- ¿Una guía de estrategias didácticas ayudaría en las clases de recuperación pedagógica?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi nunca

Nunca

Formato de encuesta a los estudiantes



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Dirigida a: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Simón Bolívar" de la Zona 5, Distrito 24002, de la Provincia de Santa Elena, Cantón Salinas, Parroquia Muey, año lectivo 2014-2015.

Objetivo: Identificar qué importante son las estrategias metodológicas en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Simón Bolívar".

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y conteste marcando con una X el casillero correspondiente.

Fecha de encuesta: / / Número de encuesta

1.- ¿Tu profesor te revisa las tareas todos los días?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca
2.- ¿Te aburren en la clase de Lengua y Literatura?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca
3.- ¿En la clase de Lengua y Literatura tu profesor te hace escribir mucho?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca
4.- ¿Es divertida la clase de Lengua y Literatura?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca
5.- ¿Aprendes con facilidad cuando tu profesor te motivó a estudiar?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca
6.- ¿Te gustaría aprender a estudiar de una forma diferente?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca
7.- ¿Ves que tus compañeros se emocionan al escuchar la clase de lengua?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca
8.- ¿A diario aprendes con facilidad en la asignatura de Lengua y Literatura?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca
9.- ¿Te emociona trabajar en el cuadernillo de trabajo de lenguaje?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca
10.- ¿Te gustaría tener un cuadernillo de trabajo que te dieras estudiando?	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi Siempre <input type="checkbox"/> Regularmente <input type="checkbox"/> Casi Nunca <input type="checkbox"/> Nunca

Fuente: Escuela Simón Bolívar

Realizado por: Rosa González y María de la Cruz

REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TITULO Y SUBTITULO: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de la Recuperación Pedagógica de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la escuela "Simón Bolívar". Zona 5, Distrito 24D02, provincia de Santa Elena, cantón Salinas, parroquia José Luis Tamayo, período 2014-2015. Diseño de una guía didáctica con enfoque destrezas con criterio de desempeño.

AUTOR/ES:
González Chalén William Anibal y González González Alexandra

TUTOR:
Msc. Peña Juan

REVISORES:

INSTITUCIÓN:
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:
FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACIÓN

CARRERA:
EDUCACIÓN PRIMARIA

FECHA DE PUBLICACIÓN:
20/NOV./2015

N. DE PAGS:
185

TITULO OBTENIDO:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ÁREAS TEMÁTICAS:
Técnicas Lúdicas

PALABRAS CLAVE:
Técnicas Lúdicas Aprendizaje Recuperación Pedagógica

RESUMEN:
Este trabajo de investigación se realizó en la escuela de educación básica "Simón Bolívar" de la provincia de Santa Elena, en el Cantón Salinas durante el período lectivo 2015-2016, El proyecto educativo a realizar, consiste en diseñar una guía didáctica basadas en técnicas lúdicas para mejorar la calidad de la Recuperación Pedagógica en los niños y niñas de cuarto grado en la asignatura de Lengua y Literatura. Para esto se cumple con los siguientes procedimientos: el problema de investigación, que abarca del Contexto de la investigación, donde se pudo evidenciar el problema, las situaciones conflictivas en el entorno social educativo, los antecedentes de estudios, sobre tesis parecidas del trabajo a realizar. Las bases teóricas con sus respectivas variables. Las fundamentaciones, Filosófica, Psicológicas, Pedagógica, sociológico, fueron las luces para guiar esta investigación, la Legal, da a conocer los derechos y obligaciones de todos. Por otra parte la población y muestra, porque con estos datos obtenidos se pudo fundamentar por medio de la entrevista al director, encuesta a estudiantes, docentes y padres de familia, por medio de la escala de Likert, elaborando las respectivas preguntas, para tener como resultados lo estadístico. A través de todos estos procedimientos se puede saber que es importante elaborar la guía didáctica con enfoque de destrezas con criterios de desempeño, para alcanzar un aprendizaje eficaz y de calidad para que su uso sea necesario para los estudiantes que lo necesitan en todo momento en especial cuando se presentan problemas de aprendizaje en su desarrollo evolutivo.

N. DE REGISTRO (en base de datos):

N. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTORES/ES:0996225165

Teléfono:0994430157
Teléfono:

E-mail:alexandra-
gonzalez1981@hotmail.com
E-mail:

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Abg. Sebastián Cadena Alvarado

Teléfono:(04)2-293065

E-mail: decanatofilosofia@hotmail.com