

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO Y EDUCACIÓN
CONTINUA**

**PROGRAMA DEL DIPLOMADO SUPERIOR EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

TITULO:

**TÉCNICAS LÚDICAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN
LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE
LA ESCUELA FISCAL “RUPERTO ARTETA MONTES” No. 402 DE
LA CIUDAD DE GUAYAQUIL AÑO LECTIVO 2011-2012
PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DE
ORIENTACIÓN EN TÉCNICAS LÚDICAS**

**PROYECTO QUE SE PRESENTE COMO REQUISITO
PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DIPLOMA
SUPERIOR EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

AUTORA: AB.ESCALANTE MOLINA MYRIAN ROSA

GUAYAQUIL, Marzo 9 del 2011.

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado
A mi esposo e hijos, a las compañeras, maestros
Para que con esta guía de orientación en Técnicas
Lúdicas, logren motivar a sus estudiantes
y que de esta manera contribuya a mejorar
la educación del país.

Con cariño.

Myrian.

AGRADECIMIENTO

Sincero agradecimiento
a la Universidad de Guayaquil, y a sus maestros
que desde las aulas ayudaron a descubrir
la vocación de docentes, y dieron Técnicas
para batallar en la lucha de cambiar la educación y
legaron la responsabilidad de ayudar a otros docentes
a descubrir nuevos paradigmas en la educación.
también agradecemos a la escuela Fiscal Mixta N. 402
“Ruperto Arteta Montes” a su personal Docente,
estudiantes y Padres de Familia por su apoyo en el
Desarrollo de este Proyecto

ÍNDICE GENERAL

PÁGINAS PRELIMINARES

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice General	iv
Índice de Cuadros	viii
Índice de Gráficos	x
Resumen	xii
Introducción	xiv

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema	1
Situación del conflicto	2
Causas y consecuencias	3
Delimitación del problema	4
Formulación del problema	4
Categorización de las variables	
Evaluación del problema	5
Interrogantes de la investigación	5
Objetivos de la investigación	6
Justificación e Importancia	7

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio	10
Fundamentación Filosófica	10
Fundamentación Pedagógica	11
La lúdica y su simbolismo	13
Nacimiento de los juegos en los seres humanos	14
Necesidades lúdicas en los seres humanos	15
Los juegos en la motivación	16
Clasificación en los juegos	17
Características de las técnicas lúdicas	18
Técnicas lúdicas en la educación moderna	18
Técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje	19
Aplicación de técnicas lúdicas motivacionales	19
Técnicas lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje	20
Desarrollo de habilidades con la lúdica	21
La planificación didáctica	21
Los componentes de una clase bien planificada	22
Métodos y técnicas tradicionales para estudios sociales	24
Dinamización de los Estudios Sociales a través de Técnicas Lúdicas	26
Actividades lúdicas	27
Fundamentación sociológica	31
La ciencias sociales	32
Los Estudios Sociales	32
Influencia de los Estudios Sociales en la sociedad actual	33
La importancia de aprender Estudios Sociales	34
El beneficio de conocer el mundo que nos rodea	34
Fundamentación legal	35
Glosario de términos	38

CAPITULO III**MARCO METODOLOGICO**

Diseño de la Investigación	39
Tipo de Investigación	40
Procedimiento de Investigación	41
Instrumento de Investigación	42
Métodos de Investigación	43
Técnicas de Investigación	45
Análisis e Interpretación de Resultados	46
Conclusiones y Recomendaciones	61

CAPITULO IV**LA PROPUESTA**

Título de la propuesta	62
Justificación	63
Síntesis del Diagnóstico	64
Fundamentación Teórica de la Propuesta	64
Aspectos Legales	65
Aspectos Filosóficos	66
Aspectos Pedagógicos	66
Aspectos Psicológicos	66
Aspectos Sociológicos	67
Aspectos Educativos	68
Visión	68
Misión	68
Objetivo General	68
Objetivo Específico	68
Importancia	69
Factibilidad	69

Políticas	69
Beneficiarios	70
Impacto social	70
Descripción de la propuesta	70
Guía de Técnicas Lúdicas para el Aprendizaje de Estudios Sociales	71
Modelado	72
Representación-Debates políticos	73
Viaje fantástico	74
Cartas geográficas	75
Rompecabezas	76
Dinámicas y simulación	77
Sopa de letras	78
Descubre la frase	79
Improvisación y acróstico	80
Amorfinos y bailes	81
Canciones y recitaciones	82
Origami	85
Leyendas	86
Estrategias cooperativas	86
Definición de términos	90
Referencias bibliográficas	91
Bibliografías	92

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1	Instrumento de investigación dirigido al personal docente. ¿Realiza tarea de motivación antes de iniciar la clase?	47
Cuadro 2	¿Conoce Técnicas Lúdicas para aplicarlas en Clase?	48
Cuadro 3	¿Considera necesario una capacitación en conocimientos de estrategias Lúdicas?	49
Cuadro 4	¿Reciben mejor el conocimiento los estudiantes Cuando se los aplica con Técnicas Lúdicas?	50
Cuadro 5	¿Considera que sus estudiantes están motivados para asistir a la escuela?	51
Cuadro 6	Instrumento de Investigación dirigido a los estudiantes. ¿Se siente animado al asistir a la escuela?	52
Cuadro 7	¿Se les hace fácil aprender Historia, Geografía Y Cívica con las clases actuales de su maestra?	53
Cuadro 8	¿Recibe ayuda en casa para hacer sus tareas?	54
Cuadro 9	¿Considera que las clases de estudios Sociales se les hacen muy pesadas?	55
Cuadro 10	¿Han realizado observaciones en museos o sitios	

		Geográficos?	56
Cuadro	11	¿Instrumento de investigación dirigidos a los padres de familia? ¿Ayuda a sus hijos a realizar las tareas escolares?	57
Cuadro	12	¿Colabora con la Institución en actividades extracurriculares?.	58
Cuadro	13	¿Asiste a las reuniones de padres de familia para informarse del rendimiento de su representado?	59
Cuadro	14	¿Está de acuerdo en que los maestros se capaciten en Técnicas Lúdicas?	60
Cuadro	15	¿Comenta en casa su representado sobre las actividades escolares?	61

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Carátula de la Guía de Técnicas Lúdicas Motivacionales.	73
Gráfico 2	Estatuilla de la cultura Valdivia	74
Gráfico 3	Grafico indicando la forma de debatir	75
Gráfico 4	Paisaje para describir un viaje fantástico	76
Gráfico 5	Grafico de la bandera del Ecuador	77
Grafico 6	Grafico de cartas con las banderas provinciales	77
Gráfico 7	Grafico explicativo de un rompecabezas	78
Gráfico 8	Grafico de un tren relacionado con el Gobierno de Alfaro.	79
Gráfico 9	Grafico relacionado con una dinámica	79
Gráfico 10	Sopa de letras	80
Gráfico 11	Descubre la frase	81
Gráfico 12	Juegos de complementación	81
Gráfico 13	Imagen relacionada con un acróstico	82

Gráfico 14	Grafico relacionado con bailes folclóricos	83
Gráfico 15	3 gráficos relacionados con la elaboración Con la elaboración de una rosa de los vientos	88
Gráfico 16	Este grafico demuestra la participación activa De los estudiantes de estudios sociales	91

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POS-GRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

TEMA: TÉCNICAS LÚDICAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “RUPERTO ARTETA MONTES” No. 402. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DE ORIENTACIÓN EN TÉCNICAS LÚDICAS.

AUTOR: AB. ESCALANTE MOLINA MYRIAN ROSA

FECHA: GUAYAQUIL, MARZO DEL 2011

RESUMEN

Fundamentalmente los aportes planteados en el nuevo paradigma donde la mirada deja de estar centrada en la imagen del enseñante como fuente de saber para pasar a concretar el desarrollo del pensamiento en la persona aprendiente, es por esto que el Proyecto de **DISEÑO DE UNA GUÍA PARA ORIENTAR EN TÉCNICAS LÚDICAS MOTIVACIONALES APLICADA EN LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA** para que el docente deja de ser el poseedor exclusivo de conocimientos para darle lugar al aprendiente como investigador activo en el proceso de aprendizaje construyendo su nuevo conocimiento en base al **Constructivismo Social**. Desde ya es fundamental el desarrollo de juegos o **Técnicas Lúdicas** que permitan desarrollar actividades cortas motivadoras, fomentando la superación y evitando situaciones como frustración, abandono o desmotivación. Para cambiar paradigmas que permitan mejorar los logros educativos hay que orientar al maestro en su forma de transmitir el conocimiento utilizando **Técnicas Pedagógicas** como las lúdicas que motivan al estudiante. Es por eso que los maestros de **Estudios Sociales** deben utilizar esta Guía práctica, que sirve para motivar a los estudiantes a conocer mejor su **Historia, El entorno Geográfico, Nuestros Hechos Gloriosos** para que puedan sentirse orgullosos de su identidad cultural.

Descriptores:

Técnicas Lúdicas

Estudios Sociales

Guía

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POS-GRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

TEMA: TÉCNICAS LÚDICAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “RUPERTO ARTETA MONTES” No. 402. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DE ORIENTACIÓN EN TÉCNICAS LÚDICAS.

AUTOR: AB. ESCALANTE MOLINA MYRIAN ROSA

FECHA: GUAYAQUIL, MARZO DEL 2011

ABSTRACT

Basically the contributions raised in the new paradigm where the look is no longer centered on the image of teacher as source of knowledge to pass to finalize the development of thinking in the individual learner, which is why the draft **DESIGN OF A GUIDE TO GUIDE PLAYFUL MOTIVATIONAL TECHNIQUES APPLIED IN THE TEACHING OF SOCIAL STUDIES IN THE SEVENTH YEAR OF BASIC EDUCATION** for the teacher no longer the sole possessor of knowledge to make room for the learner as an active researcher in the learning process by building their new knowledge based on constructivism Social. Since it is essential to develop games and fun techniques to carry out activities short motivational, encouraging the improvement and avoiding situations such as Frustration, neglect or lack of motivation. To change paradigms to improve educational achievement should guide the teacher in the way of transmitting knowledge using Instructional Techniques such as leisure activities that motivate students. That's why social studies teachers should use this Handbook, which serves to motivate students to learn more about its history, the geographical environment, and our glorious deeds so they can feel proud of their cultural identity.

Descriptors:

Playful Techniques

Guide

Social Studies

INTRODUCCIÓN

Este Proyecto comprueba la incidencia de las técnicas Lúdicas en la motivación de los estudiantes y se convierte en un Proyecto Factible, original y único que se apoya en la investigación de campo y en los recursos económicos, humanos y materiales muy novedosos y originales que sirven para mejorar la atención de los estudiantes y fijar el conocimiento.

El Proyecto de crear una GUÍA PARA ORIENTAR EN TÉCNICAS LÚDICAS MOTIVACIONALES se sustenta en cuatro capítulos:

En el Capítulo I :PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Se plantea el problema que se observa en la escuela, como el que hacer con el bajo rendimiento escolar que tienen los estudiantes del Séptimo año básico sobre todo en las materias de Estudios Sociales, debido a la falta de Técnicas motivacionales que dinamicen el proceso de aprendizaje.

En el Capítulo II : MARCO TEÓRICO tenemos la fundamentación científica, que nos explican como intervienen los juegos o lúdica en el mecanismo de desarrollo humano, que surge en la cuna y no desaparece a lo largo de la vida y que en la infancia contribuye a la formación física e intelectual y durante la juventud y la adultez tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad.

En el capítulo III : Es la METODOLOGÍA donde se detallan los métodos, las técnicas y los instrumentos de investigación que se van a emplear a lo largo del proyecto. Además del análisis e interpretación de las encuestas y entrevistas realizadas.

En el capítulo IV : LA PROPUESTA En el capítulo 4 donde se desarrolla la propuesta y se detalla cada uno de los elementos y partes que van a dar forma a la solución del problema del bajo rendimiento y desmotivación que tienen los estudiantes del séptimo año básico y la aplicación una GUIA DE ORIENTACIÓN EN TÉCNICAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL SÉPTIMO AÑO BÁSICO.

Con esta Guía estamos seguras que la maestra del Séptimo año Básico podrá motivar a sus estudiantes en la materia de Estudios Sociales y en las demás materias.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

UBICACIÓN DEL PROBLEMA EN UN CONTEXTO.

La educación en nuestro país ha estado basada en una pedagogía tradicionalista con manejo de textos de consulta para copiar y fuera del contexto real con escasos recursos didácticos, obteniendo como resultado un aprendizaje memorístico y desmotivado.

La Escuela Fiscal Mixta N. 402 “Ruperto Arteta Montes” está ubicada en la parroquia Tarqui de la ciudad de Guayaquil, en la provincia del Guayas y es una Institución Urbana, dedicada a la educación básica de doscientos cincuenta educandos, desde los seis a doce años de edad, es una escuela completa, con los siete años de educación básica, un maestro para cada año básico de estudios y tres maestros especiales contratados, la escuela funciona en la sección matutina y entre el personal docente tiene una Directora: Lcda. Isabel Castro, ocho maestros de planta y tres maestros contratados, que deben de impartir sus conocimientos en los siete años de Educación Básica.

La escuela tiene una infraestructura básica de cemento armado, Las baterías sanitarias fueron repuestas en su totalidad ya que las anteriores eran inservibles y eran un foco de contaminación, Las bancas de los salones de clases es que aún son antipedagógicas, y están bastante deterioradas, se las ha pintado en múltiples ocasiones y se nota el paso del tiempo.

La escuela esta ubicada en el sector urbano de la Ciudadela Saucos VIII Mz 485 Solar 18 de la parroquia Tarqui, de Guayaquil, los

habitantes de esta parroquia son de escasos recursos económicos, que viven del comercio informal.

SITUACIÓN DEL CONFLICTO

Uno de los principales conflictos que se presenta en el séptimo año de educación básica de la escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”, es la escasa motivación que tienen los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, esto se debe a que los docentes aplican estrategias tradicionales de enseñanza que ocasiona que las clases sean monótonas y sin motivación..

La falta de aplicación de técnicas lúdicas en la enseñanza de los Estudios Sociales, ha ocasionado que los estudiantes pierdan el interés por la asignatura, ocasionando vacíos cognitivos, producto de ello es el bajo rendimiento escolar

Este conflicto se agrava también por los escasos de recursos didácticos, que sirvan de medio para facilitar la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes, trayendo como consecuencia la escasa comprensión del conocimiento lo que tendrá como consecuencia malas calificaciones.

Por esta razón constituye un reto poder encontrar una solución al problema generado, razón por la cual los maestros deben tener una guía de apoyo, para orientar sus clases de Estudios Sociales de una manera pedagógica y motivadora. Con la Guía de Orientación en Técnicas Lúdicas los estudiantes recibirán una correcta motivación, fortalecerán los conocimientos, mejorarán el rendimiento escolar, subirán su autoestima y se encaminarán en el sentido de éxito.

CAUSAS

Desconocimiento de los docentes en la aplicación de técnicas lúdicas que motiven el proceso de enseñanza aprendizaje de los Estudios Sociales

Escasos cursos de actualización pedagógica sobre técnicas y estrategias lúdicas que permitan despertar el interés de los estudiantes en la enseñanza aprendizaje de los Estudios Sociales

Escasos recursos y materiales didácticos que permitan facilitar la enseñanza aprendizaje en el séptimo año de educación básica

CONSECUENCIA

Los docentes aplican estrategias tradicionales que causan la desmotivación y ocasionan que el aprendizaje sea memorista y repetitivo.

La poca aplicación de técnicas lúdicas crea la monotonía y le aburrimiento el estudiante, causando desinterés en la asignatura y bajo desempeño escolar.

La escases de recursos didácticos para dictar las clases de Estudios sociales no ayudan a fijar el nuevo conocimiento por lo que obtendrán bajas calificaciones y maltrato físico y Psicológico de sus padres.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Educación básica.

Área: Estudios Sociales.

Aspecto: Teórico Práctico

Tema: Técnicas Lúdicas en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta No. 402 “Ruperto Arteta Montes” de la ciudad de Guayaquil. Año Lectivo 2011-2012.

Propuesta: Diseño de una Guía de orientación en Técnicas Lúdicas.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo incide el diseño y aplicación de estrategias Lúdicas, en el proceso dinamizador del aprendizaje del área de Estudios Sociales para los estudiantes del Séptimo Año Básico de la Escuela Fiscal Mixta No. 402 “Ruperto Arteta Montes” durante el periodo lectivo 2011 - 2012?

CATEGORIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable Independiente

Diseño y aplicación de estrategias Lúdicas

Variable Dependiente:

Proceso dinamizador del aprendizaje del área de Estudios Sociales

EVALUACIÓN DEL PROBLEMA

La evaluación de problema reúne las características siguientes:

Factible.- El proyecto de Técnicas Lúdicas es factible porque existen los recursos humanos y económicos para desarrollarlo.

Delimitado.- El compromiso se lo realiza en un año lectivo, en una escuela Fiscal de la zona urbana ya especificada y con las autoridades maestros y treinta estudiantes de Séptimo Año de Básica.

Claro.- El proyecto es claro, ya que se lo expresa de tal manera que sea de fácil comprensión.

Contextual.- Porque el problema detectado se lo desarrolla para resolver conflictos presentados en el campo educativo

Original.- Al aplicar el presente proyecto “Guía de Técnicas Lúdicas para la enseñanza de Estudios Sociales en la Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes” es único y como es un proyecto basado en la investigación científica” estamos seguras que logrará la debida motivación en los estudiantes del Séptimo Año de educación.

Relevante.- Con el diseño de una guía para incentivar las clases de Estudios Sociales les permitirá conocer mejor el mundo que les rodea.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN.

- ¿Qué son las Técnicas Lúdicas?
- ¿Cómo nacen los juegos en los seres humanos?
- ¿Por qué necesitan del juego los seres humanos?
- ¿Cómo se clasifican los juegos?
- ¿Qué actitudes desarrollan los niños con los juegos?
- ¿Cómo se aplican en la educación las Técnicas Lúdicas?
- ¿Por qué debemos aplicar Técnicas Lúdicas motivacionales?

- ¿Cuáles son las Técnicas Lúdicas que podemos aplicar en una clase?
- ¿Cuándo debemos aplicar Técnicas Lúdicas en la enseñanza?
- ¿Qué son las Ciencias Sociales?
- ¿Qué son los Estudios Sociales?
- ¿¿Cómo influyen los Estudios Sociales en la sociedad actual?
- ¿Para qué enseñamos Estudios Sociales a nuestros educandos?
- ¿Cuáles son las técnicas que se aplican en los Estudios Sociales?
- ¿Por qué es importante conocer el mundo que nos rodea?
- ¿Qué resultados obtenemos con una clase bien planificada?
- ¿En qué momento se debe aplicar la motivación?
- ¿Cómo se benefician los estudiantes con una buena enseñanza?
- ¿Cómo influye la motivación en el comportamiento de los estudiantes?
- ¿Qué ayuda le prestará al maestro una Guía de Técnicas Lúdicas?
- ¿Cómo dinamizarán las estrategias lúdicas los Estudios Sociales?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, mediante la aplicación de estrategias lúdicas que permitan dinamizar el proceso de interaprendizaje.

Objetivos Específicos.

- Identificar los problemas de aprendizaje que tienen los estudiantes en el área de estudios sociales
- Elaborar y aplicar una Guía Motivadora.
- Dinamizar las clases para una mejor adquisición de conocimientos.

- Mejorar el rendimiento escolar por medio de Técnicas Lúdicas.

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Sabiendo que los Estudios Sociales son importantísimo en la vida de los seres humanos, ya que el que conoce su Historia, Geografía y Cívica, puede desarrollarse en todos los ámbitos de la vida, convirtiendo al hombre en un ser social capaz de compartir y solidarizarse con el resto de la humanidad convirtiéndose en seres útiles para el provecho y desarrollo del medio y comunidad en se desenvuelven.

Para dinamizar el aprendizaje de Estudios Sociales ofrecemos a la maestra del Séptimo Año de Educación Básica de la escuela Fiscal No. 402 “Ruperto Arteta Montes” una Guía Práctica de Técnicas Lúdicas, con la que logrará captar mayor interés y participación de los estudiantes, ya que las Técnicas Lúdicas hacen que se fortalezcan los conocimientos y contribuyen a formar generaciones creativas con un alto nivel de inteligencia por eso es importante recalcar que los juegos o Técnicas Lúdicas constituyen una herramienta indispensable para el desarrollo intelectual de niños, niñas y adolescentes que les permitirá a futuro sentirse seguro de sí mismo y protegidos del entorno que les rodea, formando personas con criterio formado, creativos, hábiles, reflexivos y capaces de resolver los problemas por sí mismo en el transcurso de sus vidas; es responsabilidad del maestro que al iniciar su clase, la motivación le sirva como chispa para generar el aprendizaje y la utilización de los estímulos multisensoriales, para asimilar la nueva información.

Este proyecto educativo se lo realiza en la escuela “Ruperto Arteta Montes” con miras a un cambio de actitud favorable de los estudiante, cambio que se logra gracias a las técnicas, destrezas y habilidades que logren adquirir mediante la actividad recreativa y la utilización de

recursos pedagógicos que les permitan desarrollar su creatividad y de esta manera estar preparados para recibir los conocimientos científicos que les permita desarrollarse con seguridad en su entorno.

La maestra del séptimo año básico y sus treinta estudiantes serán los beneficiarios de este proyecto ya que podrán solucionar el problema de motivación y bajo rendimiento que los aquejaba. Aquí en la Guía de

Técnicas Lúdicas, encontrarán múltiples juegos, canciones, dramatizaciones, recitaciones, adivinanzas, etc. Qué les permitirá que las clases de Estudios Sociales se vuelvan muy ágiles, dinámicas e interesantes, manteniendo a los educandos activos e interesados en el nuevo conocimiento.

La Directora de la Escuela Lcda. Isabel Castro y los profesores de la escuela prestarán el apoyo correspondiente y la colaboración para el desarrollo de este proyecto ya que es de beneficio para los estudiantes porque tendrán un aprendizaje activo, las maestras porque aprenderán la utilización de Técnicas para dictar sus clases más motivadas y se beneficiaran las demás maestras y la comunidad en general porque subirá el rendimiento escolar.

Al observar la institución donde se aplicara este proyecto consideramos los posibles conflictos al hacer nuestra investigación:

Que la maestra no quiera cambiar su metodología tradicionalista a quien se deberá incentivar para cambiar su metodología tradicionalista y vertical, por una innovadora a base de juegos.

Animarla a apoyarse en la Guía de orientación en Técnicas Lúdicas que propone recursos hábiles y económicos para aplicarlos en escuelas del sector Urbano.

Otro punto será la relación con los padres de familia que resulten renuentes a que sus hijos sigan los métodos tradicionales, buscaremos la forma de que comparen el rendimiento de cada orientación metodológica y que en lo económico no será perjudicial para ellos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE ESTUDIO

Revisado y verificando en la biblioteca de la Universidad de Guayaquil, no existe temas relacionado con el proyecto como es Técnicas Lúdicas para la enseñanza de Estudios Sociales para estudiantes de Séptimo Año de Educación de Básica.

El tema se enfoca en la realidad de un sector guayaquileño en la Provincia del Guayas, y se lo desarrolla en una escuela completa “Ruperto Arteta Montes”, aspira a aportar con una guía para que el maestro pueda ayudarse a motivar a los estudiantes de este sector para conocer mejor su realidad socio económica y cultural, es decir un enfoque con realidades de nuestra patria.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La presente investigación fundamentará su marco teórico en el siguiente argumento científico.

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El presente proyecto de “Técnicas Lúdicas para la enseñanza de Estudios Sociales” está fundamentado filosóficamente en el materialismo dialéctico por su relación material con respecto al ser. El pilar filosófico del materialismo dialéctico es lo que define como “la cuestión básica en filosofía” que se refiere a la relación entre el mundo material (la realidad) y su

independencia con respecto al ser (la conciencia), lo espiritual.
http://www.anuies.mx/servicios/p_anuies/publicaciones/revsup/res028/art4.htm Según Aristóteles “La educación ha de dirigirse exclusivamente a las cosas de utilidad real, o si debe hacerse de ella una escuela de virtud o si ha de dirigirse solo a la adquisición de una gran cultura de interacción virtuosa”. Se establece la relación materia-sobre-conciencia en la que la materia es primaria y la conciencia es producto del desarrollo ulterior de la materia.

http://www.anuies.mx/servicios/p_anuies/publicaciones/revsup/res028/art4.htm (Aristóteles, Política, Libro VIII, Cap. 2.) “Para el materialismo dialéctico el mundo está en constante movimiento, cambio y desarrollo cualitativo y en una interconexión universal, por lo tanto nuestro mundo va cambiando y hay que conocerlo.” La dialéctica que es definida como “la ciencia de las leyes generales del movimiento y desarrollo de la naturaleza, la sociedad humana y el pensamiento.

Con esta teoría el ser humano está capacitado para comprender conocer y llegar a conclusiones sobre la realidad, estas conclusiones a su vez, constituyen las teorías y conocimientos que se transforman en los instrumentos que permiten acercarse y comprender, cada vez mejor la realidad, aunque la realidad no puede conocerse, lo que se conoce es solo nuestra experiencia sobre ella.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.

Consideramos que este proyecto se fundamenta en el modelo pedagógico del Social Constructivismo cuyo máximo representante es Lev Vygotsky. <http://www.eumed.net> / Según Vygotsky “El proceso de enseñanza – aprendizaje promueve la búsqueda del conocimiento para favorecer el paso de las acciones externas con los objetos, al plano mental interno para operar con ese conocimiento, la actividad deberá estimular el análisis y la reflexión”.

En Pedagogía se denomina **constructivismo** o construcción del conocimiento a una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo interactúa con su entorno, y cuyo propósito es de formar para la vida, según **Piaget** que es el iniciador del Constructivismo el individuo debe construir por sí mismo el conocimiento a partir de la acción y la experimentación, es por eso que con el proyecto de Técnicas Lúdicas para motivar el conocimiento de Estudios Sociales creemos que el estudiante tendrá la posibilidad de buscar el conocimiento a base de juego motivador.

El modelo Pedagógico del constructivismo social hace que el aprendizaje sea:

Activo y manipulable porque involucra a los estudiantes, de manera que sean ellos mismos quienes interactúan y exploran; además de darles oportunidad de concientizar el resultado de su manipulación.

También es constructivo y reflexivo: Permite que el estudiante obtenga conocimientos nuevos y los acomode a los previos, lo cual lleva a una reflexión de su aprendizaje.

Intencional: Permite que sea el estudiante quien proponga metas a alcanzar y además le lleva a monitorear hasta qué punto logra sus metas.

Auténtico, retador y contextualizado: Ayuda a que el estudiante sitúe su aprendizaje en situaciones reales, lo cual le prepara para futuros retos.

Cooperativo, colaborativo y conversacional: Fomenta la interacción entre estudiantes para discutir problemas, aclarar dudas y compartir ideas que es perfectamente lo que queremos con la aplicación de Técnicas Lúdicas.

El Proyecto de Técnicas Lúdicas para la enseñanza de Estudios Sociales se fundamenta en este modelo pedagógico del Social

constructivismo que es una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. Entre ellas se encuentran las teorías de **Jean Piaget (1952)**, **Lev Vygotsky (1978)**, **David Ausubel (1963)**, **Jerome Bruner (1960)**, y aun cuando ninguno de ellos se denominó como constructivista sus ideas y propuestas claramente ilustran las ideas de esta corriente ya que en el Constructivismo el aprendizaje va paralelo al desarrollo de los estudiantes, resultado de una evolución natural, la acción educativa ha de estructurarse de manera que se favorezcan los procesos constructivos personales para que puedan por si solos construir el conocimiento es por eso que la lúdica nos proporciona estas experimentaciones y vivencias con sus diferentes formas.

Con esta teoría, se enfatiza la importancia de la cultura y el contexto para el entendimiento de lo que está sucediendo en la sociedad y para construir conocimiento basado en este entendimiento, quiere decir, que vale la pena entablar una comunicación fluida en el entorno educativo para que construya el aprendizaje entre todos los participantes del mismo estudiantes, directivos, personal docente y comunidad.

LA LÚDICA Y SU SIMBOLISMO

La **Lúdica**, se hace presente en los estudiantes del Séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Ruperto Arteta Montes” la misma que se concreta mediante las formas específicas que asume, o en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor

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

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- La **necesidad lúdica** es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.
- La **actividad lúdica** es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- El **placer lúdico** es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

Nacimiento del juego en los seres humanos

La capacidad de jugar en los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica, nace en los seres humanos poco después del nacimiento, constituyéndose en un importante medio de aprendizaje de situaciones, jugando aprendemos a instrumentar los movimientos, a relacionarnos con los demás y con los objetos, a simbolizar, a compartir, a aceptar y elaborar reglas en los intercambios con los demás es lo que nos dice el siguiente párrafo:

Flores Lozano D. (2005)

Desde la creación, se ha observado que los miembros de menor edad de todas las especies animales, incluyendo al hombre,

recurren a actividades lúdicas para ensayar y perfeccionar sus habilidades, para socializar, para obtener su sustento y para desenvolverse. Estas actividades les permiten desarrollar sin riesgo sus habilidades, conocimientos, actitudes, colaboraciones en equipo y sus capacidades competitivas a través de la calidad, la productividad, el servicio y la imagen. En lo Lúdico es posible ensayar operaciones complicadas sin riesgo, sin mayor peligro que la aparición repentina de un hermano, amigo o colega oculto que nos derribe al Suelo sin matarnos. (pág. 180)

Esto comprueba que las actividades y materiales educativos de la escuela “Ruperto Arteta Montes” serían más efectivos y eficaces si se le incorporan elementos lúdicos para hacerlos más motivadores mediante elementos de diversión, competencia y trabajo en equipo, ya que jugar se lo asocia a lo placentero, creativo, espontáneo e infantil del ser humano.

Necesidades Lúdicas de los seres humanos

La necesidad lúdica, en los estudiantes del Séptimo Año Básico es tan importante por que en todo momento es un mecanismo del desarrollo humano, porque surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

Los juegos en la motivación

El propósito de la motivación de los estudiantes del séptimo Año Básico de la Escuela “Ruperto Arteta Montes” es despertar el interés por el aprendizaje, manteniendo la atención en el tema que se desarrolla, por esto es esencial que se inicie una actividad con el proceso de motivación inicial con juegos que lleven a los educandos a actuar de una manera interactiva y espontánea.

Según: Muller Marina (2000)

Habitualmente juegan los niños y las niñas sanas, también juegan los niños con necesidades especiales y los discapacitados, los padres, los docentes, los adolescentes, las personas mayores, los participantes de jornadas, encuentro, campamentos, los consultantes de orientación vocacional, los pacientes psicoterapéuticos o psicopedagógicos, y todo ser humano, de una forma u otra, en forma grupal o individual. Jugar es una importante posibilidad de ofrecer espacios de aprendizaje placentero, de un pensamiento aliado con la vida, con la alegría, con los sentimientos, lo corporal, lo grupal. Los juegos pueden modificarse y adaptarse según las expectativas y necesidades de cada situación de desplegar la fantasía. (PÁG. 12)

Los juegos representan en los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica, como la capacidad humana de Imaginar, es necesario prepararlo para una afectiva

Motivación porque de esta dependerá que se desarrolle el aprendizaje del tema, la calidad de los resultados, deberá el maestro establecer la expectativa y estar alerta para captar sus estímulos y orientarlos al aprendizaje que queremos lograr, un aprendizaje significativo acorde a la realidad actual.

Clasificación de los juegos

Los juegos o actividad Lúdica podemos clasificarlos de la siguiente manera de acuerdo a su destino:

- a) **JUEGOS DE ESTRATEGIA:** Los juegos de estrategias se destinan principalmente a la ejercitación de estrategias de pensamiento, dentro de los métodos heurísticos que la pedagogía define como "técnicas para aprender a aprender". Contribuyen al desarrollo del pensamiento táctico, de la capacidad de concentración y de la voluntad mediante la toma de decisiones durante situaciones complejas.
- b) **JUEGOS DE SIMULACIÓN:** Los juegos de simulación se destinan principalmente al desarrollo de la capacidad de representación simbólica del pensamiento, así como a propiciar un mayor conocimiento de la realidad mediante la esquematización de sus diversos aspectos (historia, economía, deportes, ciencia, política, diplomacia, actividades sociales, etc.), que sirven de temática a la actividad lúdica. Contribuyen a la formación vocacional de adolescentes y jóvenes.
- c) **JUEGOS DE ROL:** Los juegos de rol se destinan principalmente al desarrollo de la toma de decisiones en condiciones del "hacer como si..." que caracteriza al simbolismo lúdico. Los juegos de rol para adolescentes y jóvenes pueden considerarse una prolongación de los denominados "juegos de roles de imitación a la vida", que presiden la acción lúdica durante la infancia. Contribuyen a la formación de hábitos y habilidades, así como a la cooperación entre los participantes.
- d) **JUEGOS TRADICIONALES:** Son juegos tradicionales no solamente los autóctonos, sino también aquéllos que conforman la herencia lúdica en diversas regiones del mundo, como parte del acercamiento a sus culturas, aquí encontramos los trompos, rayuelas, canicas, bailes típicos.

Características de las Técnicas Lúdicas

Para ser efectivas, las técnicas educativas lúdicas deben de tener las siguientes características según nos dice:

Flores Lozano G. (2005)

- 1.-Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos.**
- 2.-Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto, o el más fuerte.**
- 3.- Trabajo intensivo continuo: El método educativo no debe dejar que exista “tiempos muerto” en los que Los alumnos se aburran y divaguen o lean el periódico, es necesario diseñar técnicas en los que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, aunque no sean lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido como tiempo para jugar. (pág.181)**

Con estas características los estudiantes del séptimo año de educación básica se sentirán seguros y competitivos porque al desarrollar las Técnicas Lúdicas serán exitosos en el desarrollo de nuestra actividad educativa, formando jóvenes activos de la sociedad.

Técnicas Lúdicas en La Educación Moderna

Las técnicas Lúdicas fortalecen el proceso de enseñanza – aprendizaje, contribuye en motivar al estudiante del Séptimo Año Básico, aclarar conceptos y fijar comportamientos a través de una efectiva percepción.

Con la Didáctica actual los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela “Ruperto Arteta Montes”, utilizarán un sin número de Técnicas que ponen en actividad nuestras destrezas, percepciones y habilidades, mejorar el proceso de aprendizaje, mediante juegos, acordes

con la disciplina, para lograr una educación de calidad. Las Técnicas Lúdicas son un proceso integral y sistemático que nos permite evaluar de una manera muy práctica, la eficacia del aprendizaje en los estudiantes y la enseñanza del profesor.

Técnicas Lúdicas para mejorar el aprendizaje

Es importante que el docente del Séptimo Año Básico haga una revisión de las prácticas Pedagógicas que ha venido aplicando en el aula de clase y reflexione, como ha impartido sus conocimientos hasta ahora para que pueda mejorarla por medio de la aplicación de técnica y recursos didácticos donde el estudiante aprende haciendo las cosas. <http://www.recreacionnet.com.ar/pages30/articulos2.htm> “Las motivaciones prolongan una vida independiente en los estudiantes por reducción de las enfermedades y las incapacidades ayudándolos a recuperar la vitalidad e involucrándolos en la vida en comunidad fortaleciendo y contribuyendo al mejoramiento de la calidad de la educación”. De esta forma las técnicas lúdicas se convierten en parte instructivas de la enseñanza respondiendo al fortalecimiento de la actividad lúdica en los estudiantes del Séptimo Año de Básica de la escuela “Ruperto Arteta Montes”.

Aplicación de Técnicas Lúdicas Motivacionales

Técnica es el medio, instrumento o herramienta a través de la cual se viabiliza la aplicación de los métodos, procedimientos y recursos. El estudiante del Séptimo Año Básico tiende a ser un explorador estratégico, caminar en el futuro estando en el presente con la suficiente habilidad y destreza configurando un nuevo modelo de trabajo que sirva al resto de la comunidad y sobre todo entienda el cambio en el porvenir, Las Técnicas Lúdicas deberán de ser activas, alegres, divertidas y competitivas. Es

necesario que se estimulen a los estudiantes y se dinamicen las clases a través del juego o de la lúdica.

Las Técnicas Lúdicas en el proceso enseñanza - aprendizaje

El docente moderno se arriesga por encontrar nuevos modelos en su profesión o intenta romper estructuras en su plantel con planes actualizados diferentes a los que existen, en un determinado momento parecen absurdos o extraños, se van contra el orden establecido, rompen lo tradicional, originan resistencia entre aquellos que no miran el actual paradigma, no logran salirse de él por comodidad, pero a medida que van ganando terreno las ideas innovadoras, hará más adeptos hasta que triunfa, y se forma un nuevo orden con otras características que difieren del anterior.

La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo. A ella se opone el simple entretenimiento. <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html> ” La recreación es participación... el entretenimiento es evasión. Cuando una persona se limita a entretenerse está acudiendo a la práctica del olvido. Quien sólo busca el entretenimiento que puedan brindarle asumirá su tiempo de ocio como tiempo de consumo”, quedará atrapado en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo persona.

Desarrollo de habilidades con la lúdica

Jugar es experimentar, transformar, disfrutar con el descubrimiento de nuevas posibilidades, crear personalmente lo indispensable para la acción, buscar alternativas, intercambiar experiencias y motivaciones, involucrarse a

plenitud, sin convencionalismos ni limitaciones de cualquier índole, y disfrutar del desarrollo de la actividad sin esperar nada material a cambio.

La planificación Didáctica

La planificación es un proceso mental, didáctico y constante que educa y organiza situaciones de aprendizaje que el maestro selecciona y desarrolla durante la clase.

También podemos considerar la planificación como un proceso estratégico, dinámico, sistemático, flexible y participativo ayudando al educador a hacer un trabajo organizado y científico, mediante el cual puede anticipar sucesos y prever resultados, incluyendo la constante evaluación del instrumento.

Como proceso constante la planificación permite anticipar y prever los errores, entonces se puede reprogramar lo planificado y reorganizar lo previsto para que las falencias permitan la reconstrucción activa de los planes, considerando variables novedosas en una realidad compleja, sin que ello implique ausencia de previsión o sumisión a los imprevistos.

Como producto y herramienta para la toma de decisiones, en la planificación se pone de manifiesto desde el inicio a partir de los estudios indagatorios realizados en los niños en los que radica la intencionalidad pedagógica que se deberá poner de manifiesto en las actividades futuras.

Cuando se planifica se asegura el uso efectivo del tiempo y se prioriza la tarea pedagógica por encima de actividades administrativas que interrumpen el proceso y dispersan el trabajo escolar. La planificación no es solamente un acto que rellena retículas, cuadros estructurales, taxonomías de metas de enseñanza y tablas de discursos de la clase, pues explica el deseo de todo educador de que su tarea se organice y sea científica, para anticipar sucesos y prever resultados, incluyendo una

constante evaluación del proceso. Esto requiere de un maestro competente que valore, seleccione y diseñe actividades adecuadas para situaciones de aprendizaje concretas.

Los componentes de una clase bien planificada

De acuerdo a la nueva planificación didáctica una clase bien planificada debe presentar los siguientes componentes:

Los Objetivos formativos que deben alcanzar los educandos.

Estos objetivos deben ser enunciados de una forma clara y precisa de lo que se ha previsto que el educando aprenda a corto, mediano o largo plazo. Estos representan las intenciones educativas de un plan de enseñanza, y deben estar descritos de tal forma que nos indiquen el que queremos lograr, cómo lo queremos lograr y para que queremos lograr esos objetivos.

Los contenidos que deben aprender para alcanzar los objetivos propuestos.

En toda situación de aprendizaje, coexisten tres categorías de contenidos siendo estos los contenidos conceptuales, los contenidos procedimentales y los contenidos actitudinales.

Los contenidos Conceptuales se asocian con el conocer; se refieren a hechos, datos, teorías, leyes, definiciones, hipótesis e información correspondiente a un campo disciplinar.

Los contenidos procedimentales son de un saber práctico se consideran a los conocimientos sobre la ejecución de procesos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos y otros.

Los contenidos actitudinales son experiencias subjetivas que involucran juicios evaluativos y que se aprenden en el contexto social.

Las destrezas con criterio de desempeño que se espera que logren los educandos a través de aprendizajes significativos y funcionales, estos deben generar desarrollo holístico, en un marco del respeto a los derechos humanos y un ambiente sustentable y democrático. La destreza es un “saber hacer, es una capacidad que la persona puede aplicar o utilizar de manera autónoma, cuando la situación lo requiera.

Las actividades que deben permitir a los educandos aprender contenidos y desarrollar habilidades, destrezas, actitudes y valores para poder alcanzar los objetivos planteados.

Un plan de lección comprende las siguientes partes;

Los Pre-requisitos son actividades preparatorias para entrar al nuevo conocimiento, es beneficioso para recordar aprendizajes anteriores y se lo hace mediante preguntas, canciones, recitaciones es aquí donde entran las actividades lúdicas relacionadas con el tema.

Esquema conceptual de partida que es el paso de los Pre requisitos al nuevo conocimiento, generalmente se lo hace con la observación y en base a preguntas.

Construcción del conocimiento es el momento en que se introduce el tema nuevo, ahí iniciamos la utilización del método, sus etapas, las técnicas, procedimientos, es la parte molecular de la clase donde se enlazan los conocimientos previos con los nuevos.

Transferencia del conocimiento es el refuerzo de la clase, se lo hace mediante la elaboración de una síntesis, de un esquema, para luego pasar a la evaluación.

Las estrategias de aprendizaje seleccionadas por los educadores para que los alumnos realicen actividades y están representadas por el conjunto de métodos, técnicas, procedimientos didácticos y demás acciones pedagógicas, organizadas de manera secuencial y lógica que llevan a cabo tanto docentes como alumnos, para garantizar el logro de un aprendizaje efectivo.

Recursos para el aprendizaje también llamados material didáctico son medios empleados por el docente durante la conducción del proceso de enseñanza - aprendizaje, tienen como propósito contribuir con el aprendizaje efectivo y motiva a los alumnos a participar activamente y obtener experiencias enriquecedoras siempre y cuando hayan sido elaborados, seleccionados y organizados adecuadamente utilizando criterios objetivos.

Los recursos didácticos más utilizados en estudios sociales son: Mapas, esferas, franelógrafos, rotafolios, rompecabezas, maquetas, crucigramas, carteleras, revistas, folletos, láminas, periódicos, transparencias, libro de texto, gráficas, fotografías, diapositivas etc.

La Evaluación En el proceso constructivista la evaluación está íntimamente ligada a la enseñanza y tiene como propósito medir si los aprendizajes logrados por los alumnos se acercan a los objetivos previstos, en la educación básica se aplican la coevaluación, la autoevaluación, la heteroevaluación y privilegia la evaluación cualitativa que implica observar tanto los resultados como los procesos ejecutados por los alumnos.

Métodos y técnicas tradicionales para los Estudios Sociales

Método es un modo de actuar objetivamente para alcanzar un fin, y técnicas son un conjunto de reglas que permiten el uso hábil de los

recursos pedagógicos para lograr aproximación maestro – alumno, logrando mejor orientación Así los maestros deben considerar el uso de técnicas adecuadas para la enseñanza – aprendizaje de los Estudios Sociales para no tener estudiantes autómatas, fracasados, mediatos, sin criterio y sin iniciativa.

Entre los métodos y técnicas que más se utilizan en Estudios Sociales podemos considerar las siguientes:

El método de Observación nos facilita obtener información mediante la percepción metódica, razonada y sistemática de los fenómenos observados, esta puede ser Observación Directa y Observación Indirecta.

La Observación Directa logra poner en contacto del educando los hechos y fenómenos naturales para lograr un conocimiento real en el lugar de la observación como visitas a lugares arqueológicos, museos, bibliotecas y sitios de interés históricos además de dramatizados, sustitución de personajes.

La Observación Indirecta se la realiza cuando existen limitaciones para estudiar el fenómeno de forma real. Y se apoya en los recursos didácticos apropiados para el tema estudiado por ejemplo:

Periódicos, mapas, globos terráqueos, videos, láminas, películas, textos, fotografías, diapositivas, folletos.

Técnica de las Efemérides que se basa en el estudio de personalidades, acontecimientos o fechas significativas, investigar las biografías de personajes, o de determinados aspectos de hechos históricos donde se pueden aplicar carteleras, periódicos murales, frases célebres, relatos exposiciones de láminas, esta técnica nos ayuda a desarrollar el fervor cívico, la identidad nacional, el sentimiento patriótico, el respeto y admiración a quienes forjan nuestra historia.

Dramatizado, permite a los estudiantes escenificar aspectos culturales y acontecimientos históricos, para obtener el desarrollo y el fortalecimiento de las capacidades como fortalecer el juicio crítico, desarrollar el espíritu de análisis, ofrecer la oportunidad de expresarse creativamente, poner en práctica habilidades, destrezas, conocimientos, sentimientos de ingenio, fortalecimiento de valores en los educandos.

Técnica del Interrogatorio o mayéutica nos permite conocer al estudiante para fortalecer los aspectos positivos y alcanzar fines concretos, esta técnica se basa en preguntas y respuestas que motivan la clase, estimulan la dinámica del aprendizaje, verifican los conocimientos, fijan contenidos, estimulan el trabajo individual teniendo como resultados alumnos creativos.

Dinamización de los Estudios Sociales a través de las Técnicas Lúdicas

El juego es un fenómeno social que nos permite dinamizar los estudios sociales convirtiendo esta área aburrida y monótona en un área práctica, dinámica, continua y amena, logrando en los estudiantes un aprendizaje renovador, el mismo que les brindará un futuro mejor.

<http://ludicaudiovisual.blogspot.com/> .” Buscamos el crecimiento humano del niño y adolescente y creatividad a la posibilidad de comunicarse expresando sus sentimientos, ideales, y puntos de vistas sobre el espacio en que viven. Todo esto es un ambiente de trabajo en grupo e interactuando”. Con las siguientes actividades lúdicas podemos aplicarlas en el programa de estudios del séptimo año básico las que permitirán a los educandos desarrollar capacidades físicas, cognitivas, sociales e interpersonales de los educandos.

Actividades Lúdicas:

<http://www.recreacionnet.com.ar/pages30/articulos2.htm> Las lúdica es toda actividad que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción, una dimensión del desarrollo humano, que debe de tener una nueva concepción que no debe estar incluida solo en el tiempo libre ni interpretada por la actividad de juego”.

Actividades motoras

Son acciones para desarrollar la parte física – motoras de los educandos con acciones deportivas que contribuyan al desarrollo corporal como: ciclismo, natación, saltar, correr.

Actividades para el desarrollo cognoscitivo:

Son acciones que nos permiten desarrollar actividades cognoscitivas y ampliar el horizonte de conocimientos científico y técnicos, con visitas a planetarios, exposiciones, museos, bibliotecas.

Actividades para el desarrollo del pensamiento:

Son acciones que nos permiten desarrollar el pensamiento creativo para Solucionar problemas mediante el juego, estimulando la creatividad como creación de juguetes, modelado, cometas, juegos de simulación.

Desarrollo de relaciones interpersonales:

Son Actividades que desarrollan las relaciones interpersonales para Cultivar el respeto a los demás dentro de la familia y la sociedad como la construcción del árbol genealógico familiar, encuentro con el transporte, acciones lúdicas con participantes de diversas edades.

Conocimiento del medio ambiente:

Desarrolla el conocimiento de la naturaleza como Actuar al aire libre para el conocimiento del medio ambiente y su conservación o campismo, orientación en el terreno, turismo deportivo, recuperación de materias primas, medicina tradicional, coleccionismo.

Actividades para el desarrollo de las capacidades afectivas:

Desarrolla la capacidad afectiva como descubrir la esencia de las relaciones humanas, cultivar el respeto hacia toda manifestación de vida (juegos de rol que potencien la cooperación y eliminación de conductas inadecuadas, cría de animales afectivos).

Comunicación afectiva:

Desarrolla la capacidad expresiva para favorecer la comunicación afectiva en el seno del colectivo humano como juegos de animación, música, danza, y otras expresiones artísticas.

Desarrollo de sentimientos de nacionalidad:

Desarrolla las convicciones cívicas y patrióticas como el sentimiento de nacionalidad con prácticas de juegos de modelación histórica, dramatizados, construcción de periódicos murales y participación en actividades sociales en la comunidad.

Desarrollo del pensamiento lógico:

Desarrolla el pensamiento lógico como aplicar algoritmos para solucionar problemas potenciando la capacidad de razonamiento con experimentos divertidos, juegos de estrategias y habilidades como cartas, rompecabezas.

Desarrollo de la cooperación:

Desarrolla la cooperación y camaradería con actividades como Jugar mediante la participación colectiva y la ayuda mutua (fútbol, baloncesto, voleibol, béisbol y otros deportes, juegos cooperativos.

Actividades para el desarrollo del valor

Son actividades que desarrollan el valor y amistad para probar la capacidad personal y vencer en situaciones excepcionales como caminatas, escaladas, actividades subacuáticas, supervivencia.

Desarrollo de sentimientos de humanidad:

Desarrolla las condiciones de amor, amistad en los seres humanos como cultivar la amistad entre los seres humanos al margen de razas, nacionalidades o situación social, expresar los sentimientos de humanidad, solidaridad e internacionalismo (donaciones de sangre, alianza con las causas justas en cualquier rincón del planeta, incorporación al movimiento de voluntarios de la Cruz Roja Juvenil, socorrismo, cuerpo de bomberos.

Actividades de una guía didáctica de Técnicas Lúdicas para maestros de Estudios Sociales en el Séptimo Año Básico

Para dinamizar la enseñanza de Estudios sociales hemos pensado en el diseño de una guía de Técnicas Lúdicas que servirá a los maestros de Estudios Sociales para que al aplicar estas técnicas de una manera divertida y competitiva en los diferentes contenidos logren captar mayor interés y participación de los estudiantes, debido a que las Técnicas Lúdicas son motivadoras, dinámicas y creativas para formar jóvenes capaces de resolver problemas por si mismos.

Modelado.- juegos de modelación histórica a base de arcilla, que brinda la posibilidad de tener la historia de nuestras culturas, con la representación hechos trascendentales de los pueblos.

Representación.- Colección de juegos de simulación sobre tablero, que permite representar el empeño humano por hacer realidad el propósito de que "un mundo mejor es posible", con múltiples temas referidos a la ecología, la sociedad, la historia, las artes, la economía, y otras materias de interés.

Cartas Geográficas.- Sistema de juego de rol con cartas que, a modo de una "aventura por el mundo", permite viajar en el mundo y recrear hechos reales o de la fantasía, contribuyendo al conocimiento de la geografía, historia y cívica.

Simulación.- Juego de simulación sobre tablero, que permite representar lúdicamente a los estadistas en las condiciones del mundo moderno.

Patria.- Colección de juegos con cartas, para la formación patriótica de niños y adolescentes, con el empleo de mapas, banderas.

Sopa de letras: Juego de estrategia donde el estudiante podrá encontrar las palabras claves según el tema a tratar.

Juegos de complementación.- Juego de estrategias donde se tiene que adivinar las letras que faltan en determinadas palabras o frases.

Crucigramas.- Juego de estrategia donde por medio de claves pueden adivinar la palabra correcta.

Improvisación Juego de simulación de personajes que tendrán, acrósticos, poemas, versos, dramatizados, amorfinos.

Origami.- Juego de simulación donde se formarán figuras de papel doblado de tal forma que se de forma a una imagen relacionada con el tema.

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

El presente proyecto está fundamentado Sociológicamente mediante el estudio de la sociedad, que es un ente estructural, esa es su naturaleza, no es un ser material estrictamente hablando, en un sentido inmaterial tampoco es un ser ideal, sin embargo existe como una estructura creada por el hombre.

<http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>. Según José, Martín Pérez “Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho, dar gritos y saltos es que en la vida no se puede ser todo lo que se quiere”.

La Sociedad es un conjunto de personas que guardando cierta independencia entre sí, se encuentran permanentemente unidas y asentadas en un territorio determinado, persiguiendo la consecución de un fin común como:

- 1 Establecer una forma adecuada para la conservación de la especie y la cultura.
2. Integrar a sus miembros en la colectividad por medio de la educación.
3. Mantener el orden y la armonía mediante la organización y la autoridad y atender las necesidades espirituales y religiosas de sus miembros.

Con esta teoría todos y cada uno de los sujetos y grupos sociales estamos obligados a crear el bien común, el cual debe de ser aprovechado y repartido de manera equitativa por cada uno de sus miembros, sujetos y grupos de la sociedad, permitiendo a los sujetos y grupos sociales la realización física, material y espiritual, es por esto que para apoyar este grupo social del sector urbano marginal de Guayaquil estamos creando una guía práctica de enseñanza.

Las Ciencias Sociales

El hombre desde su origen, tiene la necesidad de vivir en sociedad. Su evolución desde la prehistoria y hasta nuestros días, es lo que estudian las ciencias sociales.

Las ciencias sociales investigan la evolución del hombre y definen para su estudio etapas, analizan los grupos y las sociedades en todos los ámbitos. Aplican el método científico para obtener conocimiento.

El objeto de estudio de las ciencias sociales no tiene límites, todas las veces que las sociedades se transforman para adaptarse a la compleja convivencia entre los hombres, las clases sociales, las religiones que integran un país, los diferentes estados que forman continentes y el mundo entero.

Los Estudios Sociales.

Los Estudios Sociales que en los programas de estudios de nuestro país lo conforman las materias de Historia, Geografía y Cívica, tienen como objetivo ofrecer a los estudiantes una visión general de la sociedad donde viven, su ubicación y desarrollo en el espacio, su origen, evolución histórica, su papel en el marco geográfico e histórico del mundo.

También desarrolla destrezas que le permiten enfrentar otros campos del aprendizaje como los desafíos de la producción y el emprendimiento, la identificación con el Ecuador, su patria, el reconocimiento de los valores de la democracia y la ciudadanía.

http://www.miaulavirtual.com.mx/ciencias_sociales/ “Los estudios sociales, son las ciencias sociales simplificadas para propósitos

pedagógicos” son producto de la selección y organización de contenidos extraídos de las Ciencias Sociales para ser aplicados en el nivel de Educación Básica a través de las diferentes asignaturas”, Historia, Geografía y Cívica.

No existen ninguna actividad humana que sea ajena a las ciencias sociales, y su estudio servirá siempre para un punto de partida para lograr que la transformación del mundo perfeccione la convivencia de los seres humanos en sociedad. Como conclusión podemos decir que las Ciencias sociales también suelen ser un conjunto de conjunto de disciplinas académicas que estudian el origen y el desarrollo de la sociedad, de las instituciones y de las relaciones e ideas que configuran la vida social; por lo tanto las Ciencias Sociales son un todo y los Estudios Sociales son parte de ese todo.

Influencia de los Estudios Sociales en la sociedad actual

Los Estudios Sociales persiguen el gran objetivo de conocer el Mundo en que vivimos sean estas situaciones históricas, geográficas, cívicas o morales en las que nos desenvolvemos los seres humanos Desde que nos agrupamos en forma primitiva hasta la actual sociedad.

Según Picardo Oscar (2008)

Las ciencias sociales a partir de la nueva arquitectura sociológica pautada por la globalidad y sus efectos, a la que podríamos catalogar como sociedad del conocimiento; así mismo presenta algunas implicaciones didáctico-pedagógicas a partir de estos cambios, para que el docente dedicado a las ciencias revise su equipaje cognitivo y operativo y responda a las nuevas exigencias desde el aula. Efectivamente las generaciones de relevo necesitan contar con: una historia crítica que supere las historias oficiales para comprender el presente con más rigor. (Pág.8)

La Educación Social es el medio por el cual un país forma Hombres y mujeres para construir y consolidar la democracia y porque constituye un elemento indispensable para progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social, permitiendo los hombres y mujeres de nuestra sociedad desenvolverse en igualdad de condiciones y oportunidades.

El reto de los investigadores de Ciencias Sociales y los docentes en estas materias será entonces profundizar, actualizar y reinterpretar los contenidos históricos, geográficos, filosóficos, políticos, sociológicos, económicos y culturales de acuerdo a los conocimientos mundiales.

La importancia de aprender Estudios Sociales

La importancia que tienen los Estudios Sociales es decir Historia, Geografía y Cívica, radica en la necesidad de conocer el entorno que nos rodea, las tradiciones culturales, las raíces étnicas, las gestas gloriosas, los héroes que forjaron la patria, para que se pueda formar Su criterio histórico, para que ame y respete la tierra en que vive, y todo lo que existe en ella sus paisajes, sus ríos, sus montañas y la gente que lo habita con todos sus costumbres.

El beneficio de conocer el mundo que nos rodea

El mundo actual nos exige ser cada vez mejores y más eficientes en conocer el mundo que nos rodea. Es importante hoy en día que los estudiantes sean el nuevo despertar en una nueva perspectiva educativa que pretende fortalecer la identidad ecuatoriana, favoreciendo la formación de actitudes cívicas que estimulen el sentido de una pertenencia activa a la tierra que lo vio nacer, que le permita crecer y desarrollarse conociendo de su realidad y valorando las riquezas naturales, sociales, y culturales que poseen puedan sentirse

orgullosos, ofrendando su vida y corazón para lograr verla libre, activa y soberana.

<http://www.liberalismo.org/articulo/36/13/irracionalismo/actual/origenes/>
“La capacidad de vincular espacios tiempo y conocimiento en un continuo de aprendizaje lo racional y lo subjetivo posibilita procesos de construcción. Las experiencias esencialmente lúdicas propician la colección de conocimiento colectiva e individual y el desarrollo de pensamiento crítico”.

Los Estudios Sociales nos permiten el reconocimiento de nuestra identidad propia, personal y familiar a conocer el entorno, enfrentar y solucionar problemas básicos y mundiales, también estaremos enseñando a nuestros estudiantes a valorar y respetar a los demás seres humanos sin condicionar su raza, color de piel o religión, ya que de todo esta hecho este mundo.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008

Publicación Oficial de la Asamblea Constituyente

Título VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo Primero

Sección primera

EDUCACIÓN

Artículo 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de

conocimientos, técnicas, saberes, arte y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de Educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y Lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Según La LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN

TÍTULO PRIMERO

Principios Generales

CAPÍTULO II

Principios y fines

Artículo 2.- La educación se rige por los siguientes principios:

- a) La educación es un deber primordial del estado, que lo cumple a través del Ministerio de Educación, universidades y Escuelas Politécnicas del país.
- b) Todos los ecuatorianos tienen el derecho de la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo.
- c) El estado vigilara el cumplimiento de este deber y facilitará el ejercicio de este derecho.
- d) La educación tiene sentido moral, histórico social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y esta abierta a todas las corrientes del pensamiento universal.
- e) La educación se rige por los principios de unidad, continuidad, secuencia, flexibilidad y permanencia.
- f) La educación tendrá una orientación democrática, humanística, científica y técnica, acorde con las necesidades del país; y, La educación promoverá una auténtica cultura nacional, esto es, enraizada del pueblo ecuatoriano.

Artículo 3.- Son fines de la educación ecuatoriana:

Para cumplir a cabalidad con los fines de la educación, el Ministerio promoverá la participación activa y dinámica de las Instituciones públicas y privadas de la comunidad en general.

- a) Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.
- b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.
- c) Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional para lograr la integración social, cultural y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos.
- d) Procurar el conocimiento, la defensa y el aprovechamiento óptimo de todos los recursos del país.
- e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social.
- f) Atender preferentemente la educación Prescolar, escolar, la alfabetización y promoción social, cívica, económica y cultural de los sectores marginados.
- g) Impulsar la investigación y la preparación en las áreas; técnicas, artísticas y artesanales.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Constructivismo.- Es la construcción del conocimiento.

Dinamizar.- Relativo a dinámica, parte de la mecánica que trata de las leyes del movimiento en relación con las fuerzas que lo producen.

Estudios.- Esfuerzo que pone el entendimiento para conocer y aprender una obra en que un autor estudia una cuestión.

Estudiantes.- Que estudian, personas que actualmente cursan un estudio.

Escuela.- Establecimiento público donde se da a los niños la instrucción primaria.

Dinamizar.- Relativo a dinámica, parte de la mecánica que trata de las leyes del movimiento en relación con las fuerzas que lo producen.

Guía.- Libro de preceptos o datos.

Lúdicas.- Relativo al juego.

Sociales.- Relativo a la sociedad y a las personas que la constituyen.

Técnicas.- Relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes;
Experto, especialista, diestro y práctico.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Diseño de Investigación

El proyecto Técnicas Lúdicas para Estudios Sociales esta basado en la realización de una investigación factible la misma que posibilita la obtención de resultados positivos mediante la investigación de campo para solucionar el problema de este grupo social, mediante el juego para que los estudiantes asimilen los nuevos conocimientos.

Yépez E. (2000)

Es una propuesta o un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de las organizaciones o grupos sociales, pueden referirse a diseños curriculares, políticos, programas. para su formulación o ejecución debe apoyarse en investigaciones de tipo documental o de campo o un diseño que Incluya ambas modalidades (pág. 6)

Esta investigación se desarrolla con características de proyecto factible porque nos permite descubrir la realidad social en que vivimos, en la que se educan nuestros hijos, del séptimo año de educación básica y así encontrar soluciones y respuestas pedagógicas en función de las posibilidades y características de los estudiantes y las asignaturas también se deben considerar las estimulaciones y motivaciones de los educandos.

También aplicaremos la investigación cuantitativa cuyo objeto de estudio es "externo" al sujeto que lo investiga tratando de lograr la máxima objetividad, Intenta identificar leyes generales referidas a grupos de sujeto o hechos como en este caso un grupo de estudiantes de séptimo de básica

de la escuela “Ruperto Arteta Montes”. Sus instrumentos suelen recoger datos cuantitativos los cuales también incluyen la medición sistemática con encuestas, entrevistas, y se emplea el análisis estadístico como característica resaltante.

También aplicaremos la Investigación cualitativa: que es una investigación que se basa en el análisis subjetivo e individual, esto la hace una investigación interpretativa, referida a lo fiscal es decir que esta de acuerdo a la apreciación personal de los investigadores..

TIPOS DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación en este proyecto es una investigación Aplicada, es decir conocer realmente el problema en el lugar de los hechos y aplicar las soluciones para lograr el objetivo previsto.

Ya que en la investigación aplicada su principal objetivo se basa en resolver en forma práctica los problemas, con un margen de generalización limitado generando pocos aportes al conocimiento científico.

Esta forma de investigación se subdivide en fundamental e investigación acción.

La Investigación fundamental que a partir de la muestra, las conclusiones de la investigación se hacen extensivas a la población y se orienta a las conclusiones. Su objetivo se centra en el aumento de información teórica y se relaciona con la investigación pura (básica).

Y la Investigación acción se centra en generar cambios en una realidad estudiada y no coloca énfasis en lo teórico. Trata de unir la investigación con la práctica a través de la aplicación, y se orienta en la toma de decisiones y es de carácter ideográfico.

Cabe destacar que esta investigación nos permitirá el conocimiento de una realidad que va a ayudar a encontrar soluciones al problema de los estudiantes de Séptimo año de educación Básica de la escuela “Ruperto Arteta Montes”, la cual se constituye en la causa de la variable independiente que genera su efecto en la propuesta, Técnicas Lúdicas para la enseñanza de Estudios Sociales.

PROCEDIMIENTOS DE INVESTIGACIÓN

Para proceder a la investigación de campo en la Escuela Fiscal Mixta “Ruperto Arteta Montes” en el sector urbano de Guayaquil, esta escuela tiene una población de 265 en los siete años de estudios básicos.

Según Aguilera W. (2001)

Población es un término estadístico que se refiere a un conjunto finito o infinito de elementos. Este término también es conocido como universo, y se refiere a la totalidad o conjunto de medidas, o el recuerdo de todos los elementos que presentan una característica común. (Pág. 11)

La población total es de doscientos sesenta y cinco personas distribuidas en una directora y once docentes, tres administrativo y servicio y doscientos cincuenta estudiantes.

Cuadro #1

Población para la investigación

Extractos	Cantidad
Directora y Docentes	12
Administración y servicio	3
Estudiantes	250
Total	265

Para obtener esta información de la escuela "Ruperto Arteta Montes" se utilizaron todos instrumentos de investigación fui recibida por el personal docente, los niños y algunos padres de familia que me dieron su apoyo.

La encuesta de los padres de familia fue aprovechada la ocasión de la entrega de las libretas de calificaciones correspondientes al tercer trimestre, allí explique el objeto de mi investigación y recibí el apoyo espontáneo de los padres.

La muestra es una parte de la población, es una fracción elegida con las que se buscan parámetros.

Según Aguilera w. (2001)

Es la parte seleccionada de la población que contiene una característica igual a la que no quedó seleccionada, es decir, la muestra es una parte de la población o subconjunto de un conjunto de elementos, que resulta de la aplicación de algún proceso estadístico, generalmente es una selección deliberada, con el objeto de investigar las características de los elementos de la población o del conjunto del cual provienen. (Pág. 10)

La muestra del componente de la población a estudiar incluye a treinta estudiantes y ocho profesores que dan un total de treinta y ocho a encuestarse.

Cuadro #2

Muestra para la investigación

Extractos	Cantidad
Docentes	8
Estudiantes	30
Total	38

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Los instrumentos de investigación han sido diseñados para recoger aspectos fundamentales del marco teórico en función de los objetivos propuestos, el diseño de instrumento tendrá un procedimiento científico y sigue los pasos de la elaboración Técnica de fichas para la investigación de campo, con todas las especificaciones y recomendaciones adecuadas para el efecto.

Los instrumentos poseen además las características de validez y Confiabilidad necesaria en toda prueba de mediación. La validez se refiere a la eficacia con que el instrumento mide lo que desea. Se refiere al grado de consonancia del instrumento en relación con los objetos de investigación es decir que mide en realidad lo que quiere medir según los objetos y las variables.

Los instrumentos de investigación al ser aplicados permitirán la recolección de datos sobre las variables involucradas en este caso los instrumentos de investigación que aplicaremos en esta investigación serán:

Entrevista a la Directora, Encuesta a las Docentes, Encuesta a los educandos, Encuesta a los padres de Familia.

Para la presente investigación necesitamos diferentes tipos de materiales entre los que esta incluidos: revista, folletos, textos, internet, y entre los objetos tenemos cámara fotográficas y hojas para encuestas.

Entrevista a la Licenciada Isabel Castro Directora de la escuela, Encuesta a las Docentes, Encuesta a los Estudiantes y Encuesta a los padres de Familia.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación de campo se aplicarán diversos modelos de investigación que ayudarán a solucionar los problemas que afectan a los estudiantes de la escuela “Ruperto Arteta Montes” y que al observar la realidad de la escuela se describen estudiantes desmotivados que al interrelacionarse con otros estudiantes de instituciones que utilizan técnicas pedagógicas, se percibe un problema generalizado, además del bajo rendimiento escolar.

Para la presente investigación aplicaremos los siguientes métodos de investigación; el Método Científico, El Deductivo y el Inductivo.

El método científico es el camino hacia el conocimiento, está sustentado por dos pilares fundamentales. El primero de ellos es la reproducibilidad, es decir, la capacidad de repetir un determinado experimento, en cualquier lugar y por cualquier persona. Este pilar se basa, esencialmente, en la comunicación y publicidad de los resultados obtenidos. El segundo pilar es la falsabilidad. Es decir, que toda proposición científica tiene que ser susceptible de ser falsada. Esto implica que se pueden diseñar experimentos que en el caso de dar resultados distintos a los predichos negarían la hipótesis puesta a prueba.

El científico usa métodos definitorios, métodos clasificatorios, métodos estadísticos, métodos hipotético-deductivos, procedimientos de medición, etcétera. Al referirse a *el* método científico es referirse a este conjunto de tácticas empleadas para constituir el conocimiento, sujetas al devenir histórico, y que pueden ser otras en el futuro

El Método deductivo que parte de una premisa general para obtener las conclusiones de un caso fiscal. Pone en énfasis modelos teóricos, la explicación y abstracción, antes de recoger datos empíricos hace observaciones o experimentos.

Método inductivo: Se analizan solo casos fiscales, cuyos resultados son tomados para extraer conclusiones de carácter general. A partir de las observaciones sistemáticas de la realidad se descubre la generalización de

un hecho y una teoría. Se emplea la observación y la experimentación para llegar a las generalidades de hechos que se repiten una y otra vez, es por esta razón que asistimos a la escuela a observar los problemas..

Método hipotético-deductivo: A través de observaciones realizadas de un caso fiscal se plantea un problema. Éste lleva a un proceso de inducción que remite el problema a una teoría para formular una hipótesis, que a través de un razonamiento deductivo intenta validar la hipótesis.

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas que utilizaremos en el presente proyecto deben tener un criterio pedagógico y serán las siguientes:

Observación, Encuesta, Entrevistas Y Juegos Motivacionales

La observación se la realizó para encontrar los problemas que hay En el campo, es decir en la escuela “Ruperto Arteta Montes” que es una escuela Fiscal Urbano con estudiantes de escasos recursos pedagógicos.

Otra Técnica que será utilizada en esta investigación es la encuesta que servirá para sondear la opinión de las autoridades, maestros, estudiantes y padres de familia para averiguar como consideran ellos que podamos mejorar la calidad de la educación.

Además entrevista a personas de la escuela y de la comunidad para haber que aporte nos pueden dar en este aspecto.

Las Técnicas Lúdicas Motivacionales la aplicare en un taller para maestras donde se les enseñará la aplicación para que logre de sus educandos una mayor atención, interés y participación para lograr que el aprendizaje recibido logre convertirse en significativo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Instrumento de investigación dirigido al personal docente.

¿Realiza tareas de motivación antes de iniciar la clase?

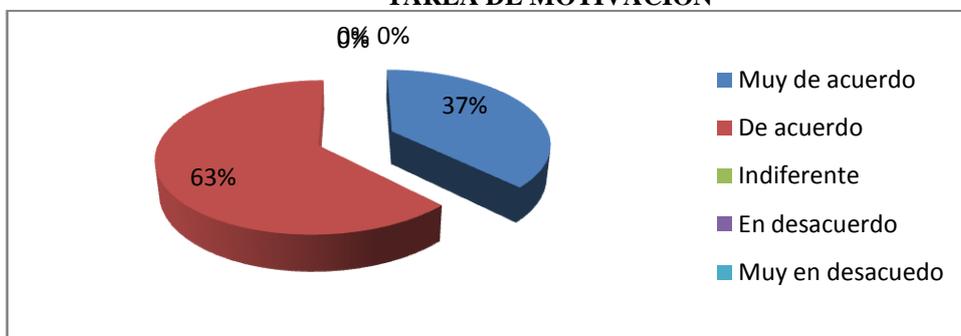
Cuadro N° 1

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	3	37,5
4	De acuerdo	5	62,5
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
		8	100

Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 1

TAREA DE MOTIVACION



Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 37,5 % estuvo muy de acuerdo y el 62,5 % De acuerdo.

La motivación antes del inicio de clases es la clave perfecta para construir el nuevo conocimiento, es por eso que la lúdica nos proporciona experimentaciones y vivencias para un aprendizaje activo.

¿Conoce Técnicas Lúdicas para aplicarlas en clase?

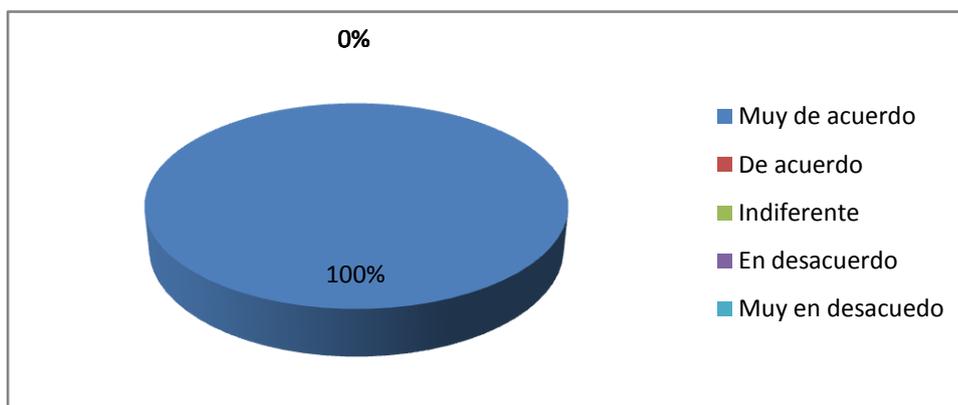
Cuadro N° 2

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	8	100
4	De acuerdo	0	0
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
		8	100

Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes"
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 2

TECNICAS LÚDICAS



Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes"
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 100 % estuvo de acuerdo. Es de conocimiento general que la falta de conocimiento en Técnicas Lúdicas tiene resultados negativos en el aprendizaje, razón por la cual los docentes ven en las motivaciones el camino para la excelencia pedagógica.

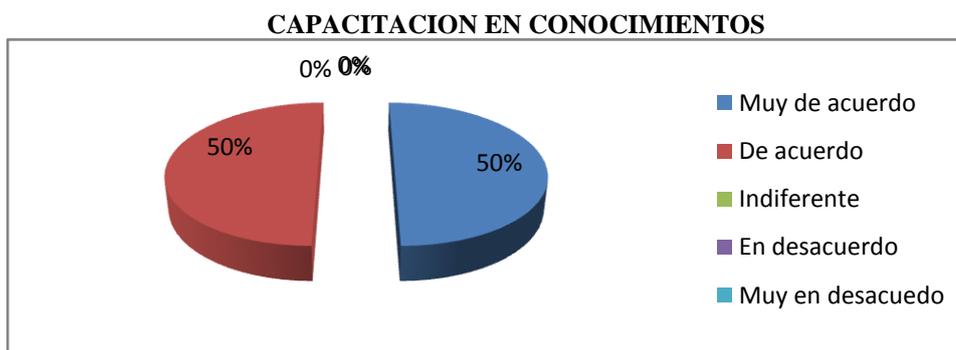
¿Consideras necesaria una capacitación en conocimientos de estrategias lúdicas?

Cuadro Nº 3

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	4	50
4	De acuerdo	4	50
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
		8	100

Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico Nº 3



Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 50% estuvo muy de acuerdo y el 50% estuvo de acuerdo.

Los docentes activos, objetivos y reales esta consciente que la capacitación en conocimientos lúdicos cambiará el sistema educativo siendo eficaz y eficiente, que tanto necesita nuestra sociedad.

Incentivar a los demás compañeros docentes para incorporarse al cambio de nuestra educación.

¿Reciben mejor el conocimiento los estudiantes cuando se los aplica con técnicas lúdicas?

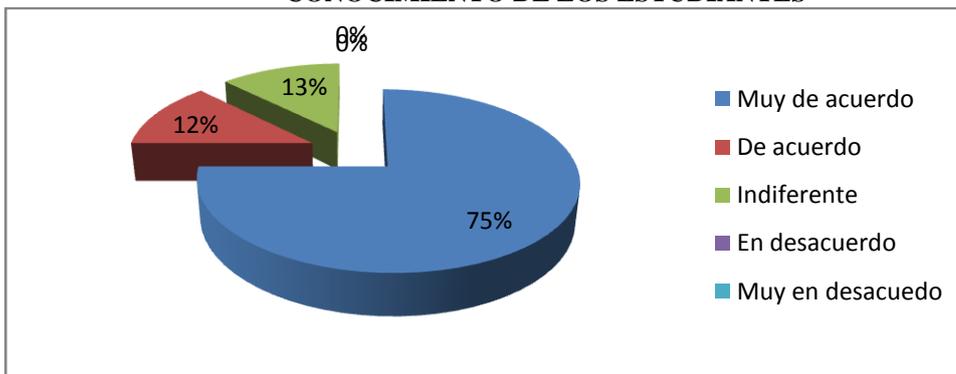
Cuadro N° 4

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	6	75
4	De acuerdo	1	12,5
3	Indiferente	1	12,5
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
		8	100

Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 4

CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES



Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 75% estuvo muy de acuerdo, el 12,5% estuvo de acuerdo y el 12,5% fue indiferente.

Los docentes que aplican las Técnicas Lúdicas en sus estudiantes logran mayor atención, interés y participación en el momento de impartir sus clases logrando el objetivo deseado.

Los docentes que no aplican las Técnicas cambiarán su forma de enseñar con esta nueva guía para mejorar la calidad de la Educación.

¿Considera necesario los Estudios Sociales para aprender valores y el amor patrio?

Cuadro N° 5

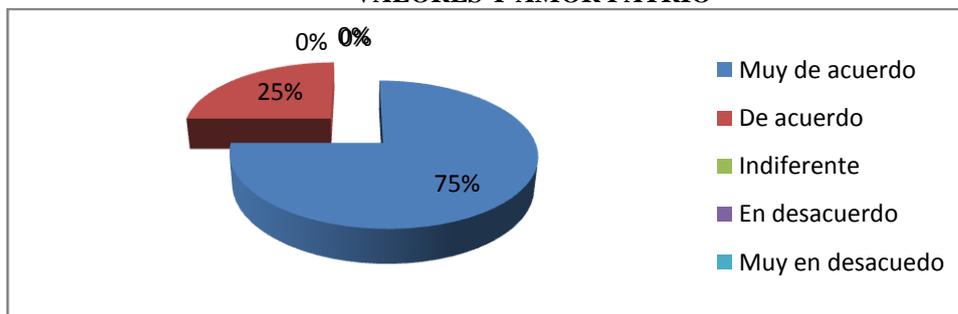
	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	6	75
4	De acuerdo	2	25
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
		8	100

Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 5

VALORES Y AMOR PATRIO



Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 75% estuvo muy de acuerdo y el 25% estuvo de acuerdo.

Nosotros los docentes tenemos que tener bien clara nuestra identidad, para de esta manera lograr que el estudiante valore el entorno en que viven, sus tradiciones, sus raíces, los grandes hombres y mujeres que han luchado para conseguir los cambios significativos en el desarrollo de los pueblos. Solo así lograrán valorar los elementos naturales y humanos que integran a un país.

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES.

¿Se siente animado al asistir a la escuela?

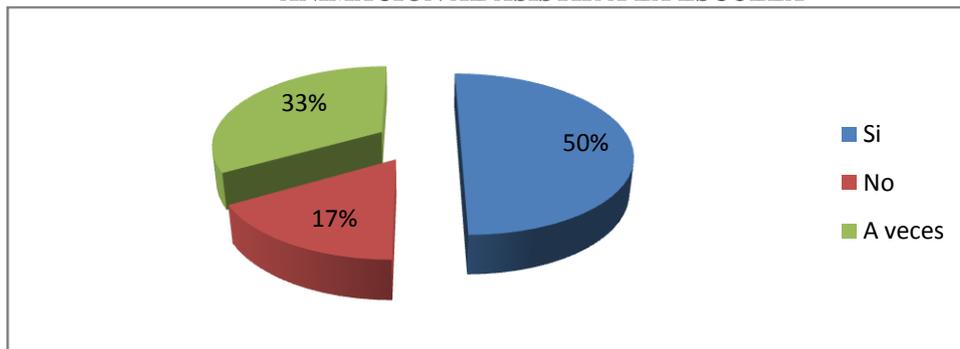
Cuadro Nº 6

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	15	50
2	No	5	16,66666667
1	A veces	10	33,33333333
		30	100

Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes."
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico Nº 6

ANIMACION AL ASISTIR A LA ESCUELA



Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes"
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 50% dijo que si, el 17% dijo que no y el 33% a veces.

Los estudiantes al llegar a un establecimiento lo único que desea es aprender a ser cada día mejor, convertirse en el orgullo de si mismo, de su familia y de la sociedad. Poder tener la oportunidad de expresarse creativamente para poner en práctica sus habilidades, destrezas y conocimientos, logrando fortalecer el ánimo de asistencia de nuestros educandos.

¿Se le hace fácil aprender Historia, Geografía y cívica con las clases actuales de su maestra?

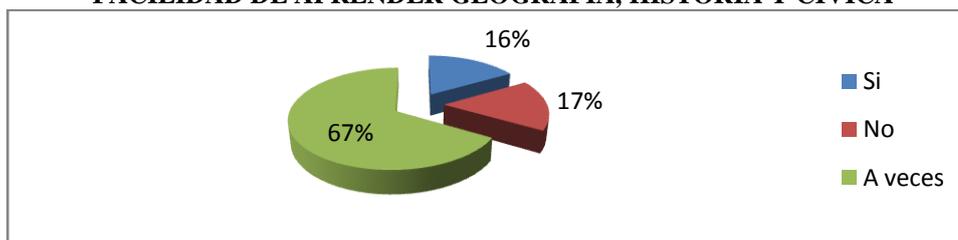
Cuadro N° 7

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	5	16,66666667
2	No	5	16,66666667
1	A veces	20	66,66666667
		30	100

Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”.
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 7

FACILIDAD DE APRENDER GEOGRAFIA, HISTORIA Y CIVICA



Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 16% dijo que si, el 17% que no y el 67% a veces .

Cuando el estudiante no recibe las suficientes motivaciones difícilmente logrará convertirse en el futuro de la sociedad, ocasionando disertaciones, perdidas de año, aburrimiento, desinterés.

El juego es un fenómeno social que nos permite dinamizar los Estudios Sociales convirtiendo esta área aburrida y monótona en un área práctica, dinámica, continua y amena, logrando en los estudiantes un aprendizaje renovador.

¿Recibe ayuda en casa para hacer sus tareas?

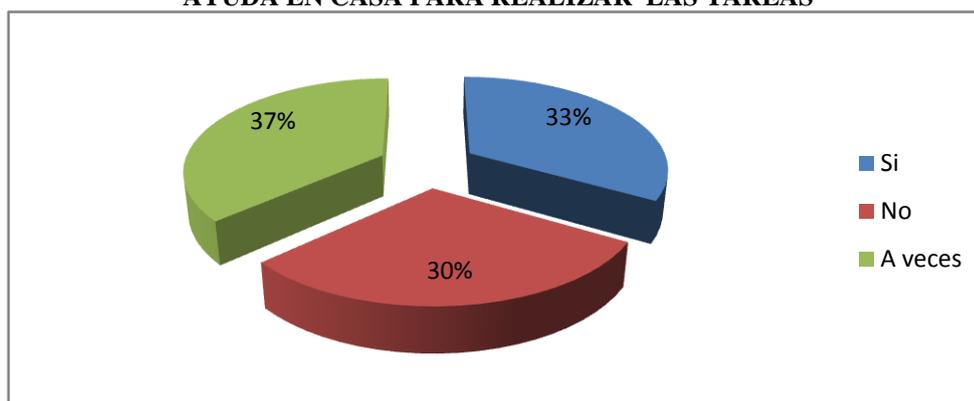
Cuadro N° 8

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	10	33,33333333
2	No	9	30
1	A veces	11	36,66666667
		30	100

Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”.
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 8

AYUDA EN CASA PARA REALIZAR LAS TAREAS



Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”.
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 33% dijo que si, el 30% dijo que no y el 37% a veces.

Es muy importante que el estudiante haya recibido una verdadera orientación en los primeros años básicos de cómo realizar sus tareas, cumplir con sus responsabilidades educativas solo así logramos poco a poco convertirlos en seres independientes con verdaderos maestros y padres guadores del nuevo aprendizaje.

¿Considera que las clases de Estudios Sociales se les hacen muy pesadas?

Cuadro N° 9

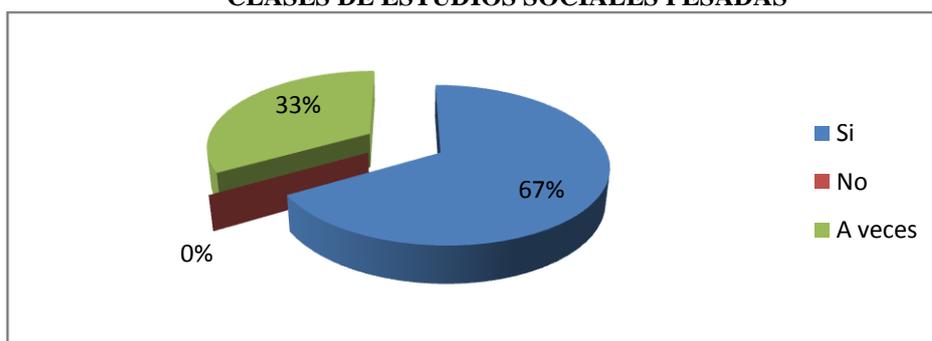
	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	20	66,67
2	No	0	0,00
1	A veces	10	33,33
		30	100,00

Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 9

CLASES DE ESTUDIOS SOCIALES PESADAS



Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”

Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 67% dijo que si, el 0% que no y el 33% a veces.

Si no se aplica estrategias, las clases de Estudios Sociales siempre serán aburridas, pesadas, pero si la convertimos en participativa, en actividades sociales de la comunidad, favoreciendo la comunicación efectiva en el seno del colectivo humano, como juego de animación, música, danza y otras expresiones artísticas

¿Han realizado observaciones en museos o sitios geográficos?

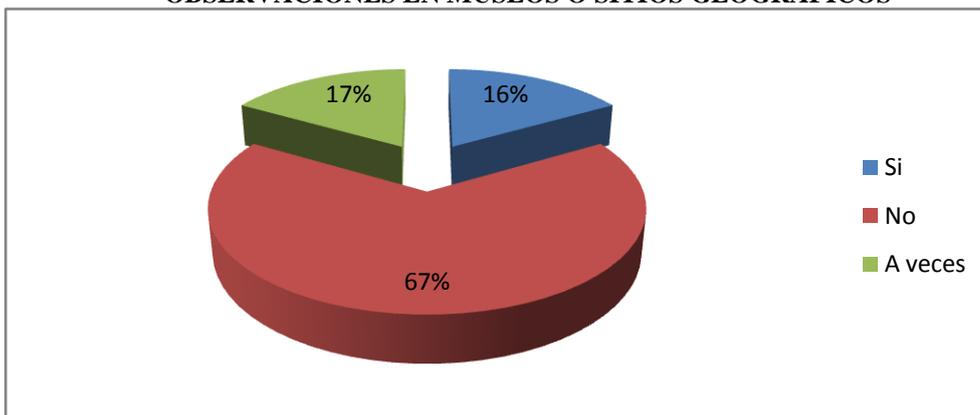
Cuadro N° 10

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	5	16,67
2	No	20	66,67
1	A veces	5	16,67
		30	100,00

Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes".
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 10

OBSERVACIONES EN MUSEOS O SITIOS GEOGRAFICOS



Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes"
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 16% dijo que si, el 67% dijo que no y el 17% a veces.

Estamos seguros que la observación es la parte principal de conocer nuestra realidad, solo así el aprendizaje será significativo, porque el ser humano esta capacitado para comprender, conocer y llegar a conclusiones sobre la realidad, aunque la realidad no puede conocerse lo que se conoce es nuestras experiencias sobre ellas.

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN DIRIGIDO A LOS PADRES DE FAMILIA.

¿Ayuda a sus hijos a realizar las tareas escolares?

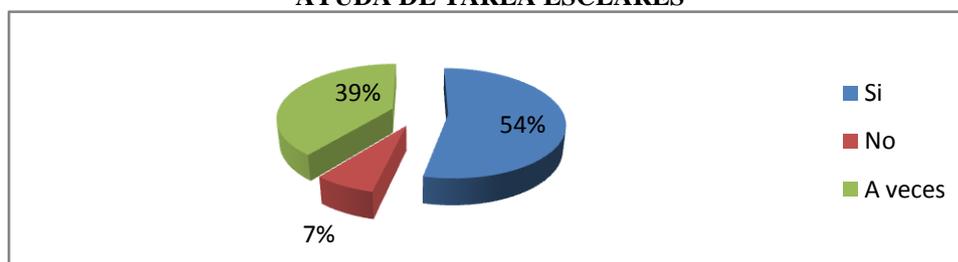
Cuadro N° 11

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	15	53,57
2	No	2	7,14
1	A veces	11	39,29
		28	100,00

Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes".
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 11

AYUDA DE TAREA ESCLARES



Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes".
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

el gráfico tenemos como resultado que el 54% dijo que si, el 7% dijo que no y el 39% a veces.

Es muy importante que los padres de familia estén pendientes de sus representados por más ocupados que estén, no hay justificación que valga para evadir la responsabilidad de padres a no ser que deleguemos a otra persona que cumplan nuestro papel, siempre se necesita de una guía para obtener buenos resultados.

¿Colabora con la institución en actividades extracurriculares?

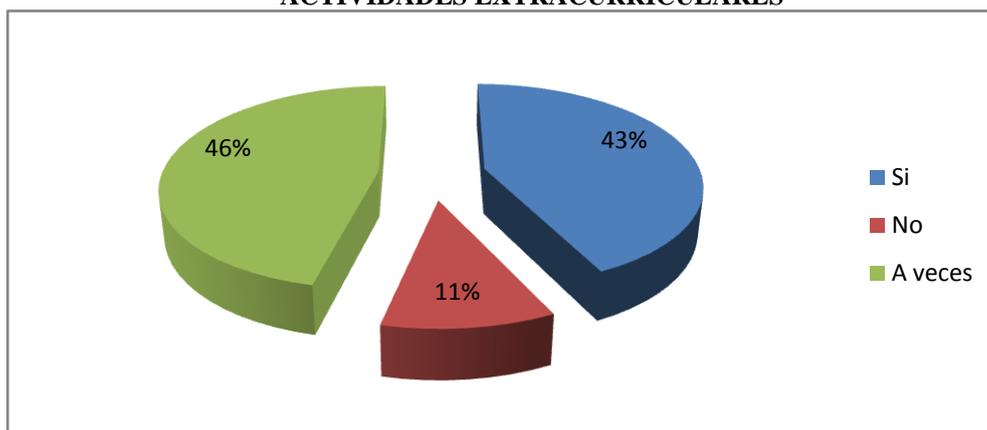
Cuadro N° 12

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	12	42,86
2	No	3	10,71
1	A veces	13	46,43
		28	100,00

Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes".
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 12

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES



Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes"
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 43% dijo que si, el 11% dijo que no y el 46% a veces.

El padre de familia consciente de la Institución encargada de su hijo, siempre va a colaborar con las actividades extracurriculares que no son más que el descubrimiento de talentos no descubiertos. Por eso es importante que la colaboración sea general.

¿Asiste a las reuniones de padres de familia para informarse del rendimiento de su representado?

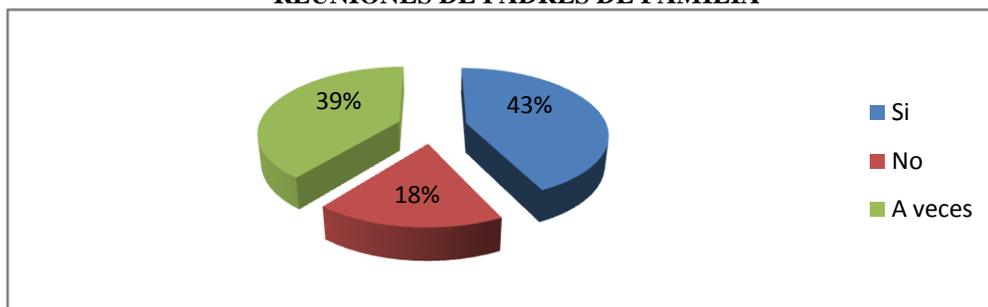
Cuadro N° 13

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	12	42,86
2	No	5	17,86
1	A veces	11	39,29
		28	100,00

Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”.
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico N° 13

REUNIONES DE PADRES DE FAMILIA



Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 43% dijo que si, el 18% dijo que no y el 39% a veces.

Cuando la comunicación entre docentes, estudiantes y padres de familia es constante, el rendimiento de su representando es excelente, será motivo de mantenerse informada de cómo se va a trabajar en el próximo trimestre, solo a través de estas reuniones estaremos atentos a las nuevas estrategias que serán parte importantes en la superación de los estudiantes.

¿Está de acuerdo en que los maestros se capaciten en Técnicas Lúdicas?

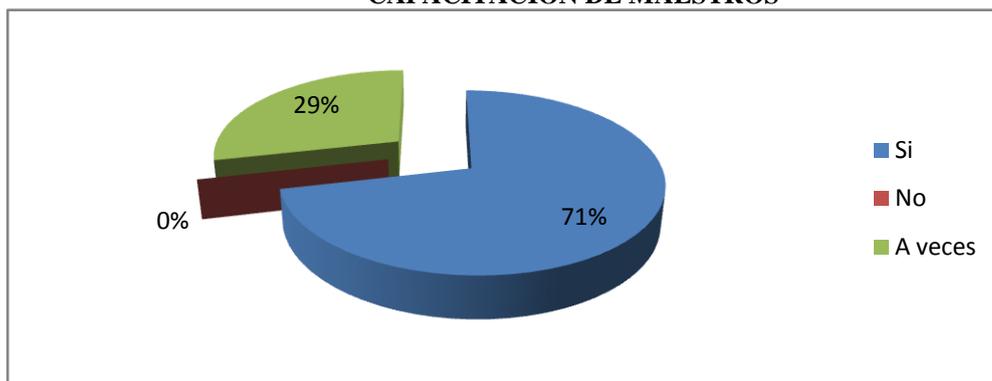
Cuadro Nº 14

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	20	71,43
2	No	0	0,00
1	A veces	8	28,57
		28	100,00

Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”.
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico Nº 14

CAPACITACION DE MAESTROS



Fuente: Escuela Fiscal “Ruperto Arteta Montes”
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 71% dijo que si, y el 29% que a veces.

La capacitación es la llave maestra, para formar a los estudiantes para la vida, a partir de la acción y la experimentación para motivar el conocimiento de Estudios Sociales y lograr en el estudiante la posibilidad de buscar el conocimiento a base de juego motivador.

¿Comenta en casa su representado sobre las actividades escolares?

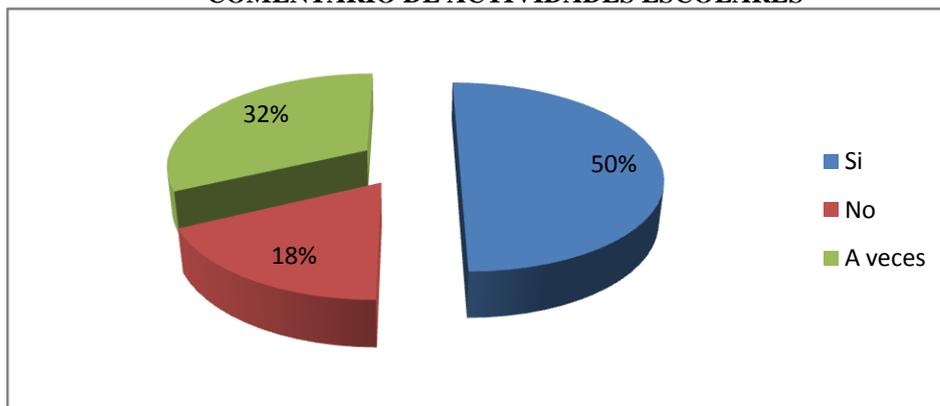
Cuadro Nº 15

	Valoración	Frecuencia	Porcentaje
3	Si	14	50,00
2	No	5	17,86
1	A veces	9	32,14
		28	100,00

Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes".
Elaborado por Myrian Escalante

Gráfico Nº 15

COMENTARIO DE ACTIVIDADES ESCOLARES



Fuente: Escuela Fiscal "Ruperto Arteta Montes"
Elaborado por Myrian Escalante

ANÁLISIS

Analizado el gráfico tenemos como resultado que el 50% dijo que si, el 18% dijo que no y el 32% a veces.

Cuando la clase ha sido bien motivada, sin aburrimiento es lógico que el estudiante comentará en casa todo lo que aprendió, situando su aprendizaje en situaciones reales lo cual lo prepara para futuros retos.

Conclusiones y Recomendaciones

En base a las encuestas realizadas en la Escuela Mixta “Ruperto Arteta Montes” de la Parroquia Tarqui del cantón Guayaquil, Provincia del Guayas, nos arrojan resultados que nos hacen definir lo siguiente:

Conclusiones:

- ✚ En el plantel los docentes aplican estrategias tradicionales de enseñanza
- ✚ En el plantel los docentes no cuentan con una guía de técnicas lúdica que les permita despertar el interés de los estudiantes en las clases de Estudios Sociales
- ✚ Existe la carencia de los recursos didácticos que permitan facilitar la transferencia de los contenidos.
- ✚ Los docentes no asisten a cursos ni seminarios de actualización pedagógica sobre técnicas lúdicas y dinámicas educativas.

Recomendaciones

- ✚ Se recomienda a los docentes investigar y aplicar estrategias activas de enseñanza que fomenten la participación de los estudiantes.
- ✚ Los directivos y docentes deben diseñar y aplicar una Guía de técnicas lúdicas que les permita motivar a los estudiantes y con ello lograr un mejor rendimiento académico en el plantel.
- ✚ Los docentes deben diseñar y elaborar láminas, carteles y otros recursos didácticos para que sean los vínculos que faciliten la comprensión de los contenidos didácticos.
- ✚ Se recomienda a los directivos y docentes asistir a cursos y seminarios de actualización pedagógica sobre técnicas lúdicas y dinámicas educativas para aplicarlas y motivar a los estudiantes en las clases de Estudios sociales.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

DISEÑO DE UNA GUÍA DE ORIENTACIÓN EN TÉCNICAS LÚDICAS

Antecedentes

Los Estudios Sociales han sido considerados por los maestros y alumnos como una materia aburrida y que no motiva al estudiante el interés de conocer mejor el medio que los rodea, por tal situación prometemos el Diseño de una Guía de Orientación en Técnicas Lúdicas para la enseñanza de Estudios Sociales para Séptimo Año de Educación Básica con los que los maestros podrán orientar sus actividades de una manera amena, divertida para lograr el nuevo aprendizaje ya que la nueva pedagogía enseña jugando.

El Proyecto de Técnicas Lúdicas está basado en un proceso de investigación que ha cumplido las diferentes etapas del cronograma de actividades para que aplicando Métodos y Técnicas se logre la solución de los problemas motivacionales de la escuela que fueron detectados por la observación e investigación de campo.

Considerando que con la elaboración de una Guía de Orientación en Técnicas Lúdicas ayudará tanto a la maestra como a los estudiantes a encontrar una forma diferente y divertida para incidir en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje para que fortalezca los conocimientos y desarrollen la creatividad con un alto nivel de inteligencia.

La utilización de los recursos humanos, materiales y económicos con que se desarrolla este proyecto deben estar orientados a la motivación, con el propósito de despertar interés de los estudiantes en el aprendizaje y que al aplicar el presente proyecto permitirá dar a los educandos igual de condiciones para que logren el aprendizaje significativo a través de una educación de calidad.

Justificación

En el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de las diferentes técnicas de juego contribuya a motivar a los estudiantes a aclarar conceptos y fijar comportamientos.

Con una clase bien motivada se logrará que el educando obtenga su propia vivencia ya que es importante su participación en dinámica de grupo, talleres y todo lo que represente un aprendizaje significativo.

Cuando se trabaja las diversas actividades con Técnicas Lúdicas, se logrará la motivación esperada, con resultados seguros para lograr un buen desempeño en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

Por eso con la Guía de Orientación en Técnicas Lúdicas contará con una amplia gama de juegos aplicables a los Estudios Sociales para que el estudiante se motive y encuentre las clases más amenas y conseguir de esta manera los objetivos planteados.

Síntesis del Diagnóstico

Al realizar un diagnóstico en el plantel se pudo determinar que la poca aplicación de técnicas lúdicas en el plantel se debe a la falta de actualización de los docentes ocasionado el desconocimiento de juegos, dinámicas, canciones y otras actividades que despierten el interés de los estudiantes en las clases de estudios sociales.

También se pudo diagnosticar que el bajo rendimiento del estudiante se debe a la aplicación de estrategias tradicionales y memorísticas que ocasionan que los estudiantes sean receptivos y poco participativos en las clases.

Fundamentación Teórica de la Propuesta

Uno de los principales causas de la problemática Institucional de la Escuela “Ruperto Arteta Montes” es la renuencia que tiene el docente por aplicar estrategias lúdicas, ya que suelen preocuparse en cumplir con lo planteado y planificado en el pensum académico, sin considerar que hay niños/as que tienen problemas interfamiliares y todo eso provoca que en las clases quieran recrearse a través de la lúdica, esto hace que los profesores vean al juego innecesario y están sumidos a lo tradicional de ellos o de la escuela y no les interesa aplicar las actividades lúdicas y ven al niño/a como un receptor de conocimientos, por lo que se debe concienciar al docente porque el niño aprende jugando..

Aspectos legales

El Proyecto de Técnicas Lúdicas Motivacionales se fundamenta en los parámetros legales dispuestos en la Constitución de la República el artículo trescientos cuarenta y tres de la nueva constitución que tiene como

finalidad la potencialidad de las capacidades individuales y colectivas que posibilitan el conocimiento, técnicas, saberes, arte y cultura.

Según la ley de educación se fundamenta en el artículo dos que nos indica los principios de la educación con los literales a, b, c, d, e.

Y el artículo tres con los literales a, b, c.

Aspecto Filosófico

Las Técnicas Lúdicas tienen relación directa con las ciencias generales del movimiento, cambio y desarrollo, donde el estudiante va a descubrir a través de los juegos el mundo cambiante que lo rodea.

FRANKENA, W. K. (2004)

”La filosofía de la Educación es parte de la Educación, en su sentido de asignatura académica, explicando antes. Puede ser analítica o normativa. Cuando es normativa tiene por objeto hallar las metas y los valores dignos de búsqueda puntualizar los principios guía, las excelencias que deben fomentarse, los métodos y el contenido curricular que conviene prescribir, en cada situación específica. En cambio, la Filosofía de la Educación es analítica cuando todo lo que se propone es analizar, esclarecer o dilucidar, o someter a juicio y valorar la concepción que se tiene de la educación, los conceptos y terminologías mantenidos en vigencia, las pruebas alegadas a favor o en contra las suposiciones que se toman como punto de partida, los lemas invocados y las teorías enunciadas. (pág. 180) “

Esto comprueba que las actividades y recursos educativos de la escuela “Ruperto Arteta Montes” serán de responsabilidad para propiciar y reforzar, en la persona y en el grupo los valores de sus decisiones y actos y llevarlos a un proceso de desarrollo integral del estudiante.

Aspecto pedagógico

Es importante que las Técnicas Lúdicas para la enseñanza de Estudios Sociales ayuden a los maestros en la clase por eso recomendamos técnicas Lúdicas para motivar un aprendizaje significativo.

Petrascoiu (2004) “La Pedagogía es la ciencia y el arte de educar; es ciencia, en cuanto investiga los conocimientos relativos a la educación; y es arte, en cuanto a la manera de aplicarlos con éxito y seguridad “. (pág. 28). Los estudiantes de la escuela “Ruperto Arteta Monte” tendrán una educación integral necesaria en la educación del ser humano atendiendo todos los aspectos que tiene relación con su parte orgánica, psíquica, social, etc. Con la pedagogía en la educación el ser humano, requiere su atención en todos los aspectos de la vida

Aspecto Psicológico

Los juegos representan la capacidad humana de imaginar, por esto el estudiante debe estar preparado emocionalmente y Psicológicamente para recibir los estímulos y orientarlos en el aprendizaje.

Hurtares J. (2004)

La psicopedagogía ocupa un lugar muy importante dentro de la educación; es la ciencia que da los fundamentos, los cimientos a la pedagogía científica.

Mediante la psicopedagogía, el educador conoce el alma la mente la naturaleza del alumno, para buscar los mejores métodos pedagógicos y a si lograr el éxito del proceso de la enseñanza-aprendizaje ya que es responsabilidad del educador el formar las personalidades de los futuros ciudadanos de nuestra Patria. (pág. 21)

Con la psicopedagogía los estudiantes de la escuela “Ruperto Arteta Montes” lograran obtener potencialidades para conocer capacidades, aptitudes, intereses y necesidades asegurando la adaptación del sujeto encontrando los medios más eficaces de adquisición y de asimilación de conocimientos.

Aspecto Sociológico

Los Estudios Sociales que tienen como finalidad de conocer el mundo que nos rodea, beneficiando a los seres humanos y a las sociedades establecidas en general.

Mieles V. (2004)

La ciencia social los cuerpos de conocimientos compilados merced al método científico, que se refiere a las formas y al contenido de la interacción humana. Todo ser humano nace en un grupo y pasa su vida en un ambiente de relaciones sociales típicas, todo lo que hace esta vinculado con lo que otros hacen a el o para el, y con lo que esperan o aceptan de el todos esperamos determinado comportamiento de nuestros padres, amigos y hasta de otros seres humanos con los cuales nos relacionamos solo casualmente, como por ejemplo, en cruce de la circulación urbana, y sabemos que los demás esperan también de nosotros determinado tipo de comportamiento de circunstancias concretas.. la materia u objeto de la sociología es la vida social, osea, la forma en que están articulados y funcionan los grupos. (pág. 32)

Los estudiantes de la escuela “Ruperto Arteta Montes” progresaran, innovaran los valores y creencias que compartirán con todos los miembros de una sociedad convirtiéndose de esta manera en el futuro de la patria que los vio nacer

Aspecto Educativo

El presente proyecto proporciona una educación integral, proceso que permite desarrollar íntegramente a cada ser humano, de una manera agradable, competitiva y Lúdica.

Visión

Lograr una Educación progresista con un aprendizaje comprometido consigo mismo y con la comunidad, con criterio abierto, con una conciencia cívica, formando líderes auténticos, respetuosos de su entorno ecológico y que sepan defender los principios y valores.

Misión

El proyecto proporciona una educación integral, proceso que permite desarrollar íntegramente a cada ser humano de una manera agradable, competitiva y lúdica.

Objetivo General

Diseñar una Guía para que a través de la selección de Actividades Lúdicas puedan lograr un mejor rendimiento los estudiantes.

Objetivos Específicos

Orientar a los Maestros en Técnicas Motivadoras para Estudios Sociales.

Motivar la clase para lograr la atención y mejorar el rendimiento.

Difundir la aplicación de Técnicas Lúdicas en las clases.

Importancia

Es necesario establecer que sin duda alguna la propuesta de un Diseño de una Guía de Orientación en Técnicas Lúdicas para que orienten al Docente y provoquen una recuperación trascendental para quienes se forman y los que tienen el compromiso de formar en la institución. Son precisamente estos indicadores lo que hacen de este evento un aspecto de importancia fundamental.

Factibilidad

El Proyecto de Orientación en Técnicas Lúdicas es factible realizarlo porque están disponibles los recursos humanos, materiales y económicos que servirán de utilidad para lograr los cambios y modificaciones que se van a estructurar en el proceso de Enseñanza- aprendizaje.

Además según la investigación aplicada en este proyecto nos arroja resultados de factibilidad ya que durante el proceso de Diagnóstico pudimos detectar la motivación de los estudiantes en las clases por lo que sugerimos una Guía de Técnicas Motivadoras para Estudios Sociales para los estudiantes del Séptimo de Básica de la escuela “Ruperto Arteta Montes”.

Políticas

- ✚ Aplicar la Guía Práctica de Técnicas Lúdicas Motivadoras.
- ✚ Comunicación efectiva entre los estudiantes y maestros.
- ✚ Servir permanentemente a la institución educativa.
- ✚ Elevar el autoestima de toda la comunidad educativa.

Beneficiarios

- ✚ Los beneficiarios del presente proyecto serán:
- ✚ Los estudiantes que mejoraran su rendimiento escolar.
- ✚ Los maestros que actualizarán y dinamizarán la enseñanza.
- ✚ Los padres de familia que verán mejorar el aprendizaje de sus hijos.
- ✚ La escuela que subirá el nivel de conocimiento de sus estudiantes.
- ✚ Y la comunidad se beneficiará porque elevará su autoestima.

Impacto Social

Este proyecto genera un gran impacto social porque al aplicar las Técnicas Lúdicas repercutirá favorablemente en el proceso de enseñanza – Aprendizaje y a su vez en la comunidad.

Descripción de la propuesta

La presente propuesta es un estudio sobre la forma de enseñanza de los estudios sociales y la importancia que tiene enseñarlas empleando la actividad lúdica como un medio didáctico.

Es justificable aplicar la Guía de Orientación en Técnicas Lúdicas en la enseñanza de los estudios sociales, porque les ayuda a los niños y niñas a mejorar su creatividad, los libera tensiones, son divertidos, sirven para integrarse y finalmente se puede que los juegos son actividades que permiten la recreación.



GUÍA DE ORIENTACIÓN EN TÉCNICAS LÚDICAS

**PARA SÉPTIMO AÑO
BÁSICO DE ESTUDIOS
SOCIALES.**



CONTENIDO DE ORIENTACIÓN

PRIMERA: Técnica Lúdica para el aprendizaje de Estudios Sociales

Modelado.- juegos de modelación histórica a base de arcilla, material divertido que brinda la posibilidad de conocer la historia de nuestras culturas.

Objetivo: Que por medio del juego con la arcilla los estudiantes recuerden las diferentes etapas en que vivieron nuestros antepasados, para saber de donde venimos.

Aplicación de Técnicas Lúdicas en las Culturas del Ecuador o de América.

Se coloca la imagen de las estatuillas precolombina en la pizarra, se le entrega al estudiante un pedazo de arcilla o de plastilina y se les pide que amasen la arcilla y que de forma de tal manera que se parezca a la imagen de la pizarra.

Las estatuillas pueden ser de las culturas de nuestro país, Valdivia, Chorrera, Jama – Coaque, o también referente a las culturas de América como Azteca, Maya o Incas.



Grafico N° 2

Mientras los estudiantes dan forma a su estatuilla la maestra puede narrar hechos importantes de estas.

Evaluación.- Se exhibirán las estatuillas en el aula y cada uno explicará su significado.

SEGUNDA TÉCNICA:

REPRESENTACION

Colección de juegos de simulación sobre tablero, que permite representar el empeño humano por hacer realidad el propósito de que "un mundo mejor es posible", con múltiples temas referidos a la **ecología, la sociedad, la historia, las artes, la economía, y otras materias de interés.**

Objetivo: Concienciar a los estudiantes de cuidar nuestro mundo

Aplicación de la representación en los debates políticos.

Hacemos una lista de políticos imaginarios y de tema de debate, podemos sugerir a los estudiantes que confeccionen una lista y ponemos a cada político en una ficha defendiendo un tema a favor o en contra como:

La recolección de basura

El cuidado del medio ambiente

La contaminación

El reciclaje



Grafico N° 3

Dos candidatos van a participar en el debate y tendrán un equipo de cuatro personas para que los apoyen en la campaña, cuando los políticos estén listos la clase los escuchará y votará por la propuesta mejor preparada que será la evaluación del tema.

Evaluación.- Mentalizar elecciones, los estudiantes pueden hacer el papel de un candidato real y preparar la campaña y realizar una elección fingida.

TERCERA TECNICA:

VIAJE FANTASTICO

Para esta actividad de imaginación los estudiantes deben ubicarse geográficamente y conocer el clima del sector, además de ubicar los materiales necesarios de acuerdo al lugar a donde vamos a ir, si vamos al trópico, o los polos o según las estaciones climáticas de cada región.

Temas: **Aplicación del Viaje Fantástico en**

Meridianos, Regiones, Estaciones, Climas.



Objetivo:

Grafico N° 4

Reconocer los climas en las diferentes regiones donde estemos ubicados. Para esta actividad no se necesitan materiales específicos,

Por turnos los estudiantes hablarán sobre un viaje que desearían realizar y del equipaje que llevarán. Al enumerar la lista de objetos, deben incluir algunos inadecuados o absurdos, por ejemplo voy a viajar al Polo Norte y llevaré un traje de baño, unas botas para la nieve, mi libro favorita, lápices de colores y papel además de una manta.

Cada alumno leerá su viaje fantástico al resto de la clase, que tendrá los ojos cerrados y los puños sobre el pupitre, el que oiga algo inapropiado, levantará los pulgares, y el que no levante saldrá del juego, el que quede de último y reconozca todos los objetos inadecuados será quien cuente su viaje fantástico.

La Evaluación se la realiza de acuerdo con el estudiante que no reconoce el objeto inadecuado, salga del juego.

CUARTA TÉCNICA

CARTAS GEOGRÁFICAS

Sistema de juego de rol con cartas que, a modo de una "aventura por el mundo", permite viajar en el mundo y recrear hechos reales o de la fantasía, contribuyendo al conocimiento de la geografía, historia y cívica.

Objetivo:

Grafico N° 5

Reconocer las veinticuatro Provincias del Ecuador.



Esmeraldas, Manabí, Guayas, El Oro, Los Ríos, Santa Elena, Carchi, Imbabura, Pichincha, Santo Domingo de los Tsachilas, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Bolívar, Cañar, Azuay, Loja, Sucumbíos, Napo, Orellana, Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe y la Región Insular.

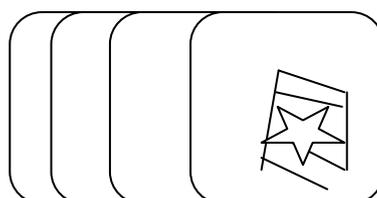
Aplicación de la técnica : Cartas con las Provincias del Ecuador.

Se diseñan 24 cartas una con el mapa de cada provincia del Ecuador y al reverso la bandera de esa provincia.

El estudiante presenta una primera carta a la clase observando la bandera, cada estudiante que adivina la provincia por medio de la bandera pasará adelante con la nueva bandera, así sucesivamente las Veinticuatro banderas con su provincia y memorizando cuál es la capital de la provincia.

La evaluación será que cada estudiante reconozca la provincia, capital y la bandera de cada una de las provincias.

Grafico N° 6



QUINTATÉCNICA

ROMPECABEZAS

Juegos para armar, juntando piezas que se han separado formar un todo. Sirve generalmente para armar mapas geográficos.

Objetivo:

Reconocer el continente, país o provincia ubicada dentro del rompecabezas.

Aplicación de la técnica en rompecabezas:

Continente americano, América político, Ecuador, División política del Ecuador,

Coger una lámina con el mapa que vamos a estudiar, pegarlo sobre un pedazo de cartón o cartulina usados y cortarlo en muchas partes de forma irregular para hacer el rompecabezas y luego de mover las fichas comenzar a armar, la evaluación de este juego será que deben armarlo completamente.

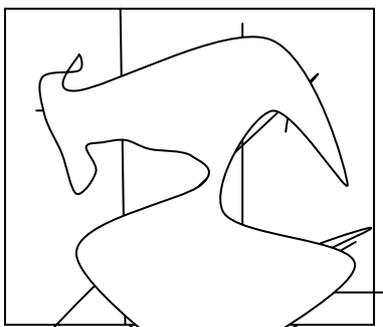
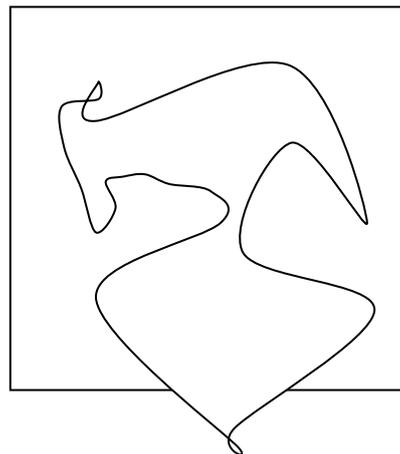


Grafico Nº 7



La evaluación de este juego será que los estudiantes armen completamente. El rompecabezas colocando las piezas correctamente,

SEXTA TÉCNICA: SIMULACIÓN

Juego de simulación sobre tablero, que permite representar lúdicamente a los estadistas en las condiciones del mundo moderno.

Objetivo:

Reconocer mediante imitación las grandes obras de nuestros gobernantes o personajes que han intervenido en el Ecuador o el mundo.

Aplicación de la técnica: Eloy Alfaro, García Moreno, Vicente Rocafuerte, Cristóbal Colón. Se solicitará a un estudiante que investigue la vida del personaje y que presente sus ideas y obras en beneficio de su país.



Grafico N° 8

Dinámica sobre Alfaro:

“Es el general Alfaro y vienen sus montoneros, los manda cerro arriba, los manda cerro abajo, cuando están arriba están arriba, cuando están abajo están abajo y cuando están en medio no están ni arriba ni abajo“

Esta dinámica se la realiza con movimientos y comienza con todos los estudiantes de pie, y cuando dice la palabra arriba todos se impinan con las manos arriba, cuando dicen abajo todos se agachan y cuando dicen en medio todos doblan la cintura a la mitad con las manos extendidas. ,



Grafico N° 9

SÉPTIMA TÉCNICA: SOPA DE LETRAS

Juego de estrategia donde el estudiante podrá encontrar las palabras claves según el tema a tratar.

Objetivo:

Reconocer palabras relacionadas con el tema mediante el desarrollo de la memoria visual.

Aplicación de la técnica: Los alumnos reconocerán y encerrarán en el cuadro las diferentes palabras relacionadas con el tema que se está tratando.

Continentes del mundo:

América, Asia, Europa, África, Oceanía, Antártida.

A	J	D	K	L	B	W	Q	A	S	F	G
Y	M	G	A	R	E	U	R	O	P	A	H
T	K	E	F	O	C	E	A	N	I	A	J
B	Z	V	R	D	S	Q	R	Y	A	G	K
F	S	B	I	I	A	W	T	I	J	H	B
X	A	N	C	V	C	E	S	U	K	E	N
V	Q	M	A	N	T	A	R	T	I	D	A

Grafico Nº 10

Los estudiantes observarán el cuadro y deben encontrar las palabras que se encuentran escondidas y encerrarlas en un ovalo, según la forma vertical, horizontal o inclinada como se encuentre.

La evaluación de este tema será según la cantidad de palabras correctas señaladas

OCTAVA TÉCNICA: DESCUBRE LA FRASE

Este material es apropiado para frases célebres de personajes históricos.

Objetivo:

Recordar frases relacionadas con diferentes personajes.

Aplicación de la técnica: La profesora muestra el cartel con la frase incompleta a todos los estudiantes y se va pidiendo por fila que adivinen que letra falta en cada palabra.

E	L		Y				
	A		F	A	R		
E	L		V		E	J	
L	U			A	D		

Grafico Nº 11

Evaluación: Ganará la fila que más letras haya adivinado.

Juegos de complementación.- Juego de estrategias donde se tiene que adivinar las letras que faltan en determinadas palabras o frases es otro juego de memoria visual.

Objetivo: Recordar nombres de personajes que pertenecen a un tema determinado, organiza los siguientes nombres y elige los que pertenecen a la cultura incaica: Huáscar, García Moreno, Atahualpa, Túpac Yupanqui, Fujimori, Huayna Cápac

Grafico Nº 12

1	3
2	4

NOVENO TÉCNICA: IMPROVISACIÓN

Juego de simulación de personajes que tendrán, acrósticos, dramatizados, amorfinos.

Objetivos:

Reconocer la capacidad de improvisación y memorización de los estudiantes.

Aplicación de la Técnica: Con cada letra de una palabra, formar versos de tal manera que la palabra se la pueda leer verticalmente como el ejemplo.



Grafico N° 13

Acróstico: GUAYAQUIL

Guardas de tus recuerdos

Un lleno baúl con tu historia

Ataviado de sueños

Ya por venir

A despertar las mañanas

Que con el murmullo del río

Unido al estero

Ia los grandes cerros queridos

La más gentil, Guayaquil

Evaluación: Los estudiantes leerán sus acrósticos y serán ganadores los que tengan más aplausos.

DÉCIMATÉCNICA: AMORFINO Y BAILES FOLKLÓRICOS

Sirve para recordar costumbres de nuestros pueblos.

Objetivo:

Recordar costumbres y tradiciones

Aplicación de la técnica:

AMORFINO:

Allá arriba de ese cerro, Tengo una mata de ají,

Que se pone colorada, cuando te veo venir.

BAILES:

Son expresiones corporales de diferentes regiones, países o sociedades.

Objetivo:

Reconocer costumbres de nuestros pueblos y mejorar la motricidad.

Grafico 14



Se les enseñan los pasos de los diferentes bailes y según el aprendizaje serán evaluados así el que puede bailar formará el grupo y los demás seguirán intentando.

DECIMOPRIMERA: MÚSICA, POEMAS Y VERSOS

Es la parte más espiritual de la Lúdica

Las canciones.- Sirven sobre todo para recordar hechos históricos, recordar hazañas o lugares importantes.

Objetivo:

Desarrollar capacidades musicales y recordar grandes epopeyas o lugares.

Aplicación de la técnica:

Patria:

Patria, tierra sagrada de honor y de hidalguía
Que fecundó la sangre y engrandeció el dolor.
Como me enorgullece, poder llamarte mía
Mía como a mi madre con infinito amor.

Marcha Nacional.

Resuenan ya las voces de la estirpe	levantemos con fe la bandera
Cantemos a la patria bella y grande	rutilante divisa de honor
Altiva y majestuosa como el andes	Es la sangre de nuestra frontera
Fecunda cual la selva tropical.	Ecuador, Ecuador, Ecuador.
Airosa y anhelante de infinito	
El cóndor se agiganta con su vuela	
Y enlaza los volcanes con el cielo	
El sol en el cenit es su rival.	

América, América

Donde brillo el tibio sol, con un nuevo fulgor dorando las arenas

Donde el aire es limpio aún bajo la suave luz de las estrellas.

Donde el fuego se hace amor, el río es hablador y el monte es selva.

Hoy encontré un lugar para los dos, en esa nueva tierra.

América, es América

Todo un inmenso jardín

Eso es América.

Cuando Dios hizo el Edén pensó en América.

Canto de Hermandad.

Un canto de amistad, de buena vecindad,

Unidos nos tendrán eternamente

Un símbolo de paz, alumbrará el vivir

De todo el continente americano

Con fuerza de optimismo, con fuerza de hermandad

Será este canto de buena voluntad

Argentina, Brasil y Bolivia, Colombia, Chile y Ecuador

Uruguay, Paraguay, Venezuela, Norte América, Méjico y Perú

Cuba y Panamá, son hermanos soberanos

Son hermanos soberanos de la libertad.

Versos:

JUNTO AL MAR

José Mará Plaza

Aquí, junto al mar,
el cielo ¡tan cerca!
Se puede tocar.

En la playa, playa,
Los niños enredan
Con sus manos largas.

Estrellas de agua
Y agua de cristal,
Como una campana.
Aquí en la arena,
El agua se amansa,
El cielo marea

Aquí, junto al mar
¡la vida tan cerca!
Se puede jugar.

GUAYAQUIL.

Guayaquil, gentil que en actitud procera
Bajo verdes colinas recostada,
Al mirarte en tu río retratada
Peinas del Huancavilca la crinera.

Ostentas cual blasón tu vida austera
a fecundas labores consagradas
y en tu heredad, del cielo enamorada
Canta un himno triunfal la primavera.

DECIMOSEGUNDA TÉCNICA: ORIGAMI

Es el doblado de papel de tal forma que doblando papel se formen figuras relacionadas con el tema.

Objetivo:

Desarrollarán la capacidad motriz y relacionarán con el tema estudiado.

Tema relacionado **con energía eólica o el movimiento de los cuerpos.**

Aplicación de la técnica: La rosa de los vientos:

Es un material que funciona con la energía eólica o viento que es una energía muy limpia.

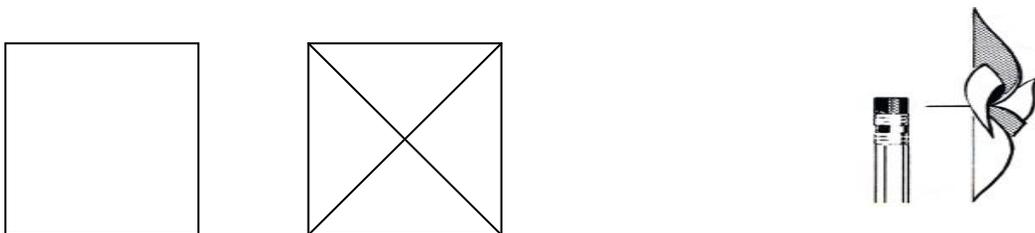


Imagen 12

Recorta un cuadrado de 15 cm de cada lado, traza dos diagonales y recorta por la línea unos 8cm sin llegar al centro.

De cada lado pega las puntas al centro con un alfiler o tachuela.

Antes de pinchar la estrella, sobre el palito de sorbete, debes poner un botón entre el palo y la estrella y empiezas a girar,

Evaluación todos los estudiantes formarán su rosa de los vientos y debe girar en forma fácil con el viento y estarán en capacidad de recordar esta forma de energía.

DECIMOTERCERA TÉCNICA: LEYENDAS

Es la narración de historias relacionadas con la formación de nuestras culturas latinoamericanas

Objetivo.

Reconocer la forma como nacieron los pueblos aborígenes.

Leyenda de los Incas.

Se dice que de la rivera del gran lago Titicaca, salieron los esposos Manco Cápac y Mama Ocllo quienes por mandato divino debían buscar el lugar adecuado para fundar una ciudad divina. La estaca de oro que llevaban se clavó en cierto lugar y posteriormente construyeron ahí la gran ciudad que se llamó Cuzco capital del Tahuantinsuyo.

Leyenda de los Aztecas.

La leyenda manifiesta que Tenochtitlán se fundó por mandato divino en el lugar indicado por un nopal, en el cual se encontraba un águila destruyendo con su pico y garras a una serpiente.

Evaluación mientras la maestra narra una leyenda los estudiantes estarán en capacidad de dibujar lo que ellos imaginan que sucedió.

Algunas estrategias de aprendizaje cooperativo

Existen algunas estrategias conocidas que pueden utilizarse con todos los estudiantes para aprender contenidos (tales como ciencias, matemáticas, Estudios Sociales, lengua y literatura, e idiomas extranjeros). Sin embargo, estas estrategias son fiscalmente provechosas para que los estudiantes aprendan los contenidos al mismo tiempo. La mayoría de estas estrategias son especialmente efectivas en equipos de cuatro integrantes:

1. **En ronda.**

Presente una categoría (como por ejemplo "productos de cada región") para la actividad. Indique a los estudiantes que, por turnos, sigan la ronda nombrando elementos que entren en dicha categoría.

2. **Mesa redonda.**

Presente una categoría (como por ejemplo palabras que empiecen con "b"). Indique a los estudiantes que, por turnos, escriban una palabra por vez.

3. **Escribamos.**

Para practicar escritura creativa o resúmenes, diga una oración disparadora (por ejemplo: Si dan una galleta a un elefante, éste pedirá...). Indique a todos los estudiantes de cada equipo que terminen la oración. Luego, deben pasar el papel al compañero de la derecha, leer lo que recibieron y agregar una oración a la que tienen. Después de algunas rondas, surgen cuatro historias o resúmenes grandiosos. Permita que los niños agreguen una conclusión o corrijan su historia favorita para compartirla con la clase.

4. **Numérense.**

Pida a los estudiantes que se numeren del uno al cuatro en sus equipos. Formule una pregunta y anuncie un límite de tiempo. Los estudiantes deben discutir conjuntamente y obtener una respuesta. Diga un número y pida a todos los estudiantes con ese número que se pongan de pie y respondan a la pregunta. Reconozca las respuestas correctas y profundice el tema a través del debate.

5. Rompecabezas por equipos.

Asigne a cada estudiante de un equipo la cuarta parte de una hoja de cualquier texto para que lea (por ejemplo, un texto de estudios sociales), o la cuarta parte de un tema que deban investigar o memorizar. Cada estudiante cumple con la tarea que le fue asignada y luego enseña a los demás o ayuda a armar un producto por equipo contribuyendo con una pieza del rompecabezas.

Recomendaciones de mejores prácticas para enseñar ciencias sociales

Los estudiantes de Ciencias Sociales con regularidad necesitan oportunidades para investigar temas en profundidad.

Cubrir "todo" el material del área de Ciencias Sociales inevitablemente trae como resultado una enseñanza superficial y poco comprometedor; es como pintar un muro "cubriendo muchos metros con una capa muy delgada.

Gráfico N° 16

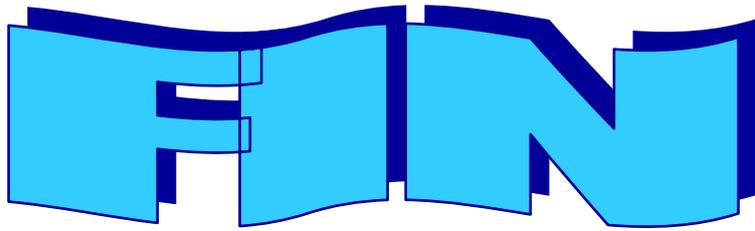


La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

¡Dímelo y quizás me olvide!

¡Enséñame y lo recordaré!

¡Involúcrame y lo entenderé!"



Definición de términos.

Constructivismo.- Es la construcción del conocimiento.

Constructivismo social.- El constructivismo social expone que el ambiente de aprendizaje óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre los instructores, los estudiantes y las actividades que proveen oportunidades para los estudiantes de crear su propia verdad,

Estudios Sociales.- Son las Ciencias simplificadas para propósitos Pedagógicos para ser aplicadas a través de las asignaturas de Historia, Geografía y Cívica.

Juego.- Actividad divertida y dinámica; el juego es Lúdico, pero no todo lo Lúdico pero no todo lo Lúdico es juego.

Lúdica.- proviene del latín ludus, Lúdica /Lúdico dicese de lo relativo al juego.

Lúdica.- Es una expresión de cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio y una de sus formas más reconocidas es el juego.

Planificación.- Es un proceso didáctico y constante que educa y organiza situaciones de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

DOCUMENTAL

AGUILERA W. (2000). Técnicas de proyectos	Pag. 43
AGUILERA W. (2000). Técnicas de proyectos.	Pag. 44
FLORES G. Técnicas Lúdicas	Pag. 15
FLORES Lozano. Teoría del Juego	Pag. 18
FRANKENA WK (2004). Filosofía de la Educación	Pag. 68
HURTARES J. (2004). Psicopedagogía	Pag. 69
MIELES V. Sociología Educativa	Pag. 70
MULLER M. (2000). La Lúdica en la enseñanza	Pag. 16
PETRASCOIU (2004). Pedagogía Educativa	Pag. 69
PICARDO O. (2008). Los estudios Sociales en la sociedad actual	Pag. 34
YEPEZ E. (2000). Ciencias sociales	Pag. 41

SITIOS WEB

http://www.recreacionnet.com.ar/pages30/articulos2.htm	Pag. 28
http://www.eumed.net/	Pag. 12
http://www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html	Pag. 21
http://ludicaudiovisual.blogspot.com/	Pag. 27
http://www.recreacionnet.com.ar/pages30/articulos2.htm	Pag. 20-28
http://www.anuies.mx/servicios/p_anuies/publicaciones/revsup/res028/art4.htm	Pag. 25 - 27
http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml	Pag. 32
http: www.miaulavirtual.com.mx ciencias sociales	Pag.34
http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml	Pag. 32
http://www.liberalismo.org/articulo/36/13/irracionalismo/actual/origenes	Pag.36

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILERA, W. Técnicas de Proyectos, Ecuador 2002
- ARAVENA, Cesar Teorías de la Educación Chile 2007
- DE BORJA, Maria El Juego como actividad educativa España 1984
- ERNEST, Paul Los principios del Constructivismo Social 1991
- ESTEVA, Valero Proyectos Pedagógicos México 2000
- FLORES, Guillermo Técnicas Lúdicas para mejorar la enseñanza México 2004
- GUAMÁN, Arquímedes Manual de Práctica Docente Guayaquil
- ITURRALDE, Ernesto Aprendizajes Significativos Ecuador 2009
- GROOS, Karl Teoría del juego 1940
- MORÁN, Francisco Historia de la Filosofía Guayaquil 1997
- MIELES, Vicente Planificación Estratégica U. de Guayaquil
- MULLER, Marina La Lúdica en la enseñanza Argentina 1998
- PACHECO, Oswaldo Ciencias Sociales Ecuador 2003
- PEÑA, Aura Didáctica de Estudios Sociales Ecuador.
- PICARDO, Oscar Los Estudios Sociales en la Sociedad actual. Costa Rica 2008.
- PONCE, Vicente Guía para el Diseño de Proyectos Guayaquil 2002
- SUSANE, Mayor Actividades para niños España 2002
- SEITZINGE El aprendizaje Constructivista Alemania 2006
Colección Pedagógica del Diario “El Universo”
Guayaquil, 2009

ANEXOS

ANEXO UNO.

OFICIOS.

Guayaquil, 22 de Diciembre del 2010

Lcda: Isabel Castro

DIRECTORA DE LA ESCUELA Fiscal Mixta No 402

"Ruperto Arteta Montes"

Ciudad.

De nuestras consideraciones:

Yo, Myrian Rosa Escalante Molina con cédula # 09100377001, Estudiantes de la facultad de Filosofía de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación del Instituto de Post-Grado y educación Continua, solicito a usted se me permita desarrollar un proyecto Educativo en la escuela de su Dirección, previo a la obtención del Diplomado Superior en Docencia Universitaria.

Tema: Técnicas Lúdicas en la Asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta No. 402 "Ruperto Arteta Montes"

Propuesta: Diseño de una Guía para orientar en Técnicas Lúdicas.

Esperando una respuesta favorable a nuestra petición quedo de usted muy agradecida. Myrian Escalante

ANEXO DOS

FORMATOS DE ENTREVISTA Y ENCUESTA

Entrevista dirigida a la Directora de la Escuela “Ruperto Arteta Montes” de Guayaquil, Provincia del Guayas.

Instrucciones: La información que se solicita pretende diagnosticar la importancia de la motivación en la escuela.

- 1.- ¿Incluye en la planificación escolar las actividades lúdicas?
Sí, algunas veces.
- 2.- ¿Considera las Técnicas Lúdicas de gran interés para la motivación de los alumnos?
Claro que sí.
- 3.- ¿Realiza tareas de motivación con los alumnos?
Las maestras a veces.
- 4.- ¿organiza talleres de motivación con los maestros de la escuela?
No, no hemos organizado.
- 5.- ¿Aplica Técnicas Lúdicas con sus estudiantes?
No
- 6.- ¿Considera necesaria la investigación para aplicar Técnicas Lúdicas en los programas escolares?
Sí sería necesario.
- 7.- ¿Se actualiza constantemente en Pedagogías innovadoras?
Voy a los cursos de acenso.
- 8.- ¿En qué momento aplica Técnicas motivadoras en los alumnos?
En el acto cívico de los lunes.
- 9.- ¿Qué materias considera que deben ser más dinámicas las clases?
Los Estudios Sociales.
- 10.- ¿Usted recomendaría una guía de Técnicas Lúdicas para la enseñanza de Estudios Sociales?

Sí, la recomendaría.

Encuesta

Cuestionario dirigido al Personal Docente de La Escuela “Ruperto Arteta Montes”.

Instrucciones: La información que se solicita pretende diagnosticar la importancia que tienen las Técnicas Lúdicas en los Estudios Sociales.

5.- Muy de acuerdo.

4.- De acuerdo

3.- indiferente

2.- en desacuerdo

1.- muy en desacuerdo

Consigne su criterio con una x en uno de los ítems de cada pregunta.

Revise el cuestionario antes de entregarlo.

N.	Preguntas	5	4	3	2	1
1	¿Realiza tareas de motivación antes de iniciar la clase?					
2	¿Conoce Técnicas Lúdicas para aplicarlas en clase?					
3	¿Consideras necesaria una capacitación en Lúdicas?					
4	¿Reciben mejor el conocimiento los estudiantes cuando se los aplica con técnicas lúdicas?					
5	Considera necesario los Estudios Sociales para aprender valores y el amor patrio?					

Cuestionario dirigido a los estudiantes de la Escuela “Ruperto Arteta Montes”.

Instrucciones: La información que se solicita pretende Diagnosticar la importancia que tiene las Técnicas Lúdicas en los Estudios Sociales.

1.- Sí

2.- No

3.- A Veces

Por favor consigne su criterio en todos los ítems

Revise su cuestionario antes de entregarlo.

N.	Preguntas	1	2	3
1	¿Se siente animado al asistir a la escuela?			
2	¿Se le hace fácil aprender Historia, Geografía y cívica con las clases actuales de su maestra?			
3	¿Recibe ayuda en casa para hacer sus tareas?			
4	¿Considera que las clases de Estudios Sociales se les hacen muy pesadas?			
5	¿Han realizado observaciones en museos o sitios geográficos?			

Este cuestionario esta dirigido para los padres de familia de la Escuela “Ruperto Arteta Montes”.

Instrucciones: La información que se solicita pretende diagnosticar la importancia que tienen las Técnicas Lúdicas en los Estudios Sociales.

1.- Sí

2.- No

3.- A veces

Por favor consigne su criterio en todos los ítems.

N.-	Preguntas	1	2	3
1	¿Ayuda a sus hijos a realizar las tareas escolares?			
2	¿Colabora con la institución en actividades extracurriculares?			
3	¿Asiste a las reuniones de padres de familia para informarse del rendimiento de su representado?			

4	¿Está de acuerdo en que los maestros se capaciten en Técnicas Lúdicas?			
5	¿Comenta en casa su representado sobre las actividades escolares?			

ANEXO TRES MARCO ADMINISTRATIVO

Recursos.

Humanos:

Directora

Personal Docente

Estudiantes

Padres de Familia

Comunidad

Materiales:

Hojas de papel bond A4

Textos Revistas

Folletos

Internet

Computadora

Cámara Fotográfica

Cámara Filmadora

Hojas para encuestas