



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

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

TEMA

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE DESEMPEÑO ESCOLAR EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "VIRGILIO DROUET FUENTES" ZONA 5, DISTRITO 24D01, PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTÓN SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO UTILIZANDO TÉCNICAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA CALIDAD DE DESEMPEÑO ESCOLAR.

CÓDIGO: EP-T-ST-0089

PROMOCION: XV

AUTORES: FLORES VILLAO RAMÓN JOSELITO
RAMÍREZ TOMALÁ ENRIQUE EDUARDO

CONSULTOR: MSc. JULIO CESAR MENDEZ SANTOS

SANTA ELENA - 2016



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

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA

Dr. Wilson Romero Dávila, MSc.
VICEDECANO

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

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO DE LA FACULTAD

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

De mis consideraciones:

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

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que los integrantes RAMÓN JOSELITO FLORES VILLO Y con C.I.: 0910518174 y ENRIQUE EDUARDO RAMÍREZ TOMALÁ con C.I.: 0916999162 diseñaron el proyecto educativo con el Tema: **Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes Zona 5, Distrito 24D01, provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena período lectivo 2015 – 2016. Propuesta: Diseño de una guía didáctica con criterio de desempeño utilizando técnicas lúdicas para fortalecer la calidad de desempeño escolar.**

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

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

Atentamente

.....
MSc. Julio Cesar Mendez Santos
Consultor Académico

Guayaquil, 26 de agosto del 2016

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

Ciudad.-

DERECHO DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: Diseño y ejecución del proyecto educativo con el Tema: **Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes Zona 5, Distrito 24D01, provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, periodo lectivo 2015 – 2016. Propuesta: Diseño de una guía didáctica con criterio de desempeño utilizando técnicas lúdicas para fortalecer la calidad de desempeño escolar.**

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

Atentamente,

Flores Villao Ramón Joselito
C.C. 0910518174

Ramírez Tomalá Enrique Eduardo
C.C. 0916999162

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

PROYECTO

Tema: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes del segundo grado de la Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes” zona 5, distrito 24d01, provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, período lectivo 2015 – 2016.
Propuesta: Diseño de una guía didáctica con criterio de desempeño utilizando técnicas lúdicas para fortalecer la calidad de desempeño escolar.

APROBADO

.....
Tribunal No 1

.....
Tribunal No 2

.....
Tribunal No 3

Flores Villao Ramón Joselito
C.I. 0910518174

Ramírez Tomalá Enrique Eduardo
C.I. 0916999162

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO
LA CALIFICACIÓN**

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

MSc. MAGDALENA NARRETE ZAMBRANO

MSc. GERÓNIMO TOMALÁ TOMALÁ

MSc. HÉCTOR GONZÁLES BORBOR

MSc. JANETH DE LOURDES COELLO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a Dios, porque me ha motivado espiritualmente y bendecido en esta etapa de mi vida con salud y mucho amor permitiéndome culminar la meta que me propuse.

A mis padres quienes me han apoyado incondicionalmente en todo el trayecto de mis estudios forjándome un futuro mejor, a mi esposa por ser tan comprensiva, y por haberme brindado su respaldo para culminar con éxito mi carrera universitaria, y a mis hijos que son mi fuente de inspiración, que me motivan a cada instante a no desmayar hasta alcanzar mis objetivos propuestos con el fin de brindarles una mejor calidad de vida.

Flores Villao Ramón Joselito.

Dedico este proyecto a Dios por ser mi guía principal para cada uno de mis pasos, por permitirme llegar a este momento tan especial de mi vida por darme valor para seguir adelante, y culminar esta investigación con éxito.

A mi familia por ser mi inspiración cada día y estar a mi lado en todo momento, porque siempre he contado con ustedes, por su amor incondicional, y a mis padres por ser el incentivo para seguir adelante y finalizar mi carrera profesional.

Ramírez Tomalá Enrique Eduardo.

AGRADECIMIENTO

A los dirigentes de la extensión de la universidad de Guayaquil, por haberme acogido en esta institución permitiendo ser parte de este grupo de estudiantes y por darme la oportunidad de culminar mi carrera universitaria.

A los Docentes por haberme impartido sus conocimientos como también a los compañeros/as de quienes me llevo gratos recuerdos y nuestro agradecimiento profundo al asesor del proyecto quien nos orientó hasta la culminación del mismo.

Flores Villao Ramón Joselito.

Agradezco principalmente a Dios, por ser el pilar fundamental de mi vida y darme fuerzas para seguir adelante en todo momento, a mi familia en general, a mis padres, hermanos y hermanas que con su amor han logrado que continúe y llegue al final de mis estudios.

Agradezco también a los Docentes de la Facultad de Filosofía, quienes impartieron sus conocimientos y al asesor del proyecto por haberme guiado hasta el final del mismo.

Ramírez Tomalá Enrique Eduardo.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA INTERIOR	i
PÁGINA DE DIRECTIVOS	ii
APROBACIÓN POR EL CONSULTOR ACADÉMICO	iii
DERECHOS INTELECTUALES	iv
PÁGINAS DEL TRIBUNAL	v
CALIFICACIÓN	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xv
SUMMARY	xvi
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

Contexto de la investigación	4
Problema de investigación:	6
Situación conflicto	6
Hecho científico	7
Causas	9
Formulación del Problema	10
Objetivos de la investigación	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos	10
Interrogantes de la investigación	10
Justificación	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio	14
Bases teóricas	16
Definiciones de las técnicas lúdicas	16
Tipología de las técnicas lúdicas	17
Ámbito de las Técnicas Lúdicas.....	18
Desarrolladores de las técnicas lúdicas	21
Historia de las técnicas lúdicas	22
Las técnicas lúdicas en el entorno educativo	23
Realidad internacional sobre las técnicas lúdicas	25
Proponentes de las nuevas técnicas lúdicas.....	25
Técnicas lúdicas a nivel mundial.....	27
Unesco	29
Realidad nacional y local sobre las técnicas lúdicas	30
Reforma curricular: técnicas lúdicas	32
Las técnicas lúdicas: El que hacer de la educación básica	33
La práctica de las técnicas lúdicas en la Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”	34
Definiciones en torno al desempeño escolar.....	35
Ámbito del desempeño escolar	35
Desarrolladores del desempeño escolar	36
Historia del desempeño escolar	38
El desempeño escolar en el entorno educativo.....	39
Realidad internacional	41
Proponentes de las nuevas técnicas lúdicas y el desempeño escolar	42
Casos sobre disminución del desempeño escolar	43
Unesco y el desempeño escolar	45
Realidad Nacional y Local	46
Reforma curricular	48
El desempeño escolar en el que hacer de la educación básica	50

La práctica del desempeño escolar en la escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes”	51
Fundamentaciones	52
Fundamentación Epistemológica	52
Fundamentación Filosófica	53
Fundamentación Pedagógica	54
Fundamentación Sociológica	55
Fundamentación Axiológica	56
Fundamentación Legal	56
Definición de términos relevantes	60

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS, Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico	63
Tipos de investigación	64
Investigación Cualitativa	64
Investigación Cuantitativa	64
Población.....	65
Muestra	65
Métodos de investigación	67
Método inductivo- deductivo	67
Métodos profesionales.....	67
Técnicas e instrumentos de investigación.....	68
La encuesta	68
La observación	68
Análisis de datos	69
Encuesta realizada a docentes	69
Observación realizada a estudiantes	79
Análisis de los resultados de la observación a estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal “Virgilio Drouet Fuentes”	81
Encuesta realizada a padres de familia	82

Interpretación de resultados	93
Conclusiones y Recomendaciones	96

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Título	99
Justificación	99
Objetivos	100
Objetivo General.....	100
Objetivos Específicos	100
Aspectos teóricos	101
Guía didáctica de técnicas lúdicas con criterio de desempeño	101
Estructura de una guía de técnicas lúdicas.....	101
Importancia de la guía de técnicas lúdicas	102
La importancia del diseñador en una guía de técnicas lúdicas	102
El criterio de desempeño	103
La realidad internacional casos.....	104
La realidad nacional y local: Escuela Fiscal “Virgilio Drouet Fuentes”	104
Aspecto legal	104
Aspecto técnico	107
Factibilidad de su aplicación	107
Descripción de la propuesta	108
Validación de la propuesta.....	134
Impacto social y beneficiarios	134
Conclusiones	134
Bibliografía.....	136
ANEXOS	142

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1. Distribución de la población.....	65
TABLA N° 2. Distribución de la muestra	66
TABLA N° 3. Operacionalización de las variables	66
TABLA N° 4. Juegos Lúdicos en Lengua y Literatura	69
TABLA N° 5. Implementación de las técnicas lúdicas.....	70
TABLA N° 6. Técnicas lúdicas para interactuar	71
TABLA N° 7. Juegos desarrollan destrezas y habilidades	72
TABLA N° 8. Guía de técnicas lúdicas para la clase.....	73
TABLA N° 9. La lúdica aumenta el desempeño escolar	74
TABLA N° 10. El desempeño escolar y las técnicas lúdicas.....	75
TABLA N° 11. Participación activa de la comunidad.....	76
TABLA N° 12. Desarrollo integral del niño	77
TABLA N° 13. La guía de técnicas lúdicas y el desempeño escolar.....	78
TABLA N° 14. Resultados de la observación	79
TABLA N° 15. Conoce sobre las técnicas lúdicas	82
TABLA N° 16. Los Juegos ayudan a la comprensión	83
TABLA N° 17. Las técnicas lúdicas incentivan el interés.....	84
TABLA N° 18. El tiempo y las técnicas lúdicas	85
TABLA N° 19. Guía de juegos lúdicos para las tareas.....	86
TABLA N° 20. Mejoramiento del desempeño escolar	87
TABLA N° 21. Aplicación de técnicas lúdicas	88
TABLA N° 22. Juegos lúdicos en el hogar.....	89
TABLA N° 23. Mejoramiento del desempeño escolar a corto plazo	90
TABLA N° 24. La guía didáctica fortalece el desempeño escolar	91
TABLA N° 25. Resumen de procesamiento de casos.....	92
TABLA N° 26. Tabla cruzada Desempeño escolar*Técnicas lúdicas	92
TABLA N° 27. Pruebas de chi-cuadrado.....	92
TABLA N° 28. Bloques curriculares segundo grado.....	110
TABLA N° 29. Actividades	112
TABLA N° 30. Palabras cortadas.....	114
TABLA N° 31. Planificación 1	115
TABLA N° 32. Elaborar álbumes.....	116
TABLA N° 33. Planificación 2	117
TABLA N° 34. Planteamiento de palabras y figuras	118
TABLA N° 35. Planificación 3	119
TABLA N° 36. Formando oraciones.....	120
TABLA N° 37. Planificación 4	121
TABLA N° 38. Crucigramas	122
TABLA N° 39. Planificación 5	123
TABLA N° 40. Sopa de letras	124
TABLA N° 41. Planificación 6	125
TABLA N° 42. Dados	126
TABLA N° 43. Planificación 7	127
TABLA N° 44. Completar palabras	128
TABLA N° 45. Planificación 8	129
TABLA N° 46. Bolsa mágica	130
TABLA N° 47. Planificación 9	131
TABLA N° 48. Separando palabras en sílabas	132
TABLA N° 49. Planificación 10	133

ÍNDICE DE GRÁFICOS

G.Nº 1. Juegos Lúdicos en Lengua y Literatura.....	69
G.Nº 2. Implementación de las técnicas lúdicas	70
G.Nº 3. Técnicas lúdicas para interactuar	71
G.Nº 4. Juegos desarrollan destrezas y habilidades	72
G.Nº 5. Guía de técnicas lúdicas para la clase	73
G.Nº 6. La lúdica aumenta el desempeño escolar	74
G.Nº 7. El desempeño escolar y las técnicas lúdicas	75
G.Nº 8. Participación activa de la comunidad.....	76
G.Nº 9. Desarrollo integral del niño	77
G.Nº 10. La guía de técnicas lúdicas y el desempeño escolar	78
G.Nº 11. Resultados de la observación	80
G.Nº 12. Conoce sobre las técnicas lúdicas	82
G.Nº 13. Juegos lúdicos ayudan a la comprensión	83
G.Nº 14. Las técnicas lúdicas incentivan el interés	84
G.Nº 15. El tiempo y las técnicas lúdicas	85
G.Nº 16. Guía de juegos lúdicos para las tareas	86
G.Nº 17. Mejoramiento del desempeño escolar	87
G.Nº 18. Aplicación de técnicas lúdicas	88
G.Nº 19. Juegos lúdicos en el hogar	89
G.Nº 20. Mejoramiento del desempeño escolar a corto plazo.....	90
G.Nº 21. La guía didáctica fortalece el desempeño escolar	91
G.Nº 22. Gráfico de Chi cuadrado	93
G.Nº 23. Indicadores esenciales de evaluación.....	110
G.Nº 24. Orientaciones para el estudio	111



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

Resumen

El presente proyecto tiene como finalidad determinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes”, en donde se detectó una disminución de la calidad del desempeño escolar. La investigación se efectuó para dar solución a este problema mediante la elaboración de una guía didáctica con criterio de desempeño. El estudio consistió en la utilización de cuestionarios para encuestas a los estudiantes, docentes y padres de familia, que permitieron estadísticamente interpretar y analizar los resultados mediante gráficos y tablas de frecuencia, proporcionando la factibilidad para sugerir técnicas lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año para fortalecer el desempeño escolar. El marco teórico está fundamentado en aspectos psicológicos, filosóficos y pedagógicos, además las conceptualizaciones necesarias que sustentan a las técnicas lúdicas. El marco legal está regido a través de reglamentos y leyes establecidas por la Constitución de la República del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural. El docente mediante una guía didáctica podrá auto capacitarse logrando convertir una actividad escolar en una técnica lúdica y para este propósito contará con una serie de ejemplos con criterio de desempeño. La presente investigación permitirá el mejoramiento de la calidad de desempeño escolar en los estudiantes, que verán reflejados sus rendimientos en los indicadores de evaluación del docente, entre las recomendaciones más importantes es que las técnicas lúdicas se apliquen en un periodo a corto plazo.

Palabras claves:	Técnicas lúdicas	Desempeño escolar	Guía didáctica
-------------------------	------------------	-------------------	----------------



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

Summary

This project aims to determine the influence of playful techniques in the quality of school performance in the subject of language and literature of the second graders of the Fiscal School "Virgilio Drouet Fuentes", where a low quality was detected school performance. The research was carried out to solve this problem by developing a teaching guide with performance criteria. The study involved the use of questionnaires to survey students, teachers and parents, that enabled statistically interpret and analyze the results using graphs and frequency tables, providing the feasibility to suggest fun techniques in the subject of Language and Literature second year to strengthen school performance. The theoretical framework is based on psychological, philosophical and pedagogical aspects, besides the necessary conceptualizations that support recreational techniques. The legal framework is governed by regulations and laws established by the Constitution of the Republic of Ecuador and the Organic Law of Intercultural Education Teachers through a tutorial can auto train making convert a school activity in a playful technique and for this purpose it will with a series of examples with performance criteria. This research will improve the quality of school performance in students, which will be reflected in their performance evaluation indicators teacher, among the most important recommendations is that the playful techniques are applied in a short term period.

Keywords:	Play techniques	Academic performance	Tutorial
------------------	-----------------	----------------------	----------

INTRODUCCIÓN

La educación actual exige a todas las instituciones educativas adaptarse a los nuevos cambios en sus procesos y recursos tecnológicos para mejorar su calidad. A ello se suman las nuevas metodologías y técnicas para la enseñanza que permiten la formación de un aprendizaje significativo en los estudiantes. En la escuela “Virgilio Drouet Fuentes” se aplicarán técnicas lúdicas en los niños y niñas de segundo grado, el desempeño depende de la intervención oportuna del docente para mejorar la calidad de las materias. La aplicación de las técnicas lúdicas permitirá el mejoramiento del desempeño académico y el fortalecimiento de las relaciones entre docentes y estudiantes de la institución.

El presente trabajo de investigación determinará la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes”, mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, encuestas y entrevistas que conlleven al diseño de una guía didáctica con criterio de desempeño.

En la escuela “Virgilio Drouet Fuentes” existe una disminución del desempeño escolar en los estudiantes del segundo grado, para el cual se desarrolló una guía didáctica, en donde el docente podrá instruirse para que pueda implementar técnicas lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura, haciendo de la clase amena y divertida mediante juegos lúdicos, ayudándoles adecuadamente en su desarrollo emocional y social, por lo tanto el maestro podrá aplicarlo para obtener eficientes resultados.

La asignatura de Lengua y Literatura es fundamental en el aspecto comunicativo para poder desarrollar habilidades y conocimientos indispensables para entender y generar eficientemente mensajes

lingüísticos en diferentes etapas de la comunicación, para este efecto planteamos estimular a los niños/as mediante la motivación utilizando técnicas lúdicas adecuadas para la edad del niño o niña.

Para el desarrollo de las bases teóricas es necesario considerar aspectos para cada variable estudiada como conceptos, historia y su incidencia en el entorno educativo. Se estudia la realidad internacional y local que encierran nuevas metodologías y técnicas en otros países y parámetros establecidos por la UNESCO. Dentro el ámbito local se considera la nueva reforma curricular respecto a las variables y su aplicación en la educación básica. Además se considera la práctica de las técnicas lúdicas en la escuela fiscal “Virgilio Drouet Fuentes”.

El tipo de investigación es de carácter cualitativo y cuantitativo, el primero para diagnosticar posibles causas que conforman el problema de investigación y el tipo cuantitativo para el análisis estadístico en cantidades numéricas que representen porcentajes para su interpretación en tablas de frecuencia y gráficos. Se aplicó los métodos teóricos, y profesionales.

La ejecución de la propuesta de investigación servirá para que los estudiantes desarrollen la capacidad de concentración, mediante la motivación utilizando las técnicas lúdicas que ayuden a despertar el interés por el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, aumentando progresivamente la construcción de sus conocimientos y capacidades intelectuales, que les permitan mejorar su desempeño escolar.

El presente proyecto está compuesto por los siguientes capítulos y contenidos:

Capítulo I, En este capítulo consta el problema que contiene el contexto de investigación, problema de investigación, causas, formulación del problema, objetivos de la investigación, se plantean las interrogantes de la investigación y finalmente se justifica el tema del proyecto.

Capítulo II, Se desarrolla el marco teórico que comprende los antecedentes del estudio, fundamentación epistemológica, bases teóricas que incluye las fundamentaciones psicológica, sociológicas, pedagógicas, etc. Continuamos con la dinámica del desarrollo de la variable independiente, posteriormente fundamentamos legalmente el proyecto, culminando con los términos relevantes de este capítulo.

Capítulo III, Se establece la metodología que comprende el diseño metodológico, tipos de investigación que se utilizaron, población y muestra, se presenta el cuadro de operacionalización de variables, métodos y técnicas de investigación, se realiza el análisis de datos para interpretar los resultados obtenidos, y por último exponemos las conclusiones y recomendaciones concordantes con el análisis estadístico de los datos de la investigación.

Capítulo IV, Se plantea la propuesta que contiene el título, justificación, objetivos, factibilidad de su aplicación, descripción de la propuesta, validación de la propuesta, impacto social y beneficiarios. Mediante las normas Apa 6 se elabora la bibliografía de los libros en que se utilizó para la investigación y finalmente exponemos los anexos que se han utilizado como referencia en el tema de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

La Escuela Fiscal “Virgilio Drouet Fuentes” fue fundada el 6 de Octubre de 1967, mediante el acuerdo ministerial N° 3364, en aquel tiempo no contaba con local propio por lo que funcionaba en los bajos del municipio del cantón Santa Elena y posteriormente por gestiones realizadas con las autoridades de la institución precedida por el Señor Director Carlos Carrión se logró conseguir la donación de un lote de terreno de 2500 m² otorgado por el concejo cantonal el 14 de Noviembre de 1970, dicho lote consta en la manzana 70-B del plano urbanístico de la Municipalidad.

Los trabajos de construcción se iniciaron en Diciembre de 1971 y culminaron en Marzo de 1972 y desde entonces presta sus servicios a la comunidad, se encuentra ubicada en las calles Juan Montalvo y Virgilio Drouet en el cantón Santa Elena provincia de Santa Elena, sus límites son: Al norte con la calle Juan Montalvo, al sur con la cancha de la liga cantonal que se encuentra en la calle 10 de agosto, al este con la calle Paquisha y al oeste con la calle Virgilio Drouet

Cuenta con 538 estudiantes de los cuales 285 son niños y 253 son niñas; un personal docente conformado de 17 profesores, y una directora comparte una regular infraestructura, cuenta con una dirección, 17 aulas, una sala de computación, 2 canchas con cubiertas, un bar, 12 servicios higiénicos y un conserje, además cuenta con servicios básicos de agua, luz, teléfono e internet. En la escuela hasta el momento se imparten clases** de 1ro a 7mo año básico y proyectan ampliarse hasta el 10mo año básico.

Los padres de familia en su mayoría son de escasos recursos económicos ya que no poseen trabajos estables, unos que otros se dedican al comercio y otros a trabajos eventuales de oficios. Todos ellos saben leer y escribir, tienen diferentes creencias religiosas, y enviaron a sus hijos a estudiar a esta institución de acuerdo a la disposición del distrito que les ubicó conforme al lugar de sus domicilios que están cerca de esta institución educativa.

En la Escuela Fiscal “Virgilio Drouet Fuentes” se ha identificado una disminución del nivel de la calidad del desempeño escolar en la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo grado, para ello se busca el mejoramiento de este contratiempo a través de la utilización de técnicas lúdicas acordes a la edad de los estudiantes, para aumentar en un mayor grado el interés de los mismos hacia la materia y mejorar la calidad del desempeño escolar. Los recursos para el aprendizaje como las técnicas lúdicas son un factor influyente en el proceso de enseñanza para alcanzar altos niveles de calidad educativa.

Los estudiantes del segundo grado presentan un bajo desempeño escolar en la materia propuesta, además según una observación previa, los docentes no aplican técnicas ni métodos innovadores para la enseñanza, por ello, es necesario que se aplique o diseñe un plan que aumente el interés y mejore el desempeño, que requiera la aportación de los padres de familia para alcanzar los objetivos propuestos.

En todo el mundo, las técnicas lúdicas constituyen una herramienta esencial en la formación de los estudiantes en los primeros años de educación formal, a mención de esto, existen diversos tipos de técnicas que siendo correctamente dirigidas benefician y corrigen ciertas deficiencias respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, los problemas generados dentro de los procesos educativos son consecuencia de la falta de estrategias, metodologías o técnicas que busquen el mejoramiento de la calidad educativa.

Problema de investigación:

Situación conflicto

En los últimos años, a pesar de la intervención del Ministerio de educación y el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL), los estudiantes del segundo grado de la escuela “Virgilio Drouet Fuentes” presentan problemas en la materia de Lengua y literatura, los docentes buscan medidas para solventar la disminución del desempeño escolar. Sin embargo, el incremento de las tareas y el peso de las demás materias, producen que los estudiantes acudan a recuperación pedagógica para nivelarse en las asignaturas.

En la Escuela Fiscal “Virgilio Drouet Fuentes se pudo detectar el problema en base a los datos proporcionados por la directora y docentes del plantel y además mediante una ficha de observación inicial, se hizo la comprobación del problema detectado de esta manera deducimos que en la clase de Lengua y Literatura existe carencia de argumento lúdico, debido a que no se cuenta con la información y conocimientos de parte de docentes sobre las técnicas lúdicas, y se detectó esta problemática en los niños del segundo grado de la escuela Virgilio Drouet Fuentes del período lectivo 2015 – 2016.

Los principales involucrados en el problema son los docentes, quienes representan a los mentores y guías para la disminución de los hechos conflictivos, los padres de familia son responsables del mejoramiento del desempeño escolar respecto al cumplimiento de tareas en casa, medición de resultados e interés por su hijo(a). En tercer lugar, los estudiantes del segundo año deben ser medidos en base a su comportamiento y reacción a diversos factores que planifiquen y apliquen los docentes y padres de familia.

Es por esta razón que se escogió la propuesta más conveniente para dar solución al problema detectado, que es la elaboración de una

guía didáctica, mediante el cual le brindaremos la información y materiales necesarios, a los docentes sobre las técnicas lúdicas actualizadas en el área de Lengua y Literatura para que le apliquen y logren aumentar la calidad del desempeño escolar en los estudiantes.

Hecho científico

Dentro de la institución se ha diagnosticado una disminución de la calidad de desempeño escolar de los estudiantes del segundo grado de la escuela “Virgilio Drouet Fuentes del Cantón Santa Elena – Provincia de Santa Elena en el período lectivo 2015 – 2016.

Con respecto a la delimitación Cine – Unesco el objeto de la investigación será las ciencias de la educación y su campo será las técnicas de estudio en el código Cine que corresponde a la numeración 011 educación y con lo referente a la evaluación nombraremos cinco aspectos que nos permite evaluar los juegos lúdicos en la institución educativa, que son los siguientes:

La redacción del documento es claro y no es redundante ya que se centra en los aspectos más importantes de la investigación y la población que va a ser beneficiada con este proyecto principalmente los estudiantes, docentes y padres de familia, utilizando para este efecto un lenguaje sencillo y de fácil entendimiento que facilitará la identificación de las ideas que se irán desarrollando mediante un trabajo escrito que podrá ser accesible a toda la comunidad educativa.

Es evidente que en esta investigación se pretende cambiar la actitud de los estudiantes motivándoles por medio de técnicas lúdicas a mejorar su aprendizaje. Las situaciones o fenómenos detectados y mencionados en el escrito son claras y pueden ser observadas fácilmente porque las evidencias así las demuestran.

Es relevante porque la población directamente afectada por el problema detectado será principalmente beneficiada ya que es el propósito en este proyecto ayudar a superar el problema de la disminución en la calidad del desempeño escolar. La comunidad educativa confía que este trabajo de investigación de los resultados favorables que permitan mejorar los estándares de calidad y por consiguiente los estudiantes, docentes y padres de familia estén satisfechos con los resultados.

Para la elaboración de este proyecto hemos considerado factible elaborar un cronograma de trabajo, que nos permita desarrollar los temas de investigación en los días programados haciendo buen uso de los recursos en especial humano, económico y en lo posible con lo tecnológico.

Es pertinente porque la investigación está relacionado con la carrera que incursionamos que es licenciatura en educación primaria que beneficiará en el área de Lengua y Literatura que está fundamentado de líneas base de la investigación mediante los siguientes libros:

El presente proyecto se fundamenta en el objetivo 2 de los principios del plan nacional para el buen vivir, relacionado con el mejoramiento de las capacidades y potencialidades de la ciudadanía en general, dentro de la misma se detalla lo siguiente:

Se proponen metas y planes a cumplir que fortalecerán y mejorarán la articulación entre niveles de gobierno, respecto a esto, el Presidente Rafael Correa Delgado aplica un riguroso proceso de descentralización a partir del año 2008 para lograr la inserción en la educación, sin excluir a nadie, invirtiendo más recursos en zonas anteriormente no alcanzadas. Para efecto se conformaron las zonas administrativas en todas las provincias del Ecuador. La escuela fiscal

mixta “Virgilio Drouet Fuentes” se encuentra ubicada en la Zona 5 Distrito 24D01, que corresponde al cantón Santa Elena.

De acuerdo al reglamento del régimen académico la Universidad de Guayaquil Facultad de filosofía y letras sigue los lineamientos en la aprobación de este proyecto que se enmarca en el artículo 2 de los objetivos, literal d que menciona articular la formación académica y profesional, la investigación científica, tecnológica y social, y la vinculación con la colectividad, en el marco de calidad, innovación y pertinencia.

Con respecto a la ley orgánica de educación intercultural (LOEI) encontramos en las obligaciones del estado en el derecho a la educación en el Art. 6.- Obligaciones, literal “m” enuncia propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística. Por lo tanto este proyecto se rige a esta ley ya que se basa en especialmente en la investigación e innovación de técnicas lúdicas.

Causas

- Existe la necesidad de fortalecer la metodología de la asignatura Lengua y Literatura.
- Deficiencia en la presentación de material para las actividades lúdicas motivacionales.
- El limitado conocimiento de nuevas técnicas lúdicas.
- El factor ambiental que afecta especialmente en los hogares pobres.
- Falta de pedagogía activa en donde deben aplicarse métodos activos de enseñanza.

Formulación del Problema

¿De qué manera influye las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal mixta Virgilio Drouet Fuentes, zona 5 distrito 24d01, Provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena, período lectivo 2015 – 2016?

Objetivos de la investigación

Objetivo General

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar, mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo para diseñar una guía didáctica.

Objetivos Específicos

1. Definir la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuestas a docentes, y padres de familia, ficha de observación a estudiantes, entrevista a directivo.
2. Identificar la calidad de desempeño escolar mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuestas a docentes, y padres de familia, ficha de observación a estudiantes, entrevista a directivo.
3. Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño, a partir de datos obtenidos.

Interrogantes de la investigación

1. ¿De qué manera las técnicas lúdicas inciden en el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal “Virgilio Drouet Fuentes”?

2. ¿Qué tipo de técnicas lúdicas son adecuadas para los estudiantes del segundo grado?
3. ¿Qué importancia tienen las técnicas lúdicas en la educación básica?
4. ¿Qué aspectos se deben considerar para la selección correcta de técnicas lúdicas?
5. ¿De qué manera el nivel de la calidad de desempeño escolar es influenciado por las técnicas lúdicas?
6. ¿Qué factores inciden en el desempeño escolar?
7. ¿Qué importancia tiene la calidad del desempeño escolar en la materia de lengua y literatura?
8. ¿Qué técnicas utilizan los docentes para aumentar la calidad del desempeño escolar?
9. ¿Cómo incide la aplicación de una guía didáctica de técnicas lúdicas para la materia de lengua y literatura?
10. ¿Qué aspectos se consideran para el diseño de una guía didáctica de destrezas con criterio de desempeño?

Justificación

El presente proyecto fortalecerá la calidad de desempeño escolar en los estudiantes que presenten problemas en el aprendizaje en el segundo grado de la escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”, en donde se detectó un bajo desempeño escolar en la asignatura de Lengua y Literatura que es fundamental en el aprendizaje de las macro destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir.

El desarrollo del trabajo de investigación servirá para que los estudiantes puedan desarrollar la capacidad de concentración, mediante la motivación utilizando las técnicas lúdicas que ayuden a despertar el interés por el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura,

aumentando progresivamente la construcción de sus conocimientos y capacidades intelectuales, que les permitan mejorar su desempeño escolar.

La relevancia social de este proyecto radica en guiar y orientar a los docentes, estudiantes y padres de familia del segundo grado para que contrarresten el problema del bajo nivel de aprendizaje en los niños que van de acuerdo a sus edades en este caso (6 a 7 años), motivados con las mejores técnicas lúdicas que se plantean en este proyecto como solución a este problema en la asignatura de Lengua y Literatura y por ende fortalecerá la calidad de desempeño escolar en la institución educativa.

Los beneficiarios de estos resultados indudablemente favorables de ésta investigación principalmente son los niños y por consiguiente los docentes, padres de familia y directivos de la institución que progresivamente como se avance en los planes podrán obtener los mejores resultados en la calidad de desempeño escolar.

Por lo general en todas las instituciones educativas de educación primaria, los niños en sus primeras etapas de estudio tienen problemas en el aprendizaje y haber elaborado esta investigación en esta institución comprometió a resolver el problema de la disminución del nivel de aprendizaje en los niños del segundo grado que estaban pasando por esta situación, que además servirá como un aporte hacia las demás instituciones para que puedan abordar el problema y darle las soluciones respectivas.

La información obtenida servirá para apoyar la teoría del constructivismo y el aprendizaje en el cual el sujeto construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. Por lo tanto mediante la aplicación de las técnicas lúdicas motivamos a los niños a que construyan sus propios conocimientos desde sus propias experiencias

Con los resultados que no se conocían antes esperamos saber hasta qué nivel de la calidad en el desempeño escolar podemos mejorar para optimizarlo mediante la elaboración de una guía didáctica dirigida en especial a los docentes quienes podrán innovar el aprendizaje con técnicas lúdicas convirtiendo el aprendizaje una diversión para los niños, los padres de familia en el hogar también podrán guiarse mediante estas técnicas para apoyar a sus hijos desde sus hogares en sus tareas para complementar el fortalecimiento del desempeño escolar.

El trabajo de ésta investigación es recomendable a futuros estudios ya que por lo general siempre nos encontraremos con problemas de esta naturaleza y como la pedagogía continuamente va evolucionando se puede innovar o aportar más técnicas lúdicas para ir contribuyendo a fortalecer la calidad de desempeño escolar en las instituciones educativas de nivel primaria.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

Se procedió a la búsqueda y recopilación de las fuentes de información mediante las siguientes tesis:

Según Jiménez T. X. (2012), egresado de la Universidad Central del Ecuador, en su trabajo de titulación: <<Técnicas lúdicas y su influencia en el área de Lengua y Literatura en las niñas del segundo grado de básica, del Centro Educativo “Víctor Manuel Peñaherrera”, Tumbaco – Quito, año lectivo 2011 - 2012 >>, menciona que:

(JIMÉNEZ TUZA, 2010) A través de esta investigación se profundizó sobre la importancia del juego como una estrategia básica dentro del complejo proceso de socialización de las niñas y la comunicación. En el contexto escolar es importante que el niño desarrolle su expresión oral porque es el lugar en donde adquiere los instrumentos suficientes para poder expresarse de manera correcta y a lo largo de su vida. (P.6)

El autor manifiesta la necesidad del estudio de las técnicas lúdicas, como estrategias básicas para la enseñanza a través del juego, mediante las cuales se fomenta la socialización y relación de los niños aumentando la comunicación. El problema principal, la mala expresión oral, se disminuyó mediante la lúdica, permitiendo al estudiante la experimentación y práctica de buenos términos, que orienten a la materia de lengua y literatura la implementación de métodos y técnicas que ayuden a la correcta expresión de los estudiantes en su entorno escolar, familiar, social, etc.

Según Guzmán M. V. (2013), egresado de la Universidad Técnica de Ambato, en su trabajo de titulación: <<Las técnicas lúdicas, y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas con necesidades educativas especiales en el segundo grado de educación general básica en la escuela “César Augusto Salazar” en la parroquia Atahualpa de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua. >>, menciona que:

(Guzmán M., 2013) El propósito del juego es hacer que el niño alcance cada vez nuevos logros, considerando como logro en un período determinado si son capaces de enriquecer las percepciones visuales y las sensaciones musculares a través de la estimulación de las sensaciones corporales y cerebrales potenciando sistemáticamente las capacidades coordinativas necesarias para su desenvolvimiento. (P.9).

Según el autor, en su estudio de las técnicas lúdicas resalta que el juego mejora las percepciones visuales y las sensaciones musculares mediante actividades que impliquen el movimiento corporal y la capacidad mental de los niños y niñas. El problema suscitado se resume en la deficiencia del aprendizaje, y mediante la estimulación de los sentidos a través de la lúdica, se mejoró la variable estudiada. Por lo tanto el beneficio de la aplicación de las técnicas lúdicas estimula el adecuado desenvolvimiento de los niños y su correcta forma de relacionarse con los demás.

(Baque, 2015), en su trabajo de titulación sobre el estudio de las actividades lúdicas, afirma que: “Las actividades lúdicas se han introducido en los últimos años como una herramienta didáctica para la adquisición y desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas en edad escolar, en las diferentes áreas de la vida del ser humano”, es decir que la educación actual ha demandado nuevas formas de enseñanza, utilizando herramientas acordes a la edad de los niños y niñas, que desarrollen sus habilidades y capacidades.

El desempeño escolar depende metodologías y técnicas correctamente planificadas y aplicadas para su mejoramiento, las técnicas lúdicas proporcionarán el apoyo para la solución del problema en el área de literatura y lengua, materia básica necesaria para el desarrollo del pensamiento respecto a la comunicación. Mediante las técnicas se disminuirá la metodología tradicional para la enseñanza.

Bases teóricas

Definiciones de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas son estrategias previamente elaboradas por el personal docente, quien es responsable del mejoramiento de la calidad educativa en las materias que enseñan utilizando metodologías adecuadas para la enseñanza. El siguiente autor indica un concepto sobre la lúdica:

(Rojas, 2010), La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (P. 12).

Según el autor la lúdica constituye un sistema pedagógico, que se establece previamente antes de iniciar un proceso escolar, su fin primordial es establecer la interacción entre el docente, el estudiante y sus demás compañeros dentro de un ambiente adecuado y oportuno para la enseñanza de la materia en juego.

(Torres, 2015), define lúdico como: “Designa todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión”, mientras que (García & Llull, 2011), manifiestan que: “Las técnicas lúdicas es el conjunto de procedimientos y recursos asociados al juego”. Según los autores citados, la lúdica encierra una metodología basada en juegos que involucra a un grupo de personas en un espacio para entretenerse y divertirse aprendiendo algún tema en

particular, la lúdica es planificada por el docente para su correcta aplicación, con métodos y técnicas orientadas al aprendizaje.

Tipología de las técnicas lúdicas

Existen muchos tipos de técnicas lúdicas en términos de la palabra juego, a continuación se detallan los más conocidos, utilizados y practicados según los tiempos y las culturas de acuerdo a (Leibniz, 2011):

- ✓ Juego de imitación: Forma de preparación y adaptación a las tareas de los adultos.
- ✓ Juegos de lenguaje: Forma de aprendizajes básicos para la comunicación verbal.
- ✓ Juegos de carreras, saltos, lanzamientos, combate: Forma de preparación para luchar por la supervivencia y el grupo.
- ✓ Juegos de azar: Afán del ser humano en mejorar su destino a través de la suerte, en un instante de fortuna.
- ✓ Juegos de pelota: Su forma esférica favorece la relación con lo mágico y natural, además de la movilidad.
- ✓ Juegos amorosos sexuales: Forma de favorecer las relaciones interpersonales, el placer, la diversión y la continuidad de la especie.

Según (Claparede, 2010), existen dos clasificaciones de los juegos descritas a continuación:

1. Juegos que ponen en ejercicio Procesos Generales:

- ✓ Juegos sensoriales como ruidos, colores y sabores.
- ✓ Juegos motores como de destreza, fuerza y rapidez.
- ✓ Juegos psíquicos dividido en intelectuales (ajedrez, adivinanzas), imaginación (transformar objetos), afectivos (provocan emociones) y de voluntad (aguantar sin reír).

2. Juegos que ejercitan funciones especiales:

- ✓ Juegos de lucha: corporales (peleas, riñas), espirituales (discusiones).
- ✓ Juegos de caza.
- ✓ Juegos sociales (imitación de los mayores)
- ✓ Juegos familiares (papá y mamá, muñecas)
- ✓ Juegos de imitación (vida real, del cine o televisión)

(Imeroni A. , 2010) Afirma que hay dos tipos de juegos, el espontáneo y el orientado:

1. Juego Espontáneo, el cual es elegido de manera autónoma en lugares y espacios por el jugador, desarrollado individualmente o en relación con otros.

2. Juego Orientado, es el programado en cuanto a la actividad cuya dirección es propuesta no sólo por el niño, sino también, y sobre todo, por el adulto, sea éste padre, educador, entrenador, animador o maestro.

Ámbito de las Técnicas Lúdicas

Las técnicas lúdicas como juego y derecho.

El juego es un derecho, un medio de aprendizaje para los niños en sus primeros años de instrucción formal, el niño debe disfrutar el aprendizaje mediante juegos y recreaciones, como se manifiesta en el principio VII de la Asamblea Universal de los Derechos del Niño:

(Unidas, 2011) El niño debe disfrutar plenamente de JUEGOS Y RECREACIONES, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la EDUCACIÓN; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por PROMOVER EL GOCE DE ESTE DERECHO (P.17).

Como lo manifiesta el autor, la educación para niños debe ser mediante juegos, no existe otra manera efectiva de formar un aprendizaje significativo en los estudiantes para mejorar los resultados respecto al desempeño escolar y rendimiento de los estudiantes, que genere cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, los principales interventores y protagonistas son los docentes que adapten la enseñanza a la edad de los estudiantes.

Las técnicas lúdicas en el ámbito escolar

Para la consideración del ámbito educativo, la lúdica se planifica en base a las diferentes expectativas y percepciones de los estudiantes para el correcto aprendizaje.

(Burgos R., 2015)El proceso de adquisición del conocimiento no se da por la razón; sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A esta acción que se denomina trabajo es la finalidad que debe lograr la escuela o sea la educación por el trabajo; este trabajo escolar deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que deberá ser en todos los casos: trabajo-juego (P.25).

Dentro del contexto escolar, el juego se debe manifestar de forma cotidiana, representa un puente de comunicación entre las necesidades del niño y la realidad externa, sin embargo dentro del ámbito escolar existen circunstancias comunes que cada vez limitan más la práctica de las técnicas lúdicas en el ámbito de la comunicación, a esto se refiere la necesidad de cubrir ciertas exigencias a nivel formal y educacional de toda entidad educativa.

Las técnicas lúdicas como recurso educativo y socializador

Mediante la lúdica se logra la educación de los individuos, además de facilitar el desarrollo de las habilidades motrices, fomenta el área

cognitiva y afectiva, para que las personas amplíen sus nuevas posibilidades para alcanzar mayores niveles de formación y su felicidad, como lo manifiesta:

(Delgado, 2010) Genios como Pablo Picasso y Albert Einstein han dicho que el goce de la lúdica les ha ayudado considerablemente en su productividad, es decir, el juego puede y debería ser parte de la educación... Sería ideal que el objetivo máximo de la educación fuera la felicidad, y entonces el juego tendría un papel predominante. (P.12).

El autor afirma que la lúdica permite la búsqueda de nuevas oportunidades de forma autónoma que permita a las personas adaptarse a los nuevos cambios sociales y educativos, adaptándose fácilmente al entorno y resolviendo problemas a partir de los conocimientos adquiridos en las instituciones educativas en sus diferentes campos.

La lúdica en las distintas etapas de la vida

La lúdica en términos de juegos ocurre durante toda las etapas de la vida humana, en niños, adolescentes, jóvenes, adultos y tercera edad, este concepto lo mantiene Adolfo Bioy:

(Bioy, 1990), tomado por (Guzmán M., 2013) argumenta que: Entre las cosas maravillosas que se manifiestan en la posesión algunas duran toda la vida, otras un instante. Durables: la lectura; el estudio; la investigación científica; la composición literaria; la composición y la ejecución musicales; la pintura; la escultura; LA PRÁCTICA DE JUEGOS Y LOS DEPORTES. (P.7).

Según el autor, la lúdica se aplica en todas las etapas de la vida, por ello se deben planificar y diseñar métodos y técnicas lúdicas adaptadas a la edad de las personas en los diferentes grupos sociales o educativos para mejorar el aprendizaje y la enseñanza, la aplicación de la lúdica correctamente planificada generará cambios positivos y significativos.

Desarrolladores de las técnicas lúdicas

El juego constituye un medio para captar el interés de las personas, el mismo que es planificado en un límite de tiempo y espacio que permite a los individuos salir de su rutina diaria, como lo manifiesta:

(Huizinga, 1938), tomado por (Baque, 2015), menciona que “el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente” (P.24), es decir que el juego, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

(Gutiérrez, 1996) señala que "con la socialización del niño por medio del juego se adquieren reglas o se adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad con contribuciones espontáneas... (P.30), por lo tanto las técnicas lúdicas representan una fuente desarrolladora de la creatividad y espontaneidad para la realización de diferentes tareas y actividades, en este caso los niños y niñas en sus primeros años de educación formal.

(Pincha & Cuyo, 2011) El juego se ha convertido en un ente fundamental dentro del proceso de enseñanza es así que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación (P.20).

De acuerdo al autor, cuando los niños tienen la posibilidad de relacionarse directamente con materiales que los rodean, en este caso los

recursos o técnicas lúdicas por parte del docente la asimilación de conocimientos les resulta más sencilla, es por ello que es necesario hacer hincapié en ello dándole la importancia que se merece, por lo tanto los docentes son responsables de la selección de métodos y técnicas que resulten de sencilla adaptación a los estudiantes.

Historia de las técnicas lúdicas

La palabra lúdico proviene del latín “ludus” que significa juego, el cual comprende actividades para recrearse, entretenerse y divertirse. (Daza, 2010), los romanos consideran a la lúdica como algo creativo que representa alegría y ánimo. Para los hebreos comprende risas y bromas, los alemanes consideran a la lúdica como placer. En el siglo XVI, la pedagogía incluye a la lúdica dentro de sus procesos y la define como un método o medio de enseñanza que se debe considerar en todo aspecto educativo.

A lo largo de la historia el juego se ha desarrollado desde las épocas de la prehistoria aproximadamente 4000 años a.C., donde surgieron juegos basados en tableros que consistían en el desarrollo de estrategias para cumplir un objetivo, posterior a esto se desarrollaron juegos tradicionales en cada región, iniciando babilonia con el boxeo y Egipto con el juego de bolos y pelota. Luego en las culturas clásicas de Roma y Grecia aparecieron diferentes juegos que debían tener como base los siguientes requerimientos:

- Aportar al desarrollo físico, factor indispensable para una educación estable.
- Aportar al proceso de aprendizaje de las personas, formando actitudes a partir de las técnicas que se emplean en los juegos los cuales forman una disciplina en el aprendiz.
- Desarrollar la creatividad.
- Desarrollar competitividad entre los participantes del juego.

(Palacios A., 2013) Todas las civilizaciones y culturas humanas, en todos los tiempos, han practicado un sin fin de juegos. Unas veces, aparecen unidos a formas religiosas, ya que, según aceptan la mayor parte de los estudiosos del juego, cuanto más primitiva es la cultura, más identificado se halla éste con los ritos, los asuntos sagrados y las significaciones mágicas. (P.484).

En consecuencia, según el autor, el juego, como realidad primaria de la vida del ser humano, ha sido estudiado por gran número de teóricos e investigadores, a pesar de que, curiosamente, es muy fácil determinar cuándo se juega y cuando no, incluso, los niños más pequeños lo saben distinguir perfectamente.

(Palacios A., 2013) Las técnicas lúdicas están vinculadas a intereses educativos, puesto que, desde siempre, el juego ha influido para que los aprendizajes se consolidaran y fueran la antesala de la especialización en determinadas labores y trabajos. Y, por supuesto, siempre aparecen como actividades placenteras, satisfactorias y alegres (P.484).

Según el autor, las técnicas lúdicas están relacionadas con fines educativos, que afectan positivamente a la formación de un aprendizaje significativo, que conlleva a la adaptación con el entorno social y educativo, y finalmente produce experiencias y vivencias de aprendizaje.

Las técnicas lúdicas en el entorno educativo

(Nunes, 2011), menciona que “existe la fase intuitiva, que comprende la edad entre 4 y 7 años, donde el niño convierte y usa lo real en algo de provecho para satisfacer sus necesidades, mediante ejercicios de simbolismo y psicomotores” (P.34), en esta fase, los niños son más atraídos por juegos que consistan en moverse mucho. Los niños y niñas crecen moviendo su cuerpo, comprendiendo actividades como correr,

saltar, halar, empujar, es decir juegos que permitan el movimiento de los músculos del cuerpo.

El niño de 4 a 7 años intenta imitar todo lo que ve en su entorno, padres, docentes, compañeros, y también son curiosos en saber de todo un poco. Esos factores desarrollan su capacidad perceptiva a través de los sentidos del cuerpo, la capacidad operativa, como la memoria y la imaginación, capacidades psicomotoras como hacer las cosas coordinadamente y sobre todo desarrollan una capacidad para leer y escribir.

(Martínez, 2012) La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. (P. 27)

De acuerdo al autor, los humanos dependemos de los juegos de interacción que produzca bienestar y positivismo en el cuerpo, estas actividades deben considerarse parte de una metodología en una enseñanza, siendo factor clave en el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas de la institución, que a través de juegos y dinámicas desarrollan sus destrezas para adquirir conocimiento.

(LEGUIZAMON, 2012), afirma que: “El juego no es productivo sino una pérdida de tiempo cuando no se tiene una estructura de aprendizaje experiencial para desarrollarlo” (P.12), es decir que los sistemas educativos deben adaptar características lúdicas para mejorar el entorno y aprendizaje de los estudiantes sin descuidar las estructuras de enseñanza y fines a lograr.

Realidad internacional sobre las técnicas lúdicas

La educación en los tiempos actuales ha dado un gran giro, debido a que se implementan cada día nuevos métodos y técnicas para la enseñanza, dejando a un lado el tradicionalismo, (Flores, 2011), menciona que “internacionalmente la aplicación de técnicas lúdicas fortalece los procesos de enseñanza, evita el tradicionalismo dando lugar a nuevas formas de aprender” (P.5), es necesario la inclusión de juegos para una educación significativa, las cosas que incluyen diversión y entretenimiento es más demandado que un libro con teoría.

(REYES, 2011), manifiesta que: “Las actividades lúdicas son parte de la formación de las personas, como base para adquirir conocimiento, destrezas y habilidades” (P.7), es decir, la lúdica abarca áreas desde la comunicación, el sentimiento en los seres humanos, hasta la necesidad de expresar emociones mediante actividades o acciones que alcancen el desarrollo de dichos factores que tienen que ser canalizados mediante técnicas que permitan interactuar docentes – estudiantes, e involucrando a padres de familia para lograr alcanzar los objetivos propuestos.

Los fundamentos pedagógicos para la educación lúdica no buscan desarrollar las artes ni la educación física, sino que se involucra más a fondo de una actividad física, orientando los procesos educativos a un fin común, proporcionar una enseñanza efectiva a los niños y niñas, mediante técnicas y metodologías que son de interés de los estudiantes de una determinada edad, en este sentido, el juego constituye un tratamiento pedagógico para la enseñanza como motivación y técnica para desarrollar el conocimiento. (Diaz, 2010, pág. 10)

Proponentes de las nuevas técnicas lúdicas

(Bandet & Abbadie, 1975), tomado por (García & Llull, 2011) distinguen cuatro tipos de juegos:

1. JUEGOS DE EJERCICIO, en los que hay necesidad de experimentar las posibilidades o las facultades del propio cuerpo, opuesto o participativo al de los demás, a las cosas o a la naturaleza.
2. JUEGOS SIMBÓLICOS, que involucran el pensamiento representativo y la posibilidad de desarrollar rápidamente nuevas situaciones emocionales y representativas.
3. JUEGOS REGLAMENTARIOS, que son circunstancias supuestas en que las personas crean mutuamente un tipo de colaboración que garantiza la oportunidad para cada uno de experimentar y liberar particulares aspectos y pulsiones del propio psiquismo.
4. JUEGOS CREATIVOS, que son actividades lúdicas ligadas fundamentalmente a la imaginación, a la catarsis creadora. Los deportes con contenidos artísticos, como el patinaje, la danza y la gimnasia constituyen los aspectos más típicos del juego basado en la profunda complacencia de la creación.

(Imeroni A. , 1980) Propone, únicamente, dos tipos de juegos (P.17):

1. JUEGO ESPONTÁNEO, que es el elegido de manera autónoma en lugares y espacios por el jugador, desarrollado individualmente o en relación con otros.
2. JUEGO ORIENTADO, que es el programado en cuanto la actividad cuya dirección es propuesta no sólo por el niño, sino también, y sobre todo, por el adulto, sea éste padre, educador, entrenador, animador o maestro.

(Pierre P., 1988) Realiza una clasificación de los juegos, según las características de sus sistemas de reglas, distinguiendo dos tipos:

1. JUEGOS PSICOMOTORES, sin ninguna interacción motriz, que pueden tener:
 - Ausencia de un sistema de reglas. Por ejemplo: actividades libres en solitario.
 - Presencia de un sistema de reglas, con dos tipos posibles:
2. JUEGOS TRADICIONALES. Por ejemplo: tabas, rayuela, trompo, etc.
3. JUEGOS DE INSTITUCION. Por ejemplo: atletismo, gimnasia, natación, esquí, etc.
4. JUEGOS SOCIOMOTORES, con interacción motriz, que, como en el tipo anterior, pueden tener:
 - Ausencia de un sistema de reglas y ausencia de roles socio-motrices precisos. Por ejemplo: construcción de cabañas, actividades libres en grupo como esquí, vela, ciclismo.
 - Juegos organizados según un sistema de reglas preciso, con roles socio-motrices claramente diseñados ("sistema funcional"), que también pueden ser de dos tipos distintos:
 - ✓ JUEGOS TRADICIONALES. Por ejemplo: policías y ladrones, balón cazador, etc.
 - ✓ JUEGOS DE INSTITUCION. Por ejemplo: rugby, fútbol, baloncesto, judo, boxeo, lucha, esgrima, etc.

Técnicas lúdicas a nivel mundial

La Educación, además de ser un derecho para los niños, debe ser una experiencia de vida para los aprendices, según la (Asamblea General de las Naciones Unidas, 1959), aprobaba la "DECLARACIÓN

UNIVERSAL DE LOS DERECHOS DEL NIÑO", en la que con total claridad se expresa en su Principio VII:

(AGNU, 1959) "El niño debe disfrutar plenamente de JUEGOS Y RECREACIONES, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la EDUCACIÓN; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por PROMOVER EL GOCE DE ESTE DERECHO" (P.12).

Según la AGNU, la declaración de la lúdica como un derecho es un resultado directo de la tarea que ha cumplido en la evolución humana y en el desarrollo individual y social de las personas. El juego, junto a la educación, la cultura, el arte y, lamentablemente, la guerra, ha permanecido en la historia del ser humano con una gran capacidad de ajuste a las diferentes fases evolutivas y a los muy diversos momentos históricos.

Otros estudios realizados por la revista (Madrid, 2013), se creó un centro de innovación que utiliza las técnicas lúdicas para mejorar la productividad en las empresas, los resultados alcanzados son eficientes, por lo tanto las técnicas lúdicas alcanzan resultados excelentes en todo ámbito y en especial en el rendimiento académico o el desempeño escolar en las instituciones educativas que innovan técnicas lúdicas para aumentar el aprovechamiento de los estudiantes.

Cada miembro es responsable de gamificar cualquier actividad de tipo social, en la que se extraigan características que hacen llamativos a los juegos y de interés para los participantes, no buscan entretener sino motivar, generar curiosidad, recompensa, superación y competitividad, generando un buen ambiente laboral y sobretodo conseguir que el personal sea motivado para su cargo.

Hernández Alexander, escribió un artículo sobre las técnicas lúdicas en la revista AZUL, innovación y desarrollo empresarial:

(Hernández A. , 2015), afirma que las técnicas lúdicas permiten que las personas presenten mayores niveles de atención, retención y apropiación de conceptos, ideas o habilidades que se quieran fomentar por medio de la enseñanza (P.11).

De acuerdo a Hernández, cuando se aplica la lúdica se incrementa el nivel de involucramiento y compromiso de las personas en las actividades de enseñanza y aprendizaje, de manera que mientras aprenden se divierten. Este recurso es un medio eficaz en la enseñanza a niños en sus primeros años de educación formal, para la asimilación de conceptos y habilidades que le servirán en un futuro.

Unesco

Según la UNESCO (2010) (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), desde su punto de vista teórico, afirma que: “Los niños y niñas de todo el mundo practican el juego, esta actividad es la razón de su existencia en sus corta edad, permite el desarrollo de la inteligencia, la armonía del cuerpo y la afectividad”. (P.12).

De acuerdo a la Unesco, establece criterios pedagógicos para el desarrollo adecuado de los niños y niñas, en este sentido, quienes no juegan es porque están enfermos o carecen de alguna capacidad física, el juego es una necesidad universal y preponderante en la vida de las personas durante los primero años de vida, lo cual ayuda a la relación y adaptación con la sociedad y la inclusión en un determinado grupo social.

(UNESCO, 2010) “Efectivamente, el niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu” (P.10), por lo tanto se refleja una necesidad en la niñez orientado a la aplicación de la lúdica utilizado como recurso para el aprendizaje.

Según el punto de vista teórico de la (UNESCO, 2010), “la lúdica constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado” (P.10), según la Unesco, la lúdica no solo se enfatiza en la enseñanza a niños, sino se proyecta al uso general en diferentes grupos y edades de las personas.

Realidad nacional y local sobre las técnicas lúdicas

Ecuador es un país notable respecto a la educación en América Latina, que ha progresado respecto a la calidad educativa, disminuyendo los índices de analfabetismo y la deficiencia de los procesos para la instrucción formal, según el diario “Semana”, manifiesta que:

(Diario Semana, 2015) Ecuador es el ejemplo de cómo se transforma un país si se le apuesta a la educación de sus jóvenes, desde la gestión pública. Los resultados del Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo en América Latina (TERCE) de 2013 indicaron que se encuentra entre los países que más ha incrementado su calidad educativa en los últimos años. (P.10).

El autor manifiesta que las nuevas reformas están encaminadas a desarrollar cuatro puntos centrales. El primero, recuperar la escuela pública como institución capaz de ofrecer una formación de vanguardia y ajustada a los nuevos tiempos. Segundo, revalorizar la profesión docente, ofreciendo a los maestros unas condiciones laborales ajustadas con su misión de formadores. Tercero, rechazar la privatización y descentralización del aparato escolar. El último es apostarle a la educación como un derecho fundamental y servicio público.

El actual gobierno ha implementado nuevos procesos para la enseñanza, los resultados han sido reflejados en la calidad educativa de

los últimos tiempos, la cual ha mejorado significativamente el país, sistemática, económica y d infraestructura, este principio lo afirma:

(Ministerio de Educación, 2010) La actualización y fortalecimiento curricular de la educación en el Ecuador respecto al área básica, se inició a partir del año 1996 con el currículo de esa época, posterior a la experiencia adquirida con su aplicación y la comparación con los modelos curriculares de otros países con la intervención de profesionales y especialistas del país del área de lengua y literatura establecen aprendizajes comunes mínimos que pueden adaptarse de acuerdo al contexto y necesidades del medio escolar. (P.38).

Mediante estas actualizaciones se establece que el currículo en todos sus aspectos debe ser innovado social, científico y pedagógicamente. Además especificar las habilidades y conocimientos que los estudiantes deberán aprender por área y por año. El currículo debe ofrecer orientaciones metodológicas viables para la enseñanza y el aprendizaje, a fin de contribuir el desempeño profesional docente.

El currículo formula indicadores esenciales de evaluación que permiten comprobar los aprendizajes estudiantiles así como el cumplimiento d los objetivos planteados por año y promover, desde la proyección curricular, un proceso educativo inclusivo, que fortalezca la formación de una ciudadanía para el Buen Vivir, en el contexto de una sociedad intercultural y plurinacional. Por tal razón en Santa Elena se creó el Distrito de Educación de acuerdo al siguiente principio:

(Primera, 2014) El Nuevo Modelo persigue la desconcentración de la Autoridad Educativa Nacional, a su vez, una nueva práctica de realización del servicio público (mejor distribución de personal capacitado e idóneo); así como la racionalización recursos, distribución de competencias y responsabilidades. Busca garantizar la rectoría del sistema, mediante el fortalecimiento institucional y

potenciar la articulación entre niveles e instituciones desconcentrados del sistema. (P.2).

El proceso educativo dentro de la provincia ha mejorado en todas las instituciones, el profesionalismo y experiencia es un requisito para el personal docente, que en base a situaciones vividas tienden a mejorar la calidad de la enseñanza con nuevas técnicas y métodos acordes a la edad de los estudiantes, quienes a más de estar rodeados de un equipamiento oportuno, poseen un personal capacitado con miras a la excelencia.

Reforma curricular: técnicas lúdicas

Las reformas actuales buscan alcanzar todas las áreas dentro la educación, respecto a la educación básica incluye la lengua y literatura, matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales, el gobierno busca la inclusión del estudiante con su entorno abarcando aspectos sociales y culturales donde los estudiantes se involucren con el fin de adaptarse a los diferentes cambios y aplicar los conocimientos adquiridos en la escuela.

(MINEDU, 2010) Según la Reforma Curricular 2010, se manifiesta que, “la enseñanza con criterios de desempeño, abarca acciones que incluyan aspectos científicos, culturales, de motricidad, entre otros” (P.12), es decir que estas actividades se desarrollan mediante acciones que impliquen movimiento del cuerpo, que fortalezca el pensamiento lógico, crítico y creativo de los niños y niñas.

La última actualización de la reforma curricular del Ministerio de Educación (MINEDU, 2010), menciona que “El medio que se utilizará para que las macrodestrezas se desarrollen es el trabajo con medios ejes que funcionen como articuladores que logren un aprendizaje efectivo” (P.25), por lo tanto, según esta reforma se hace énfasis a unos alumnos

transformados en productores y comprensivos del contenido que imparten los docentes con fines de calidad en aprendizaje.

Además el nuevo currículo (MINEDU, 2010), exige que todas las actividades relacionadas con fines educativos que utilicen los docentes para la enseñanza, deberán alcanzar los siguientes objetivos en los estudiantes:

- Observar, analizar, comparar, ordenar, entramar y graficar las ideas esenciales y secundarias interrelacionadas, buscando aspectos comunes, relaciones lógicas y generaciones de las ideas.
- Reflexionar, valorar, criticar y argumentar acerca de los conceptos, hechos y procesos de estudio.
- Indagar y producir soluciones novedosas y diversas a los problemas, desde los diferentes niveles de pensamiento.

Las técnicas lúdicas: El que hacer de la educación básica

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2015), detalla en la estructura de texto para estudiantes, pasos para hablar y escuchar, el cual busca desarrollar la conciencia lingüística en los niños y niñas del segundo año de básica, es decir que se invita al estudiante a reflexionar sobre la lengua de manera lúdica, de modo que le proporcione placer y gozo al verbalizar sus ideas y pensamientos.

La educación básica incluye métodos lúdicos mediante estrategias idóneas para formular oraciones, textos, juegos con las palabras y la búsqueda de la lógica del sistema de la lengua castellana, es tarea del docente emplear estas metodologías y obtener provecho de ellos. Por otro lado los cambios sociales y culturales que emergen con rapidez, exigen que estas técnicas sean mejoradas e innovadas acorde a la edad de los estudiantes.

De acuerdo al (DiarioLaHora, 2009), en su artículo sobre la lúdica, menciona que la misma “es importantísima y básica para el aprendizaje, ya que fortalece las destrezas, refuerza los conocimientos y promueve las habilidades en la vida cotidiana“, (P.7), es decir que la aplicación de este recurso es necesario para el desarrollo del conocimiento del estudiante en el Ecuador

Las nuevas reformas ofrecen a los estudiantes, una oportunidad para ser protagonistas de su educación, como lo menciona:

(MINEDU, 2010) Los estudiantes de Primer Año de Educación General Básica necesitan explorar, jugar, descubrir, ser los protagonistas de su aprendizaje para que éste resulte significativo y duradero. Está en manos de los docentes aprovechar las situaciones de la vida cotidiana de los estudiantes en las que haya oportunidad para desarrollar sus destrezas (P.9).

Según el Ministerio de Educación, por medio de la Actualización y Fortalecimiento Curricular se ofrece al docente una serie de estrategias que, al ser aplicadas al aula, servirán para que los estudiantes logren las metas propuestas en el currículo y les permita asentar las bases para que continúen su Educación General Básica satisfactoriamente.

La práctica de las técnicas lúdicas en la Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”

De acuerdo a las exigencias del Ministerio de Educación, la Escuela “Virgilio Drouet Fuentes”, incluye dentro de sus programas de estudio técnicas lúdicas establecidas por la nueva reforma curricular, pero los docentes no poseen conocimiento y especialización para manejar este tipo de recursos y crear aprendizaje significativo en los estudiantes.

Mediante la aplicación de una guía didáctica, los docentes tendrán una orientación oportuna para la aplicación de la lúdica en la enseñanza a

niños de segundo grado de básica que ayude al mejoramiento del desempeño escolar.

Definiciones en torno al desempeño escolar

Existen muchas definiciones en cuanto al desempeño escolar, que enfoca el cumplimiento y participación plena del estudiante, quien mediante el tipo de enseñanza actúa o forma un patrón de comportamiento hacia las materias, como lo manifiesta (Andancias, 2002) “Se define como el dominio por parte de los alumnos de los objetivos correspondientes al subsistema educativo al que pertenecen”. (P.2)

Por otro lado (Tourón, 2011) menciona que “el desempeño escolar es el resultado del aprendizaje producido por el estudiante, producto de diversos aspectos que influyen sobre y en las personas que están aprendiendo” (P.9). Según el autor, el desempeño escolar es el resultado del esfuerzo de los estudiantes que refleja la calidad de la enseñanza y la eficiencia de los interventores en el proceso de aprendizaje.

Ampliando el concepto y alcance, el desempeño escolar involucra el resultado del desarrollo de habilidades y conocimientos, como lo manifiesta (Gómez, 2010), “el desempeño escolar se refiere al nivel de conocimientos, destrezas y habilidades que poseen los estudiantes en un periodo determinado” (P.3), este factor se mide o determina a través de instrumentos o herramientas de evaluación objetiva, viable y fiable, es decir que mediante la evaluación se conoce el nivel de desempeño del estudiante dado por diferentes factores.

Ámbito del desempeño escolar

El desempeño escolar comprende varios condicionantes para la enseñanza, como lo manifiesta (Martinez, 2010), “el desempeño escolar posee varios condicionantes, sin embargo el mismo depende de

diferentes factores o variables para medir su incidencia en los estudiantes” (P.13), a continuación se detallan los condicionantes:

- Inteligencia, este factor enmarca el desarrollo de las competencias como la aptitud verbal, signo medible para determinar la calidad del desempeño escolar.
- Personalidad, los docentes deben estar pendientes de los cambios de personalidad de los estudiantes y adaptarse a estos cambios. Para intervenir de manera oportuna se requiere que el docente brinde apoyo al estudiante, confianza y seguridad.
- Hábitos y técnicas de estudio: Se trata del esfuerzo y la motivación de parte del estudiante para adaptarse a las condiciones ambientales y su planificación de estudio.

El desempeño escolar según (Martinez, 2010) “en los distintos niveles educativos es el resultado de una constelación de factores”. (P.11) Pese a numerosos estudios sobre el tema, permanecen las incógnitas y dificultades del sistema educativo, en general, y de los educadores, en particular, a la hora de erradicar el elevado fracaso escolar.

Por otro lado uno de los factores que incide en el desempeño escolar es el clima social escolar, como lo menciona (Martinez, 2010), “factores como la cohesión, la comunicación, la cooperación, la autonomía, la organización y por supuesto, del estudio de dirección docente” (P.12), por lo tanto, se puede pronosticar un mejor desempeño escolar cuando el ambiente en el que recibe las clases es presidido por buenas relaciones interpersonales mediante la cooperación.

Desarrolladores del desempeño escolar

El bajo desempeño escolar es un caso atendido desde el inicio de la educación, (Castejón, 2014) afirma que “el bajo desempeño escolar es un problema tan antiguo como la educación misma y ha sido uno de los

factores que han forzado a intervenir con las corrientes pedagógicas o Reformas Educativas que se han dado las naciones” (P.8). En 1968 se renueva y transforma la estructura y sistema educativo designando cuatro niveles de educación los cuales son: Nivel Parvulario, Básico, Medio y Superior.

Se renueva toda la estructura del sistema escolar, pero el problema “bajo desempeño” sigue presente en todos los niveles del sistema, perjudicando el logro de aprendizajes significativos. En 1970 se cambian los planes y programas de estudio de las instituciones de educación primaria, innovando las orientaciones pedagógicas que minimizaron el problema en estudio, para ello se capacitó a los profesores que carecían de estudios sistemáticos para cumplir con esta misión.

En la década de 1990 se comenzó a hablar de un nuevo movimiento educativo y surgen proyectos como SABE (Solidificación al Alcance de la Educación Básica), EDUCO (Educación con Participación de la Comunidad), proyectos educativos que dan pie a otros de importancia como: Escuela Saludable, Modelo, Interactiva, del milenio y otros que junto a los cambios curriculares conforman lo que se conoce con el nombre “Reforma Educativa en Marcha”.

Mediante las nuevas estructuras se pretende mejorar la cobertura y calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje; además en ésta reforma se incluye a todos los niveles y se crean nuevas estructuras curriculares para toda institución controlada por el ente gubernamental que permiten beneficiar el proceso de enseñanza - aprendizaje y por consiguiente el desempeño escolar.

Los estudiantes que poseen una orientación hacia el aprendizaje, tienen un mayor deseo de mejorar su competencia y aumentar los conocimientos a partir de un esfuerzo de aprendizaje continuo y una mayor perseverancia en el estudio.

(JIMÉNEZ TUZA, 2010), manifiesta que la complejidad del desempeño escolar se forma desde su conceptualización donde se le denomina como una aptitud escolar por lo general las experiencias del docente deben ser utilizadas de manera equivalente en la personalidad de cada uno de ellos (P.5).

Para (Benítez G., 2000) el “proceso de enseñanza aprendizaje es para obtener un mejor conocimiento” (P.14), es decir que a partir de esta finalidad, se evalúa el desempeño escolar y se busca mejorarlo a través de métodos de evaluación, tareas y dependiendo del programas de estudio, el docente busca los medios necesarios para una enseñanza efectiva que mejore el desempeño.

Historia del desempeño escolar

El efecto académico de los estudiantes ha sido ampliamente indagado desde matices diferentes en las últimas tres décadas. Por lo tanto, tal y como indica (MARKS, 2010), “el debate sobre los antecedentes del desempeño escolar de los alumnos continúa tan candente como siempre” (P. 108). Una de las perspectivas más relevantes es la Teoría Cognitiva de la Motivación-Logro iniciada por DWECK en 1986, y continuada por numerosos estudios.

El fundamento principal de esta teoría es que el comportamiento del estudiante está condicionado por el deseo de alcanzar unos objetivos particulares. Otra importante línea de investigación sobre el desempeño escolar se ha apoyado en la Teoría de la Autoeficacia (Bandura, 1986), tomado por (Jiménez, 2010) para su análisis, la cual ha recibido considerable atención en la investigación en el ámbito de la educación y ventas en las últimas dos décadas.

Una teoría que sustenta (Usher & Pajares, 2010) menciona que “la percepción que el estudiante tiene de sí mismo, en cuanto a su capacidad para llevar a cabo de forma exitosa las acciones necesarias para la

obtención de una meta deseada” (P.17), está relacionada con el resultado finalmente obtenido. Asimismo, aquellos estudiantes que se sienten competentes, no sólo se orientan a posibles éxitos académicos, sino también al aprendizaje y el desempeño escolar.

El desempeño escolar en el entorno educativo

El desempeño escolar considera varios factores que lo caracterizan, a continuación cuatro de los principales según (Benítez G., 2000):

- El desempeño escolar es parte del proceso de aprendizaje y la efectividad de este, depende del interés del estudiante y el esfuerzo e interés a la materia.
- Es el resultado del aprendizaje representado en comportamiento y aprovechamiento de los estudiantes.
- El desempeño escolar es un medio y no se trata de un fin en sí mismo.
- El desempeño escolar se mide a través de la calidad y se lo valora por sus niveles.

Es importante considerar estas características para poder realizar los estudios pertinentes sobre el desempeño escolar y su incidencia en el nivel de aprendizaje.

Por otro lado, (Majluf, 2000), afirma que el desempeño escolar dentro del ámbito educativo (P.38), se mide en base a cuatro niveles detallados a continuación:

Desempeño Individual

Muestra que al adquirir los conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Permite al docente tomar decisiones pedagógicas que sirven de apoyo en la búsqueda de

nuevos conocimientos y de hábitos formativos, ya sean cognoscitivos o intelectuales.

Desempeño general

Explica que mientras el estudiante va a la institución educativa, la enseñanza y el aprendizaje continuamente estarán en “Líneas de Acción Educativa” con prácticas didácticas y con un buen comportamiento del estudiante que debe ponerse en práctica.

Desempeño específico

Es la resolución de los incentivos personales y del progreso de la vida profesional, familiar y social que se presentará en el futuro. Con este desempeño de evolución de la evaluación, es más fácil por cuanto se aprecia la vida afectiva del educando, se debe considerar su conducta especialmente hacia el docente y consigo mismo, además del comportamiento con los demás compañeros de clases.

Desempeño social

Influye en el estudiante que se encuentra inmerso y forma parte de una institución educativa, que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad desarrollando, el primer aspecto es la influencia social en el desenvolvimiento de los niños.

En el ambiente educativo, existen factores que inciden en el bajo desempeño escolar, según (UNICEF, 2010) propone conocer los logros pedagógicos, mejorar la capacidad de los estudiantes y supervisar de dónde proviene el bajo desempeño escolar, para aquello define algunos casos a continuación:

- El lugar donde vive y la distancia que recorre para llegar a clases, a unos se les exige levantarse muy temprano, disminuyendo sus horas de sueño.

- A muy temprana edad los estudiantes viven angustiados por obtener mejores calificaciones frente a sus demás compañeros de clase.
- Actualmente, hay estudiantes sometidos a estrés psicológico, debido a que tienen que estudiar otras materias y complacer a sus padres, otros atraviesan situaciones difíciles en su hogar o sus padres están en proceso de divorcio.

Realidad internacional

Las técnicas lúdicas se desarrollan bajo diferentes aspectos que permiten el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas en los estudiantes, como lo afirma Las nuevas técnicas lúdicas según (Baque, 2015), se definen por ciertas características para medir sus fines como mejorar la calidad de la educación para un aprendizaje significativo. Entre ellas:

- Es un comportamiento de origen simbólico y tendencia social. Es decir, recrea, representa o interpreta situaciones reales o imaginarias producidas en el diario vivir de los estudiantes.
- Todo juego se basa en lineamientos o reglas que le proporcionan su naturaleza específica. Mediante las mismas, se organiza y desarrolla el juego de forma clara, respetuosa y segura.
- El juego varía de acuerdo a la edad reflejando en cada momento la forma en que los niños interpretan las situaciones dadas a su alrededor.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido. Mientras más positivas sean esas condiciones psicológicas, más gratificante será el juego.
- El juego es un proceso de desarrollo y aprendizaje. Por eso debe ser conocido, aplicado y evaluado con rigurosidad científica y

flexibilidad, de acuerdo a las características del desarrollo y a los objetivos de la educación.

Mejorar la calidad educativa es una de las tareas prioritarias en América Latina, donde la educación es un tema decisivo en las actividades del gobierno, especialmente cuando se implementan nuevas estructuras como la Reforma Educativa. Para ello es necesario lidiar con diversos factores que originan baja calidad de en la educación, que afectan directa o indirectamente en el desempeño escolar o rendimiento académico.

(PSICODIAGNOSIS.ES, 2015), en su blog sobre el rendimiento académico: “Las causas del mal rendimiento escolar suelen ser múltiples. Desde factores internos de tipo genético o la propia motivación del niño a acudir a clase, a condicionantes ambientales como el entorno socio-cultural o el ambiente emocional de la familia”. Una de las principales razones proviene del estudiante, quién debe tener las aptitudes para mantener un buen desempeño escolar, como su autoestima elevada, buenas relaciones con las personas, abiertos para recibir todo tipo de aprendizaje, capaz de solucionar problemas en su entorno social.

La lúdica es un término universal que se aplica en todas las etapas del ser humano para su desarrollo cognitivo, (Nunes, 2011) menciona que “las técnicas lúdicas son una acción inherente que ejerce el niño, adolescente, joven y adulto que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo” (P.8).

Proponentes de las nuevas técnicas lúdicas y el desempeño escolar

El bajo desempeño escolar produce resultados negativos de forma individual en los estudiantes, afectando la parte psicológica, según (Valencia, 2012), “el bajo rendimiento escolar impide cumplir las diferentes competencias de los estudiantes que provoca el abandono del

aprendizaje y el fracaso escolar” (P.12). Además sugiere que el principal problema se encuentra dentro del sistema educativo que maneja un país y la adecuación respectiva y oportuna de los centros de educación integrales para la formación del estudiante.

Según (Beneyto, 2015), mediante un programa que mide a través de evaluaciones los sistemas educativos, “evaluó a escala internacional las destrezas o competencias universales que los educandos deberían tener al finalizar el periodo de escolaridad en base a los siguientes parámetros: comprensión lectora, matemáticas y resolución de problemas y comprensión de textos científicos” (P.12). Los resultados del estudio muestran que los mismos no cumplen con estas medidas.

De acuerdo al estudio antes mencionado, se determina la influencia del equipo docente en el desempeño escolar de los estudiantes, es decir que su accionar incide en la resolución de conflictos o problemas de aspecto conductual y educativo.

(Vélez, 2005) Indica que “las diferentes causas que afectan la educación son los siguientes indicadores que están relacionados con los logros educativos” (P.54). El estudio de Vélez está basado en guías y autores latinoamericanos y del Caribe los cuales miden este rendimiento a través de pruebas del nivel cognoscitivo y afirman que este resultado es más bajo que el de los países desarrollados, mediante estos análisis se comprueba la necesidad de la intervención en el desempeño escolar, con medidas necesarias para mejorar su nivel.

Casos sobre disminución del desempeño escolar

Existen varios factores que influyen en el desempeño escolar o rendimiento académico, como lo manifiesta (Orozco, 2015): “Las causas del mal rendimiento escolar suelen ser múltiples. Desde factores internos de tipo genético o la propia motivación del niño a acudir a clase, a

condicionantes ambientales como el entorno socio-cultural o el ambiente emocional de la familia”.

De acuerdo al autor, el desempeño escolar está influenciado por la personalidad, así como también el entorno que rodea al niño, lo cual motiva o desmotiva su interés para el mejoramiento de sus calificaciones, es necesario indagar a fondo con el propósito de seleccionar las mejores técnicas lúdicas que permitan la solución pertinente a los problemas relacionados con el desempeño escolar.

(Rodríguez, 2015), existe una gran variedad de causas, entre las más comunes están:

- La falta de interés de los padres de familia, respecto a la importancia de la vida escolar de los niños y niñas, es necesario que los padres se involucren en el estudio para contribuir al proceso de aprendizaje, considerando que los niños y niñas no solo aprenden en la escuela, sino también en el hogar, y la responsabilidad fuera de la escuela es de los padres.
- Un factor psicológico, la baja autoestima. Cuando el niño o niña tiene un consecuente mal rendimiento académico, se vuelven menos competentes, esto conlleva al desinterés y optan por conformarse y no mejorar, temiendo el fracaso consecutivo de las calificaciones y tareas.
- Causas pedagógicas, como hábitos de estudio.
- Falta de motivación, los docentes deben motivar el interés por la materia con estrategias y métodos acordes a la edad de los niños y niñas, lo cual conlleva al buen rendimiento escolar.

Según estudios de (Bravo, 2012), psicóloga chilena, menciona que: “La gestión que realiza el sistema escolar en su país es de suma

importancia en las diferentes materias, si se considera que actualmente los niños permanecen casi 8 horas diarias en la escuela o colegio” (P.1). En este ámbito, la preparación de los docentes en el manejo adecuado de las herramientas para enfrentar las alteraciones emocionales, de aprendizaje y conducta de los niños es esencial e indispensable. Les permite entender y aceptar las diferencias individuales ofreciendo un espacio donde los niños se sientan contentos, aceptados e importantes; estos sentimientos favorecerán el aprendizaje y, por ende, se mejorará su desempeño escolar.

Unesco y el desempeño escolar

Según la UNESCO (2010), de acuerdo a un estudio realizado en países de América latina y el Caribe, afirma que “a pesar de las importantes diferencias suscitadas entre los países, los resultados de aprendizaje de los estudiantes de Educación Primaria y Secundaria Inferior de América Latina son globalmente poco satisfactorios”. (P.13)

Diferentes evaluaciones nacionales con base analítica han mostrado que una gran parte de los estudiantes de América Latina no alcanzan el nivel de desempeño mínimo determinado para su grado. Estos resultados son coincidentes con, por ejemplo, lo defendido por la Comisión Internacional sobre Educación, Equidad y Competitividad Económica en América Latina y el Caribe (2012), quien lo señalaba como unos de los puntos críticos para el desarrollo de la región.

Por otro lado (DiarioEIUniverso, 2014), realizó un artículo en base a un estudio de la UNESCO en el año 2014, la cual define lo siguiente:

(DiarioEIUniverso, 2014) Estudiantes ecuatorianos mejoran su desempeño educativo, según los primeros resultados que arroja el tercer estudio regional corporativo y aplicativo (Terce) que se aplicó este año en Ecuador y que fue diseñado por el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (Llece),

de la Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). El estudio analiza los logros del aprendizaje y desempeño de estudiantes de primaria (Educación General Básica, EGB) de 15 países de América Latina y el Caribe (P.12)

(DiarioElUniverso, 2014) Además, estos avances en el rendimiento escolar se deben a las políticas públicas que ejecuta durante su gestión en la mejora de la rectoría del sistema educativo, incremento del presupuesto en educación que pasa del mil millones en el 2006 a 3.300 millones de dólares, la mejora de salarios y capacitación de los docentes (P.12).

Estos resultados reflejan el avance de la educación en los países de América Latina, siendo partícipe o impulsador el Ecuador, mediante el nuevo sistema educativo y reformas al currículo general que deben adoptar las instituciones educativas para mejorar la educación a niveles altos de calidad, en la que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo y los docentes alcancen niveles prácticos para lidiar con conflictos y proveer la solución oportuna como profesionales.

Realidad Nacional y Local

Existen diversos factores que influyen negativamente en el aprendizaje, dificultándose la captación y disminuyendo el interés por las materias, como lo menciona:

(Valdivieso, 2012) Es frecuente en la enseñanza escolar que algunos estudiantes no sigan el ritmo de sus compañeros y se retrasen en su aprendizaje, olvidando las tareas y estudios encomendados para el hogar. Los grandes enemigos del trabajo en el hogar son la televisión y los juegos de video que han invadido los hogares. (P. 14),

De acuerdo al autor, en su mayoría los factores que influyen en el estudiante alterando su interés hacia la materia, se encuentran en el entorno que los rodea, iniciando desde sus hogares hasta las amistades con las que frecuenta, por ejemplo los videojuegos, el internet, la televisión, entre otros.

Analizando el lado opuesto, el Ministerio de Educación establece estándares para alcanzar niveles máximos en calidad educativa desde el año 2012 y mejorar a base de nuevos sistemas, principios y procesos, en su manual de Estándares de Calidad Educativa, menciona lo siguiente:

(Ministerio de educación, 2012) Los estándares de calidad educativa son descripciones de los logros esperados correspondientes a los diferentes actores e instituciones del sistema educativo. En tal sentido, son orientaciones de carácter público que señalan las metas educativas para conseguir una educación de calidad. (P.5)

Cuando los estándares se aplican a estudiantes, se refieren al conjunto de destrezas del área curricular que el alumno debe desarrollar a través de procesos de pensamiento, y que requiere reflejarse en sus desempeños. Por otro lado, cuando los estándares se aplican a profesionales de la educación, son descripciones de lo que estos deberían hacer para asegurar que los estudiantes alcancen los aprendizajes deseados.

Dentro de la calidad educativa están los estándares de aprendizaje u permiten obtener un alto desempeño escolar, cuando los estándares se aplican a los establecimientos educativos, se refieren a los procesos de gestión y prácticas institucionales que contribuyen a que todos los estudiantes logren los resultados de aprendizaje deseados.

(Ministerio de Educación, 2012) Los estándares de aprendizaje son descripciones de los logros de aprendizaje y constituyen referentes comunes que los estudiantes deben alcanzar a lo largo de la trayectoria

escolar: desde el primer grado de Educación General Básica hasta el tercer año de Bachillerato.

Los estándares corresponden a cuatro áreas básicas: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales. Se establecen en cinco niveles que permiten visualizar la progresión del aprendizaje que se espera del estudiantado en los dominios centrales de cada área curricular. A continuación los estándares asignados a cada nivel:

- Primer nivel, al término de primer grado de Educación General Básica.
- Segundo nivel, al término de cuarto grado de Educación General Básica.
- Tercer nivel, al término de tercer curso de Bachillerato.
- Cuarto nivel, al término de décimo grado de Educación General Básica.
- Quinto nivel, al término de séptimo grado de Educación General Básica.

Reforma curricular

En un artículo publicado por (DiarioElComercio, 2015), respecto a una opinión pública sobre el progreso de la educación en el Ecuador, menciona que

(DiarioElUniverso, 2014) El marco constitucional garantizó el derecho a la educación, dentro del contexto del Buen Vivir, así como las fuentes de financiamiento (1.5 del PIB), que se complementó con la nueva Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y sus reglamentos. A lo anterior se unió la voluntad política de cambiar la educación, (P.8).

La nueva reforma curricular demanda ciertos (Ministerio de Educación, 2010), menciona que “estándares para una calidad educativa

que tienen como propósito capacitar y entrenar al personal docente, con el fin de que identifiquen las falencias en los procesos de enseñanza y brindar soluciones oportunas”(P.4). Los mismos deben conseguir el perfil de salida requerido por el Ministerio de Educación para los estudiantes del segundo año. El perfil requerido para un buen desempeño escolar es el siguiente:

- Conocer, utilizar y valorar las variedades lingüísticas de su entorno y de otras.
- Utilizar los elementos lingüísticos para comprender y escribir diferentes tipologías textuales.
- Disfrutar y comprender la lectura desde una perspectiva crítica y creativa.
- Reconocer la función estética y el carácter ficcional de los textos literarios.
- Demostrar sensibilidad y comprensión de obras artísticas de diferentes estilos y técnicas potenciando el gusto estético.

Estudios realizados por (Torres, 2015), directora del Instituto Fronesis, Asesora Internacional en Educación, menciona que:

(Torres, 2015) La educación en el Ecuador y en toda América Latina experimentó una expansión notable a partir de 1950-1960, con logros importantes como son la reducción del analfabetismo adulto; la incorporación creciente de niños y jóvenes al sistema escolar, particularmente de los sectores pobres de la sociedad; la expansión de la matrícula de educación inicial y superior (P.15)

En base a estos criterios, existe actualmente una mayor equidad en el acceso y retención por parte de grupos tradicionalmente marginados de la educación tales como las mujeres, los grupos indígenas y la población con necesidades especiales; el creciente reconocimiento de la diversidad étnica, cultural y lingüística y su correspondiente expresión en términos

educativos, estas medidas han sido oportunas beneficiando a toda la población sin excepción.

El desempeño escolar en el que hacer de la educación básica

El desempeño escolar, no encierra solo las calificaciones de los estudiantes, sino también la capacidad que los mismos tienen para asimilar la información de la manera más rápida posible eficientemente. Según la Universidad de Valencia, menciona que:

(Valencia, 2012) Los docentes deben cubrir todo lo que el estudiante necesita respecto al conocimiento e involucrarlo en todo el desarrollo de la clase. Otro factor muy importante es las relaciones familiares, donde el niño convive diariamente y es alterado en su carácter por las situaciones vividas en el hogar. (P.4)

Según el autor no se trata de alcanzar solo buenas calificaciones, sino de ayudar al estudiante en el proceso de enseñanza, para que pueda desarrollar su inteligencia y aptitudes para mejorar su desempeño escolar, mediante las técnicas lúdicas los estudiantes de segundo grado de la escuela “Virgilio Drouet Fuentes” alcanzarán una alta calidad de desempeño escolar.

Sin embargo, (DiarioEIUniverso, 2014) A nivel de la región, Saadia Sánchez representante de la Unesco, explicó que:

(DiarioEIUniverso, 2014) “Uno de cada diez niños en posibilidad de asistir a primaria no adquiere las competencias básicas en lectura y tres de cada diez niños no adquieren conocimientos básicos en Matemáticas y no escriben correctamente” (P.13)

Como consecuencia del desarrollo, estos índices disminuyen en cada intervención de los autores y responsables del sistema educativo,

solventando la necesidad educativa hasta las zonas no alcanzadas dentro del país, siendo beneficiados en gran manera los estudiantes de la educación básica en general, debido a que su educación es la base para el aprendizaje en niveles superiores.

El (MINEDU, 2015) “Pretende, a través de la aplicación de varios instrumentos de evaluación, medir las actitudes y aptitudes del estudiante como respuesta al proceso educativo; es decir, las demostraciones de los conocimientos, habilidades, destrezas y valores desarrollados, como resultado del proceso educativo y su aplicación en la vida cotidiana”.

Esta aplicación del Ministerio de Educación es necesaria para que los niños y jóvenes respondan las pruebas con sinceridad, responsabilidad y honestidad, pues los resultados permitirán hacer seguimiento a la calidad de la educación y con ello proponer estrategias de mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje que brinda el sistema educativo nacional.

La práctica del desempeño escolar en la escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes”

La escuela fiscal “Virgilio Drouet Fuentes” al ser una institución pública está regida bajo los lineamientos y estándares establecidos por el (Ministerio de Educación, 2012), “estos estándares exigen a los directivos de la institución a cumplir rigurosamente las pautas para una educación de calidad” (P.5), sin embargo es muy influyente el interés del docente para mejorar su enseñanza. Por lo tanto los resultados académicos y de desempeño escolar son responsabilidad de los autores de la enseñanza.

Fundamentaciones

Fundamentación Epistemológica

(García & Llull, 2011), mencionan que “La ausencia de la lúdica dentro del ámbito infantil impide el desarrollo de las capacidades físicas y la relación de los niños y niñas con las demás personas” (P.13), es necesario que dentro de las instituciones educativas de nivel básico y primaria se utilicen técnicas lúdicas para niños y niñas, con el fin de aumentar la relación entre sus compañeros y desarrollar sus capacidades.

(Rodríguez, 2015) “El desempeño escolar de los niños y niñas es una preocupación de docentes y padres de familia. Aparentemente no hay motivos que justifiquen el bajo rendimiento escolar, llevando a un análisis profundo y minucioso para la búsqueda de las causas.” (P. 28)

De acuerdo al autor, no es posible medir las causas del bajo desempeño escolar de manera superficial, requiere el estudio de aspectos que influyen directa e indirectamente, y mediante métodos y estrategias que permitan disminuir este factor que afecta al estudiante, aula de clases, institución, padres de familia y el entorno social donde se desarrolla el niño o niña.

Para las fundamentaciones se consideraron los aspectos psicológico, pedagógico y filosófico que proporcionan información válida respecto a las variables del problema, las técnicas lúdicas y la calidad del desempeño escolar. Las fundamentaciones brindan un panorama general de la influencia del proyecto en el entorno donde se desarrollan los niños y niñas.

Fundamentación Psicológica

Los juegos son una beneficio para los niños y niñas que estudian, disminuyendo el estrés o tensión que causan las materias. Así lo menciona:

(Vélez, 2011) “La inclusión de juegos en cualquier momento de la clase saca a sus componentes del tedio y los libera de la tensión que les producen las largas horas que pasan sentados. Además de ayudarlos a recuperar sus energías luego del agotamiento que surge del estrés por la presión del tiempo y exigencias del docente” (P.5)

De acuerdo al autor, los juegos lúdicos son una forma de aliviar el impacto de la presión y disminuir el estrés, con actividades fuera de lo común dentro de un proceso de enseñanza, mediante juegos que permitan la sociabilidad e integración de los niños y niñas de la institución. La aplicación de técnicas lúdicas favorece a la enseñanza y facilita el aprendizaje para una educación eficaz y eficiente.

(Burgos, 2011), afirma que “El juego es fundamental en la estructuración del pensamiento infantil, en la construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad”, es decir que la formación del lenguaje en los niños y niñas del segundo grado de básica depende de los juegos, debido que es una actividad muy común en los niños, que desarrolla todos sus sentidos para adaptarse a los diferentes entornos que enfrenta en su crecimiento.

La psicología estudia al que habla y al que escucha durante el proceso de la comunicación, verificando los fenómenos que inciden en el comportamiento, además se centra en el mensaje que se transmite, el cual contiene aspectos lingüísticos y es formado a partir del estudio de la lengua y la literatura, el cual abarca el proceso de la formación de un mensaje con buen sentido literario. (Trigo, 2013)

Fundamentación Filosófica

(Ospina, 2012), afirma que: “El juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante del mundo social”, por tal motivo, desde los niños hasta los adultos necesitan de juegos para la

convivencia y socialización con el entorno y quiénes los rodean, mediante la comunicación que se mojará con técnicas lúdicas diseñadas para el área de Lengua y Literatura.

La Lengua y la literatura no sólo es una materia en la malla curricular de la educación básica, sino es todo un proceso que incluye lecciones con fundamento que servirán de guía en toda la vida del estudiante. Esta materia debe ser impartida mediante juegos, para que sea de la manera más divertida, captando el interés de los niños y niñas para una mejor asimilación de la información recibida. (Primaria, 2014)

(Drake, 2012), respecto a la Lengua y Literatura, considera que “Aprender a leer y escribir, expresarse y comunicarse son parte de un mismo tejido que se entrelaza y tenemos que cuidarlo para que sea lo más fluido y sencillo posible. Darle sentido y emoción es una de las formas más eficaces de conseguirlo”, es decir que las personas tenemos la necesidad de expresarnos y comunicarnos de la mejor manera posible. La comunicación se mejora mediante el aprendizaje de la lengua y la literatura en las instituciones de educación básica, que ayudará a desarrollar habilidades y capacidades para relacionarnos con los demás.

Fundamentación Pedagógica

(Torbert, 2010), afirma que: “Si bien el juego es estimulante y divertido, es algo vital en la infancia y la niñez, es precisamente durante que en esta etapa de la vida y a través del juego, el niño desarrolla su capacidad para interactuar con el ambiente que le rodea”, por lo tanto, es necesario considerar la aplicación de juegos durante los primeros años de vida de las personas, es un aporte para el presente desarrollando sus habilidades, y para futuro, aprender a convivir con la sociedad mediante la interacción.

Las técnicas lúdicas son factores necesarios en el desarrollo del niño o niña, el aprendizaje es a través de juegos, interacción y dinamismo, con

métodos y objetivos previamente elaborados para su ejecución. Los docentes deben desarrollar planes eficientes que diferencien el aprendizaje con una enseñanza tradicional, que ocasiona desinterés y bajo desempeño en la materia.

(López, 2012), afirma que el estudio pedagógico del lenguaje es “Entender el desarrollo del sujeto en términos del desarrollo de la función simbólica, en la interacción, el intercambio y la reconstrucción cultural, es decir, en la construcción de sentido que es mediada, fundamentalmente, por el lenguaje”, por lo tanto la interacción que existe entre las personas se construye mediante la impartición de conocimientos sobre la Lengua y la Literatura, el cual permite la formación de las actitudes culturales y sociales de los niños y niñas en su etapa de formación primaria básica.

Fundamentación Sociológica

El juego constituye una base para la formación en los primeros años de educación de los niños y niñas, con el fin de desarrollar sus habilidades físicas y mentales que influyan en su comportamiento y socialización como lo menciona:

(Ferretiz, 2015), El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. (P. 18)

Los niños y niñas de edad inicial necesitan de juegos para su desarrollo, que le permita adquirir habilidades físicas e intelectuales, además de métodos y técnicas que fortalezcan relaciones con las demás personas, para que los niños se involucren de manera activa y con

pensamiento crítico ante cualquier situación de su entorno y las personas con quienes se relacionan.

Fundamentación Axiológica

(Vélez, 2011), manifiesta lo siguiente: “El uso de juegos en la escuela puede ayudar a integrar y articular los distintos programas educativos, de manera coherente, divertida y eficiente”, por lo tanto, los beneficios de las actividades lúdicas en la materia de Lengua y Literatura, mejorará efectivamente las planificaciones de los temas impartidos, haciendo de la clase más participativa, dinámica, divertida y eficiente.

(Arraiz, 2013), El estudio de la literatura desarrolla el dominio del idioma, y saber usar las palabras efectivamente es una herramienta poderosa. Sin embargo, hay quienes piensan que estudiar Literatura, es un “oficio” sin demasiado valor (económico y social). (P. 15).

De acuerdo al autor, la necesidad del aprendizaje de la lengua y la literatura es muy alta, debido a que por medio de esta materia, las personas desarrollan el dominio de su idioma natal, el uso de las palabras y expresiones correctas para una adecuada comunicación, de allí, la importancia de invertir esfuerzos para la enseñanza a los niños y niñas de la institución de educación básica.

Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador

La constitución de la República del Ecuador establece normativas para la equidad, eficiencia, seguridad y transparencia en cualquier tipo de actividad con limitaciones para todos los ciudadanos en general, asimismo establece derechos de los cuales las personas pueden gozar libremente y exigir justicia cuando exista alguna inconformidad y abuso de los derechos.

El presente proyecto está enfocado en la buena comunicación desde un sentido de aprendizaje para su mejoramiento, se consideran estatutos y derechos respecto a la comunicación en su contenido y responsabilidad de la autoría. En el artículo 16, menciona que todas las personas, valoradas de forma individual o colectiva, gozan de varios derechos, Constitución de la República del Ecuador (2008), tales como:

- La comunicación libre, incluyente y participativa para todos sin excepción y expresada en su propio lenguaje o idioma.
- Accesibilidad justa a todas las fuentes de comunicación tecnológicas.

El artículo 16 señala diferentes derechos, todos con la misma accesibilidad y libertad para la igualdad y equidad respecto a la comunicación, en este sentido, para que los niños y niñas exijan este derecho, es necesario que posean conocimiento de las formas de expresión para llegar a las demás personas, por medio de la enseñanza y aprendizaje impartida en la escuela.

El artículo 27 menciona que la entidad reguladora del régimen educativo nacional fomentará la participación democrática de todas las instituciones públicas educativas contribuyendo al adecuado desarrollo de habilidades y destrezas de los niños y niñas de la educación básica, la cual incrementa la calidad de la educación, permitiendo a los estudiantes aplicar sus conocimientos en varios aspectos de la vida.

El artículo 260 de la constitución, menciona que la responsabilidad de los estatutos y normativas para el sector educativo en el país, es el Estado, a partir de este reglamento, todas las instituciones públicas se benefician de este derecho, principalmente el sector educativo que es el elemento que más demanda inversión para mejorar los índices de escolaridad en el Ecuador.

La labor del docente cada vez es menos dificultosa, el artículo 264 establece que el Estado se encargará de la gestión para el mejoramiento de equipos e infraestructura en general de las instituciones públicas educativas, que permita la agilización de los procesos educativos con índices de desarrollo estable y en incremento orientados a la mejora de la calidad educativa.

Considerando que el Estado es responsable del mejoramiento de los niveles educativos del país, la Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”, se beneficia de estos derechos, adaptándose a las exigencias y demandas del Estado y la sociedad actual, goza del apoyo del gobierno para mejorar la infraestructura y los procesos de enseñanza, es responsabilidad de los directivos y docentes gestionar la oportunidad y accesibilidad de estos derechos para sus instituciones.

Plan nacional del buen vivir

El presente proyecto se fundamenta en el objetivo 2 de los principios del plan nacional para el buen vivir, relacionado con el mejoramiento de las capacidades y potencialidades de la ciudadanía en general, dentro de la misma se detalla lo siguiente:

Se proponen metas y planes a cumplir que fortalecerán y mejorarán la articulación entre niveles de gobierno, respecto a esto, el Presidente Rafael Correa Delgado aplica un riguroso proceso de descentralización a partir del año 2008 para lograr la inserción en la educación, sin excluir a nadie, invirtiendo más recursos en zonas anteriormente no alcanzadas. Para efecto se conformaron las zonas administrativas en todas las provincias del Ecuador. La escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes” se encuentra ubicada en la Zona 5 Distrito 24D01, que corresponde al cantón Santa Elena.

Código de la niñez y la adolescencia

En el artículo 37 del código de la niñez y la adolescencia, menciona que todos los niños y niñas del país tienen el derecho sin discriminación a una educación de calidad, es decir que la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”, se acoge a esta normativa, la cual brinda una educación básica con miras hacia la excelencia, para brindar a los niños y niñas una enseñanza que sea fortaleza en el desarrollo de los estudiantes.

Ley orgánica de educación intercultural (LOEI)

Con respecto a la LOEI encontramos en las obligaciones del estado en el derecho a la educación en el Art. 6.- Obligaciones, literal “m” enuncia propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística. Por lo tanto este proyecto se rige a esta ley ya que se basa en especialmente en la investigación e innovación de técnicas lúdicas.

Causas

- Es necesario mejorar e innovar la metodología de la asignatura Lengua y Literatura.
- Deficiencia en la presentación de material para las actividades lúdicas motivacionales.
- Desconocimiento de nuevas técnicas lúdicas.
- El factor ambiental que afecta especialmente en los hogares pobres.
- Falta de pedagogía activa en donde deben aplicarse métodos activos de enseñanza.

Definición de términos relevantes

Adiestramiento: El adiestramiento se relaciona directamente con la enseñanza, constituye una guía a personas que desconocen algún tema en particular, esto conlleva al cumplimiento de algún objetivo determinado para fines educativos.

Aprendizaje: El aprendizaje es un proceso en el que el docente imparte una enseñanza a sus estudiantes, constituye métodos y técnicas para lograr resultados positivos, con el fin de influir en la conducta de las personas sobre algún tema determinado.

Civilización: Se refiere a una sociedad que posee una cultura avanzada, donde sus habitantes han llegado a relacionarse y establecer patrones de conducta para el bien común, esta palabra se relaciona con el progreso de una sociedad, cambiando todo paradigma para el convivir humano.

Comportamiento: El comportamiento es la reacción o estímulo que tienen las personas hacia el entorno que lo rodea, conformado por familiares, amigos, vecinos, compañeros de trabajo, estudio, etc.

Convivencia: Se trata de la coexistencia armoniosa y pacífica de las personas dentro de una sociedad o grupo social, es decir que todos los seres humanos somos seres sociables, y por ende, es necesario aprender a convivir con los demás para desarrollar buenas relaciones.

Cultura: Es el tejido que se origina en la sociedad, mediante la consecución de costumbres y tradiciones, lo que conlleva a un tipo de comportamiento único y que caracteriza a la región o grupo social.

Desempeño escolar: se refiere a la medición de las capacidades de los estudiantes, que se adquiere durante todo el proceso de aprendizaje, en la cual, el mismo responde y muestra un cambio de comportamiento con conocimiento para mejorar sus aptitudes.

Didáctica: Es una rama correspondiente a la pedagogía, la cual comprende la aplicación de técnicas y métodos para la enseñanza y el aprendizaje, con el fin de que los conocimientos impartidos lleguen de una manera eficaz al estudiante y este los desarrolle independientemente, es decir busca la independencia del estudiante para ciertas actividades educativas

Epistemología: Se refiere a una disciplina que busca el origen de algún acontecimiento, comprobando su validez para proporcionar una definición clara del conocimiento, esta disciplina comprende el estudio de hechos históricos, filosóficos, psicológicos, entre otros.

Estrategias: Se trata de una planeación para lograr un objetivo, comprende un conjunto de acciones enfocadas a cumplir un fin común, este proceso incluye metodologías o actividades para ejecutar las estrategias.

Inclusión: Comprende la respuesta positiva a las diferencias de las personas, teniendo las mismas oportunidades para participar en una sociedad activa sin excluir a nadie, el cual aporta al desarrollo del grupo social o región.

Interacción: Se refiere a la acción realizada en modo equitativo, en el cual las personas intercambian ideas, conocimientos, pensamientos, sentimientos y emociones, mediante algún canal de comunicación o personalmente, con el fin de mejorar las relaciones y fortalecer lazos emocionales.

Juego: El juego es una actividad de recreación que busca entretener y divertir a las personas, es utilizado comúnmente como metodología en la educación, para proporcionar a los estudiantes una educación efectiva y eficiente, desarrollando su capacidad física y mental.

Lengua: La lengua es el idioma de una nación o región, que caracteriza y diferencia al grupo de personas.

Lenguaje: Es un recurso que hace posible la comunicación entre las personas, existen diferentes maneras de expresar un lenguaje, comprende signos y sonidos que forman una expresión o un mensaje.

Lingüística: Se relaciona con el lenguaje, estableciendo pautas y normas para la correcta expresión del lenguaje, existen 6000 lenguas en todo el mundo, y la lingüística las clasifica para determinar funciones por un comportamiento común.

Lúdico: Comprende un conjunto de estrategias llamadas juegos, es decir la palabra lúdico, proviene del latín "Ludus" que significa juego. Se utiliza en la educación primaria para la enseñanza y el aprendizaje eficiente.

Metodología: Es una acción o método que conlleva a alcanzar un objetivo, es un recurso para la correcta enseñanza de un tema determinado con constituye la búsqueda de las mejores estrategias oportunas para los estudiantes.

Modernismo: Se trata de la inclusión de nuevas formas de realizar las cosas, en el cual una sociedad o grupo social se innova con las nuevas tendencias de la tecnología, consiste en dejar a un lado el tradicionalismo para dar paso a nuevos conocimientos.

Técnicas: Se refiere a una acción repetida que genera buenos resultados cada vez que se la aplica, produciendo el mismo efecto en su consecución. Consiste en la combinación de herramientas y conocimientos para el cumplimiento de un objetivo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS, Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

La presente investigación se basa en un proceso descriptivo, mediante métodos e instrumentos para la obtención de información válida, que contribuya al desarrollo de la investigación e identifique factores que influyen al mejoramiento del desempeño escolar a través de técnicas lúdicas.

(BERNAL, 2010), Afirma que “el diseño de la investigación se refiere al plan o estrategias concebidas para obtener la información que deseas conocer de tu objeto de estudio” (P.5), es decir que mediante estrategias y tácticas el proceso para la recolección de información sobre factores que influyen en la aplicación de técnicas lúdicas en desempeño escolar, por lo tanto se reúne esfuerzos y recursos para obtener información.

La Facultad de Filosofía de la Universidad de Guayaquil, tiene la apertura en sus investigaciones los enfoques cualitativos, cuantitativos y multimodal para la recolección de información, el primer aspecto considera valores que se pueden medirse a través de cantidades numéricas, que reúne opiniones y criterios certeros que contribuyen directamente al desarrollo del proyecto, el aspecto cualitativo reúne información que no puede medirse numéricamente, sino que ofrecen un conocimiento relativo acerca del problema de investigación para la construcción de las causas y efectos.

El diseño de investigación descriptiva es un método científico que implica observar y describir el comportamiento de una situación sin influir sobre él de ninguna manera. (BERNAL, 2010), este proceso radica en la

utilización de instrumentos y sistemas con valoración de resultados para un análisis sobre la opinión de los involucrados en el problema de la investigación.

Tipos de investigación

Los tipos de investigación definen las vías para la seleccionar el tipo de información que se buscará para su respectivo análisis, según (Ruiz Olabuénaga, 2012), sugiere “dos tipos de investigación: la investigación de carácter cualitativo y cuantitativo” (P.8):

Investigación Cualitativa

Para la recolección de información cualitativa fue necesario clasificarla y organizarla por su tipo, la información de opiniones y criterios como lo menciona (Ruiz Olabuénaga, 2012), “la investigación cualitativa se considera para la recolección de datos históricos suscitados en la institución e información de la perspectiva y expectativa de los involucrados en el problema de investigación” (p.36), este tipo de investigación abarca el diagnóstico de posibles causas que conforman el problema de investigación, en este caso se utilizaron entrevistas dirigidas a los docentes para recopilar datos informativos sobre el problema.

Investigación Cuantitativa

Para que la teoría o hipótesis existente sea asertiva se necesita de instrumentos y métodos para la obtención de información, lo cual permite el correcto análisis estadístico para la aceptación o rechazo de las teorías. Estos datos según (Ruiz Olabuénaga, 2012), se utilizan para “determinar las propiedades y fenómenos, asociación y relación en términos cuantitativos sobre las variables” (P.38), para procesarlas mediante fórmulas para la comprobación de la hipótesis planteada. En este proyecto se cuantificó los resultados mediante análisis estadísticos de las entrevista, encuestas y fichas de observación.

Población y muestra

Población

La población el segundo grado de la escuela Virgilio Drouet fuentes está determinada por 1 Directivo, 15 Docentes, 58 Estudiantes, 58 Padres de familia; totalizando una población de 132 personas, tal como se detalla en la siguiente tabla:

TABLA N° 1. Distribución de la población

ITEM	Extracto	POBLACIÓN	PORCENTAJE
1	Directivo	1	1%
2	Docentes	15	10%
3	Estudiantes	58	44%
4	Padres de familia	58	44%
TOTAL		132	100%

Fuente: Escuela "Virgilio Drouet Fuentes"
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

Muestra

Para el cálculo de la muestra se utilizó la fórmula para población finita, con un total de 132 personas:

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

Parámetros de la muestra:

N= 132.

%=0,05.

$$n = \frac{132}{0,0025(132 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{132}{1,3275}$$

$$n = 99 \text{ Personas}$$

TABLA N° 2. Distribución de la muestra

ITEM	Extracto	Frecuencia	Porcentaje
1	Directivo	1	1%
2	Docentes	10	10%
3	Estudiantes	44	44%
4	Padres de familia	44	44%
TOTAL		99	100%

Fuente: Escuela "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

Cuadro de Operacionalización de las variables

TABLA N° 3. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	
VARIABLES INDEPENDIENTE	*DEFINICIONES DE TÉCNICAS LÚDICAS *TIPOLOGÍA *AMBITO DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS	DESARROLLADORES DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS	
		HISTORIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS	
		LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ENTORNO EDUCATIVO	
	REALIDAD INTERNACIONAL	PROponentes de las nuevas técnicas lúdicas	
		TÉCNICAS LÚDICAS A NIVEL MUNDIAL	
		UNESCO	
TÉCNICAS LÚDICAS	REALIDAD NACIONAL Y LOCAL	REFORMA CURRICULAR: TÉCNICAS LÚDICAS	
		LAS TÉCNICAS LÚDICAS: EL QUE HACER DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	
		LA PRÁCTICA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA ESCUELA MIXTA FICAL "VIRGILIO DROUET FUENTES"	
VARIABLES DEPENDIENTE	*DEFINICIONES EN TORNO AL DESEMPEÑO ESCOLAR *AMBITO DEL DESEMPEÑO ESCOLAR	DESARROLLADORES DEL DESEMPEÑO ESCOLAR	
		HISTORIA DEL DESEMPEÑO ESCOLAR	
		EL DESEMPEÑO ESCOLAR EN EL ENTORNO EDUCATIVO	
	REALIDAD INTERNACIONAL	PROponentes de la nuevas técnicas lúdicas y el desempeño escolar	
		CASOS SOBRE EL DESEMPEÑO ESCOLAR	
		UNESCO Y EL DESEMPEÑO ESCOLAR	
	DESEMPEÑO ESCOLAR	REALIDAD NACIONAL Y LOCAL	REFORMA CURRICULAR
			EL DESEMPEÑO ESCOLAR EN EL QUE HACER DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
			LA PRÁCTICA DEL DESEMPEÑO ESCOLAR EN LA ESCUELA FISCAL MIXTA "VIRGILIO DROUET FUENTES"
GUÍA DIDÁCTICA DE TÉCNICAS LÚDICAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRUCTURA DE UNA GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS	IMPORTANCIA DE LA GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS	
		LA IMPORTANCIA DEL ENFOQUE AL DISEÑADOR DE UNA GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS	
	EL CRITERIO DE DESEMPEÑO	LA REALIDAD INTERNACIONAL CASOS	
		LA REALIDAD NACIONAL Y LOCAL: ESCUELA FISCAL MIXTA "VIRGILIO DROUET FUENTES".	

Fuente: Universidad de Guayaquil
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Métodos de investigación

Método inductivo- deductivo

El presente proyecto se basa en el estudio inductivo-deductivo según (BERNAL, 2010), quien menciona que la “información mostrada se inicia desde lo general, filtrándose continuamente hasta llegar a términos específicos sobre la problemática y sus variables estudiadas” (p.5), es decir la búsqueda de información parte desde un marco global para definir las dimensiones y especificaciones de las variables estudiadas.

El método inductivo se utilizó para ordenar la información recolectada a partir de fuentes primarias y secundarias para la acumulación de datos particulares dentro de la institución, con el fin de proporcionar un registro, análisis y clasificación de los hechos, así como la generalización de los conceptos a partir de los mismos. El método deductivo, se utilizó para conocer las consecuencias y principios del problema de investigación, partiendo de hechos general y transformándolos en particulares.

Este método permite establecer una relación concreta entre el objeto a investigar y el o los sujetos que la conforman, es decir que el investigador acudió a la escuela “Virgilio Drouet Fuentes” y recolectó información pertinente al tema estudiado para la construcción de la problemática y la deducción de los términos que estructuran el desarrollo del proyecto. (FABBRI, 2015).

Métodos profesionales

El estudio del proyecto también abarca métodos profesionales como lo menciona (BERNAL, 2010), se realiza mediante encuestas estructuradas, en este caso a estudiantes, docentes y padres de familia, para su posterior tabulación, clasificación y análisis de datos, los cuales fueron ingresados al programa Microsoft Excel, el cual permite la

construcción de tablas de frecuencias y gráficos representativos porcentuales para las respectivas interpretaciones.

Técnicas e instrumentos de investigación

La encuesta

Este instrumento se utiliza para la recolección de datos cuantitativos, dirigida a los estudiantes de la unidad educativa mediante un cuestionario de preguntas cerradas, que describen actitudes y comportamientos ante cualquier situación y objeto de estudio, este instrumento permite la correcta definición de las variables de investigación. Se puede adaptar a cualquier tipo de población sin importar la cantidad, en este caso a docentes y padres de familia. Los datos recolectados pasan a un proceso para su posterior graficación, interpretación y análisis de los resultados obtenidos.

La observación

Se utiliza para medir un comportamiento a un seleccionado grupo de personas al que no se puede acceder con facilidad. Se realizó la observación a los niños del segundo grado de la institución, mediante fichas de observación a cada estudiante, sobre la adaptación a las estrategias educativas que permitan determinar el impacto de las técnicas lúdicas para la toma de decisiones acordes a las exigencias estudiantiles.

Análisis de datos

Encuesta realizada a docentes

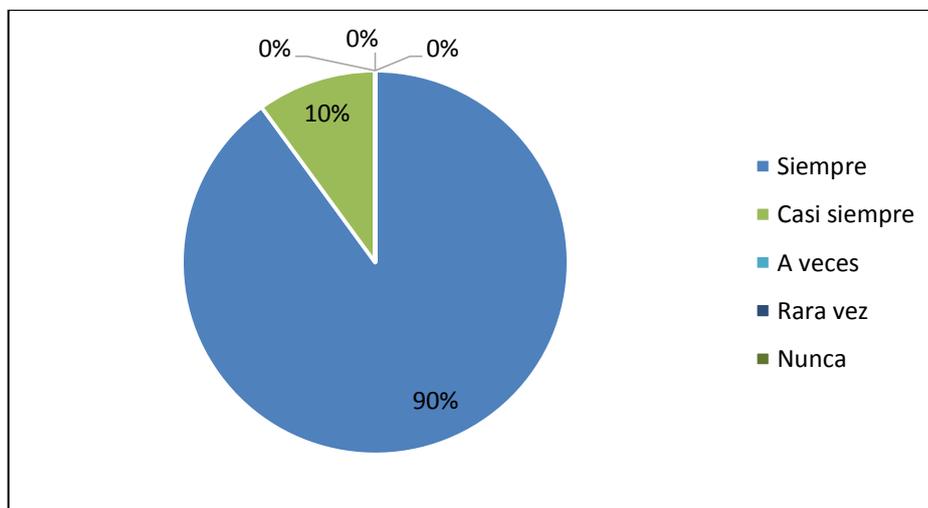
TABLA N° 4. Juegos Lúdicos en Lengua y Literatura

1. ¿Aplica usted juegos lúdicos en la asignatura de Lengua y Literatura?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 1	Siempre	0	0%
	Casi siempre	0	0%
	A veces	9	90%
	Rara vez	1	10%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 1. Juegos Lúdicos en Lengua y Literatura



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

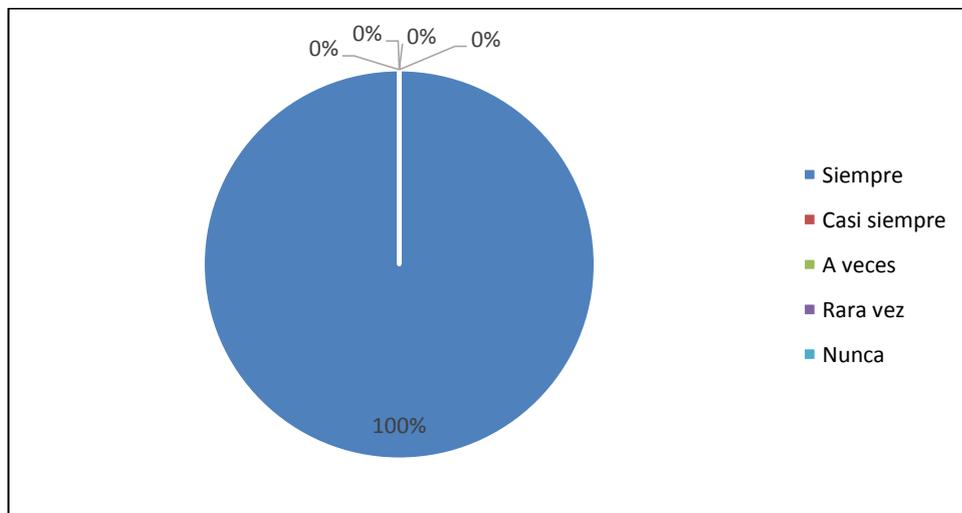
Análisis: Los docentes en su mayoría aplican a veces juegos lúdicos en la materia de Lengua y Literatura, Este resultado demuestra que los docentes no aplican continuamente los juegos lúdicos porque carecen de conocimientos de técnicas lúdicas.

TABLA N° 5. Implementación de las técnicas lúdicas

2. ¿Implementando técnicas lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura los niños comprenderán la clase con facilidad?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 2	Siempre	10	100%
	Casi siempre	0	0%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 2. Implementación de las técnicas lúdicas



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

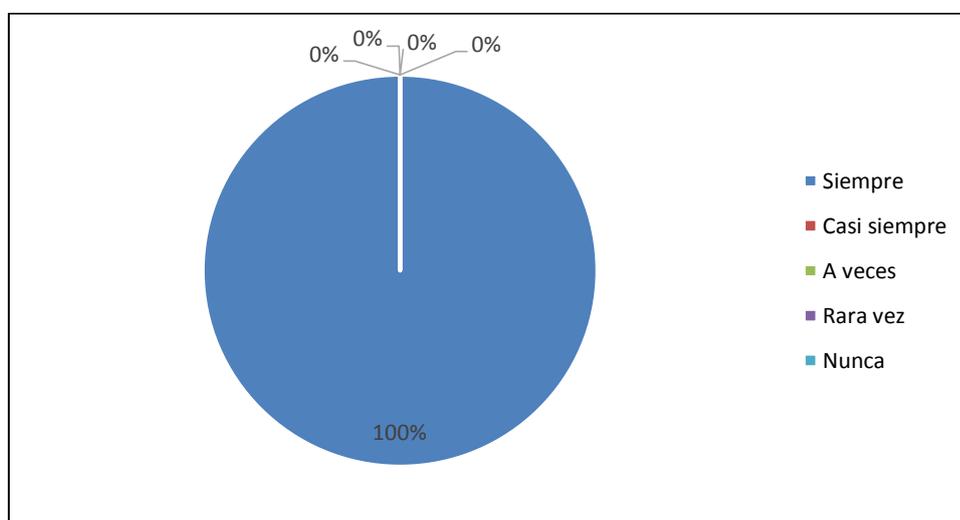
Análisis: Todos los docentes manifiestan que la implementación de las técnicas lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura permitirá que los niños comprendan la clase con facilidad. Por lo tanto los docentes confían, que la implementación de técnicas lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura dará favorables resultados.

TABLA N° 6. Técnicas lúdicas para interactuar

3. ¿Cree usted que utilizando técnicas lúdicas se puede interactuar mejor con los niños/as para socializar la clase?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 3	Siempre	10	100%
	Casi siempre	0	0%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 3. Técnicas lúdicas para interactuar



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

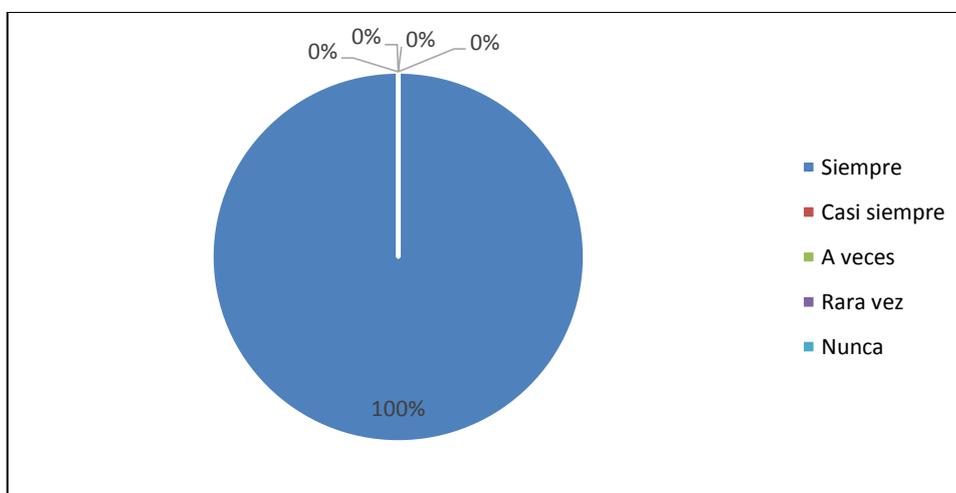
Análisis: Todos los docentes manifiestan que utilizando técnicas lúdicas siempre se puede interactuar mejor con los niños/as para socializar la clase. Lo que nos confirma que con las técnicas lúdicas se puede desarrollar mejor la clase de Lengua y Literatura haciéndola amena y divertida.

TABLA N° 7. Juegos desarrollan destrezas y habilidades

4. ¿Considera usted que los niños desarrollan destrezas y habilidades cuando juegan?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 4	Siempre	10	100%
	Casi siempre	0	0%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 4. Juegos desarrollan destrezas y habilidades



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

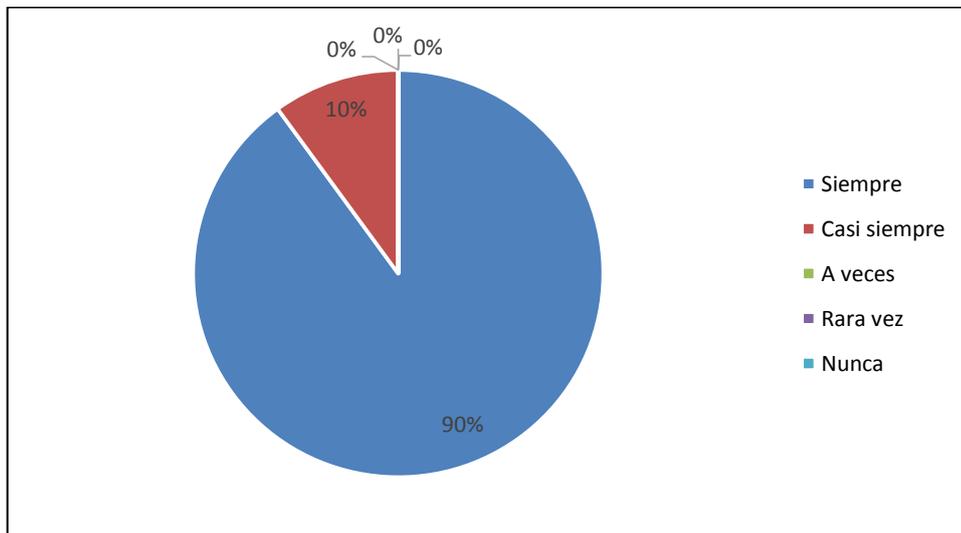
Análisis: Los docentes manifiestan que los niños siempre desarrollan destrezas y habilidades cuando juegan. Lo que nos confirman que las técnicas lúdicas favorece el desarrollo de capacidades en el niño/a, tal como se lo afirma en la fundamentación filosófica en donde aprender a leer, escribir, expresarse y comunicarse son fundamentales en el desarrollo del niño.

TABLA N° 8. Guía de técnicas lúdicas para la clase

5. ¿Usted cree que le será útil una guía de técnicas lúdicas para motivar la clase de Lengua y Literatura?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 5	Siempre	9	90%
	Casi siempre	1	10%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 5. Guía de técnicas lúdicas para la clase



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

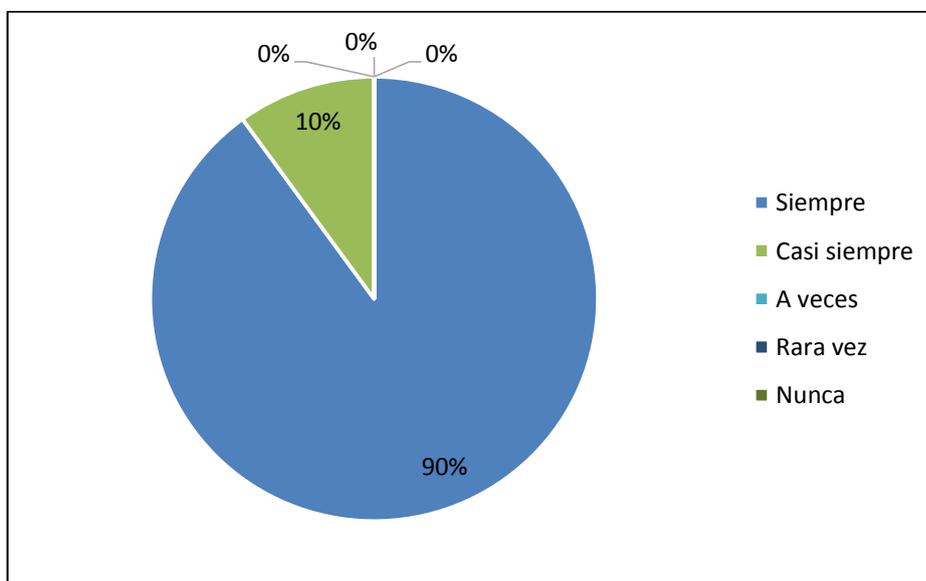
Análisis: La mayoría de los docentes manifiestan que siempre será útil una guía de técnicas lúdicas para motivar la clase de Lengua y Literatura. Este resultado es relevante porque favorece nuestra propuesta de la guía de las técnicas lúdicas para mejorar el desempeño escolar.

TABLA N° 9. La lúdica aumenta el desempeño escolar

6. ¿Considera usted que el desempeño escolar en los niños aumentaría aplicando técnicas lúdicas?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 6	Siempre	9	90%
	Casi siempre	1	10%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 6. La lúdica aumenta el desempeño escolar



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

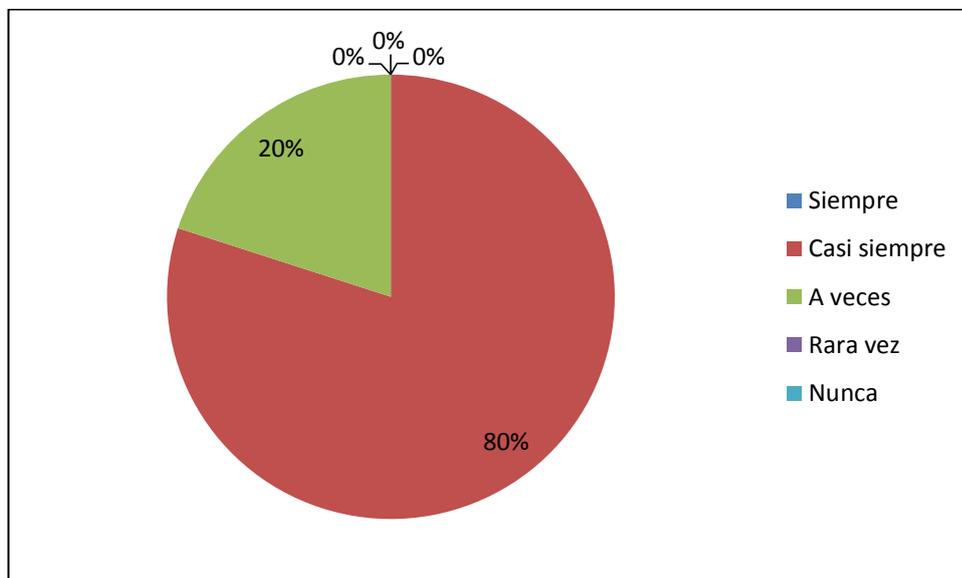
Análisis: Los docentes manifiestan que el desempeño escolar en los niños aumentaría aplicando técnicas lúdicas. Este resultado nos confirma que el desempeño escolar en los niños subirá su nivel con la implementación de técnicas lúdicas.

TABLA N° 10. El desempeño escolar y las técnicas lúdicas

7. ¿La calidad de desempeño escolar puede ser influenciado por las técnicas lúdicas?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 7	Siempre	0	0%
	Casi siempre	8	80%
	A veces	2	20%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 7. El desempeño escolar y las técnicas lúdicas



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

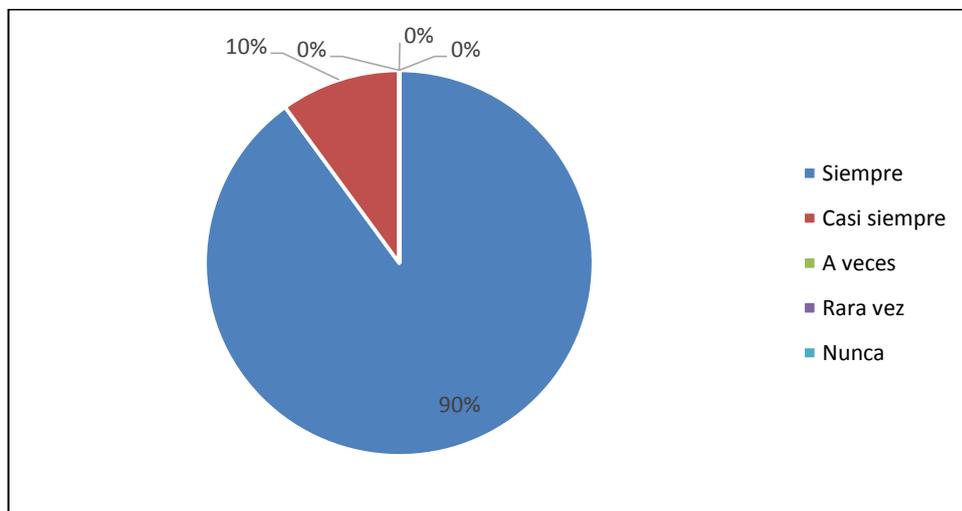
Análisis: Los docentes manifiestan que la calidad del desempeño escolar casi siempre es influenciada por las técnicas lúdicas. El resultado muestra que la mayoría de los docentes consideran que el rendimiento escolar depende en gran parte de las técnicas lúdicas.

TABLA N° 11. Participación activa de la comunidad

8. ¿Para aumentar la calidad de desempeño escolar en los niños/as con técnicas lúdicas se requiere la participación activa de la comunidad educativa?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 8	Siempre	9	90%
	Casi siempre	1	10%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 8. Participación activa de la comunidad



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

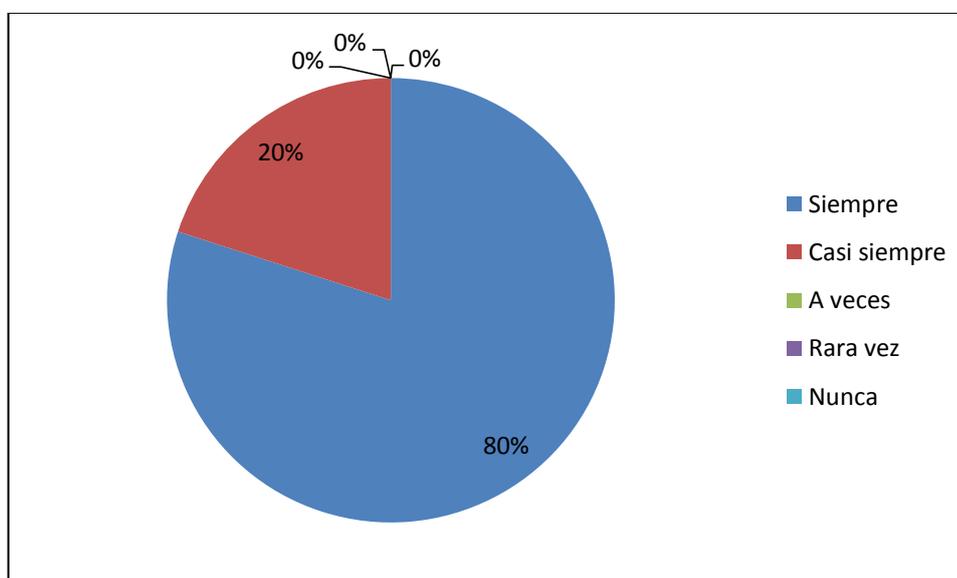
Análisis: La mayoría de los docentes manifiestan que para aumentar la calidad de desempeño escolar en los niños/as con técnicas lúdicas siempre se requiere la participación activa de la comunidad educativa. Este resultado refleja que los docentes para poder aumentar el rendimiento escolar también necesitan en especial la colaboración de los padres de familia.

TABLA N° 12. Desarrollo integral del niño

9. ¿El incremento del nivel de la calidad de desempeño escolar favorece el desarrollo integral del niño/a?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 9	Siempre	8	80%
	Casi siempre	2	20%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 9. Desarrollo integral del niño



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

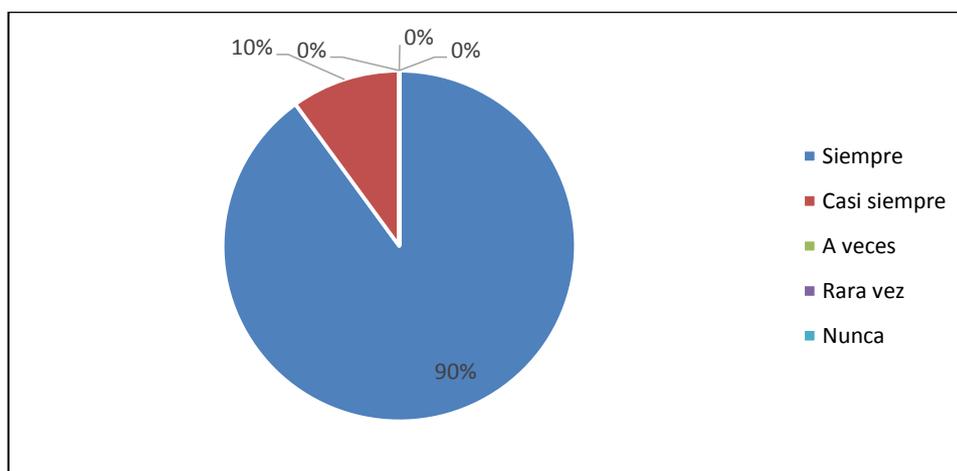
Análisis: Los docentes afirman que el incremento del nivel de la calidad de desempeño escolar siempre favorece el desarrollo integral del niño/a. Según este resultado el docente tiene la seguridad de que el incremento de desempeño escolar favorece el desarrollo integral de los niños en todos los aspectos.

TABLA N° 13. La guía de técnicas lúdicas y el desempeño escolar

10. ¿Para mejorar la calidad de desempeño escolar en la asignatura de Lengua y Literatura debería orientarse mediante una guía de técnicas lúdicas?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 10	Siempre	9	90%
	Casi siempre	1	10%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		10	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

GRÁFICO N° 10. La guía de técnicas lúdicas y el desempeño escolar



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

Análisis: Los docentes mencionan que para mejorar la calidad de desempeño escolar en la asignatura de Lengua y Literatura deberían orientarse mediante una guía de técnicas lúdicas. Este resultado es relevante porque da mucha importancia a nuestra propuesta sobre la guía de las técnicas lúdicas para resolver el problema.

Observación realizada a estudiantes

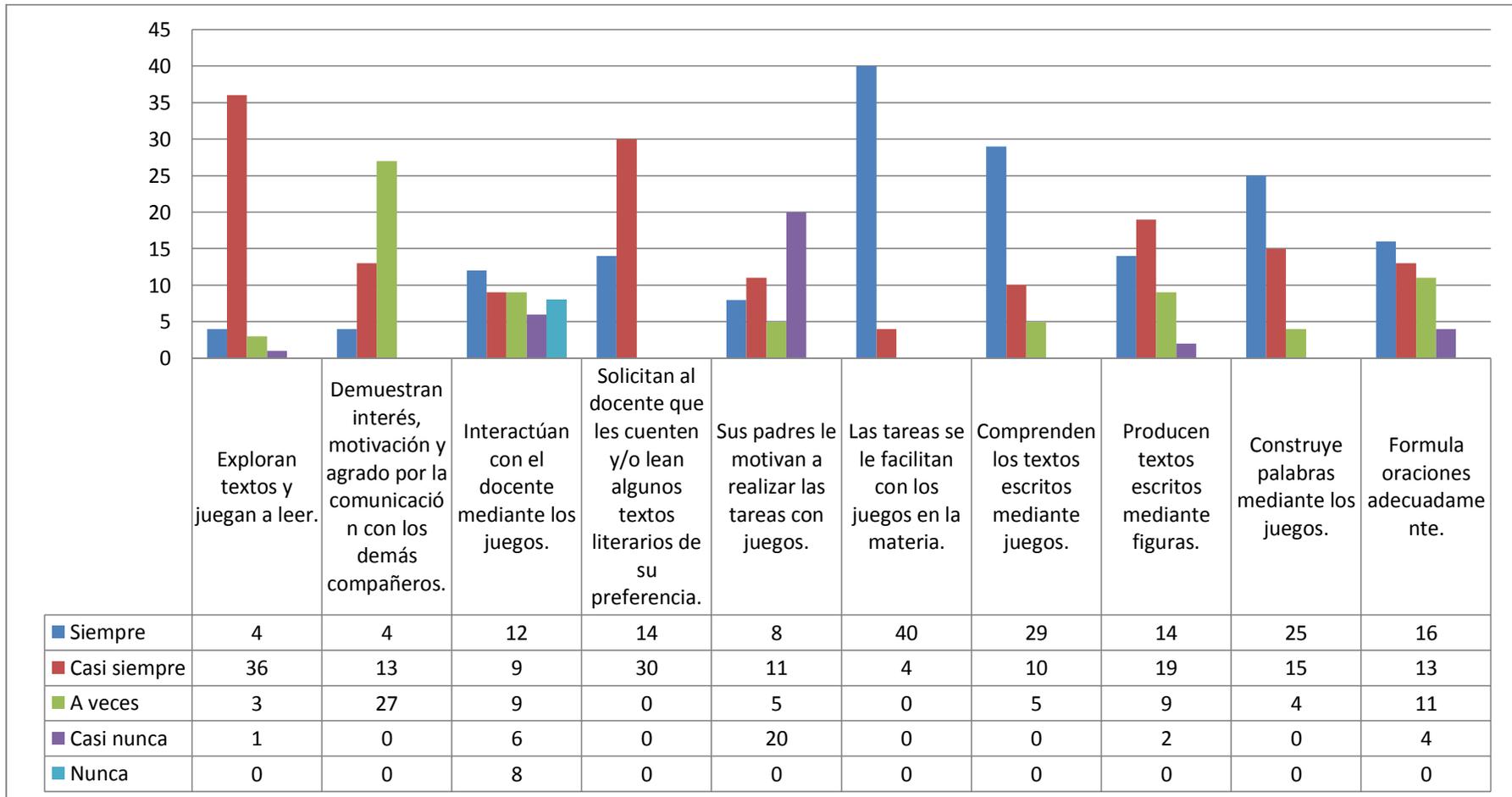
Se realizó la observación a los estudiantes del segundo año de la Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”, detallando los resultados en la siguiente tabla:

TABLA N° 14. Resultados de la observación

		1.Siempre		2.Casi siempre		3.A veces		4.Casi nunca		5.Nunca		
		1	2	3	4	5	TOTAL					
1	Exploran textos y juegan a leer.	4	36	3	1	0	44					
2	Demuestran interés, motivación y agrado por la comunicación con los demás compañeros.	4	13	27	0	0	44					
3	Interactúan con el docente mediante los juegos.	12	9	9	6	8	44					
4	Solicitan al docente que les cuenten y/o lean algunos textos literarios de su preferencia.	14	30	0	0	0	44					
5	Sus padres le motivan a realizar las tareas con juegos.	8	11	5	20	0	44					
6	Las tareas se le facilitan con los juegos en la materia.	40	4	0	0	0	44					
7	Comprenden los textos escritos mediante juegos.	29	10	5	0	0	44					
8	Producen textos escritos mediante figuras.	14	19	9	2	0	44					
9	Construye palabras mediante los juegos.	25	15	4	0	0	44					
10	Formula oraciones adecuadamente.	16	13	11	4	0	44					

Fuente: Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

GRÁFICO N° 11. Resultados de la observación



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes".
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Análisis de los resultados de la observación a estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal “Virgilio Drouet Fuentes”

De acuerdo a los resultados de la observación, los estudiantes del segundo grado de básica en su mayoría casi siempre exploran textos y juegan a leer, este resultado muestra que los estudiantes tienen un alto interés hacia la lectura. Los mismos también demuestran interés, motivación y agrado por la comunicación con los demás compañeros, es decir que buscan las buenas relaciones interpersonales por medio del lenguaje.

El docente y el estudiante casi siempre interactúan mediante las técnicas lúdicas, por lo tanto son una herramienta útil para fomentar las relaciones entre los involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes casi siempre solicitan al docente que les cuente y/o lean algunos textos literarios de su preferencia, siendo una manera de atraer su atención hacia la materia.

Respecto a la relación con los padres en casa, los mismos casi nunca motivan a sus hijos a realizar las tareas mediante la lúdica para mejorar el aprendizaje, los estudiantes demostraron que las tareas de la materia se le facilitan mediante juegos, ayudándole a comprender textos y construir palabras y formar oraciones.

La observación en general, muestra el alto interés de los estudiantes y la contribución de los padres de familia. Sin embargo los docentes asumen una alta responsabilidad para planificar medidas que aumenten el interés y deseo de aprender la materia, esto es, mediante la lúdica que fomenta las buenas relaciones, y como consecuencia el aumento de la calidad del desempeño escolar.

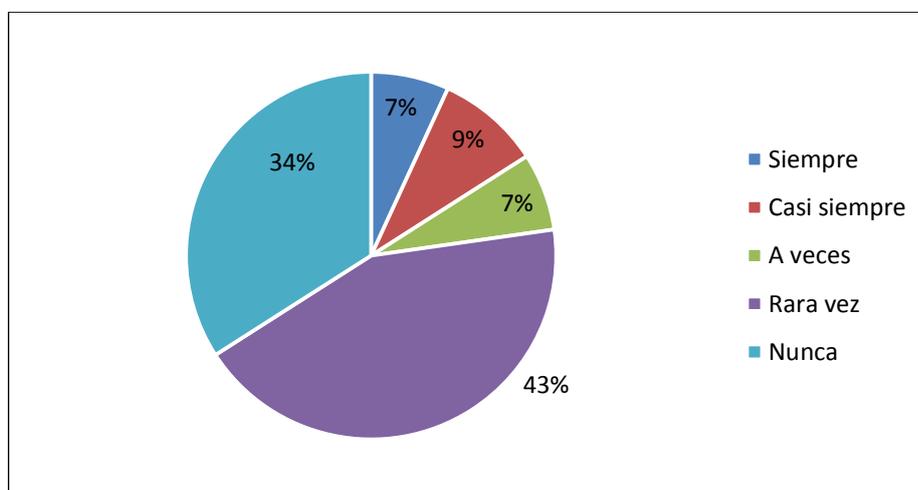
Encuesta realizada a padres de familia

TABLA N° 15. Conoce sobre las técnicas lúdicas

1. ¿Ha oído hablar sobre las técnicas lúdicas?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 11	Siempre	3	7%
	Casi siempre	4	9%
	A veces	3	7%
	Rara vez	19	43%
	Nunca	15	34%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 12. Conoce sobre las técnicas lúdicas



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

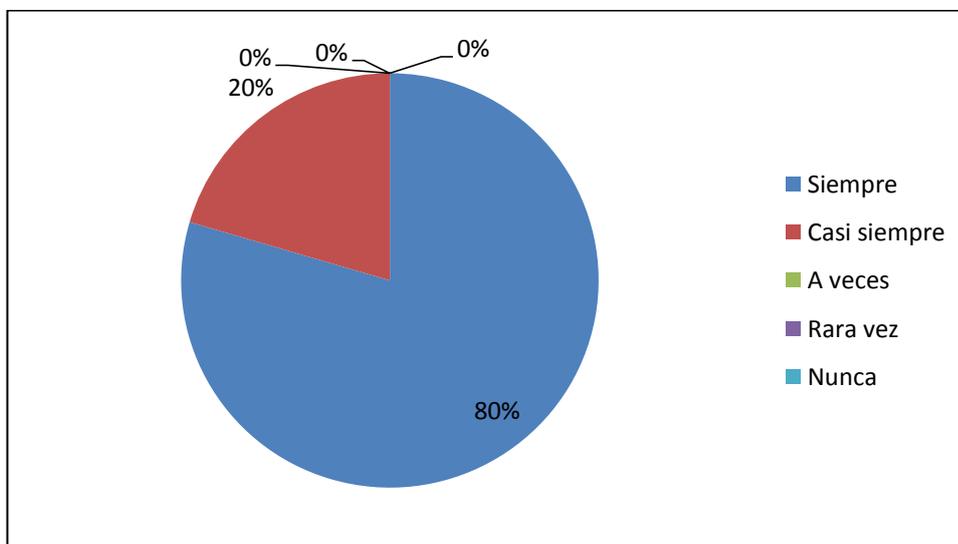
Análisis: La mayoría de los padres de familia afirman que rara vez han oído hablar de las técnicas lúdicas, un gran porcentaje, nunca ha oído hablar de la lúdica un porcentaje menor si ha escuchado sobre las técnicas lúdicas. Por lo tanto es indispensable darles a conocer a los padres de familia sobre la importancia de las técnicas lúdicas para su respectiva aplicación.

TABLA N° 16. Los Juegos ayudan a la comprensión

2. ¿Los juegos ayudarían a su hijo(a) a comprender con facilidad las lecciones de Lengua y Literatura?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 12	Siempre	35	80%
	Casi siempre	9	20%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 13. Juegos lúdicos ayudan a la comprensión



Fuente: Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

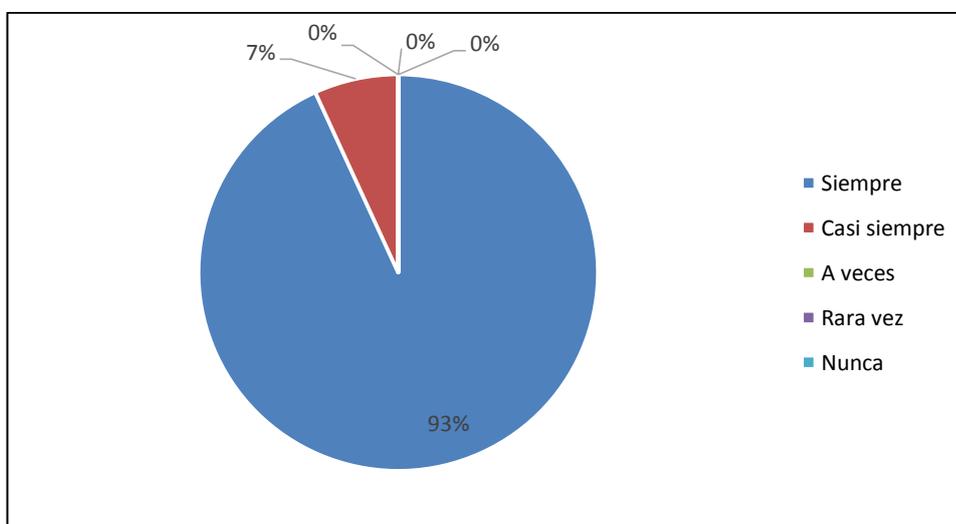
Análisis: La mayoría de los padres de familia manifiestan que los juegos lúdicos siempre ayudarían a su hijo(a) a comprender con facilidad las lecciones de Lengua y Literatura. Este resultado determina que los padres de familia confían completamente que las técnicas lúdicas son muy indispensables para despertar la comprensión de su hijo en la asignatura de Lengua y Literatura.

TABLA N° 17. Las técnicas lúdicas incentivan el interés

3. ¿Considera usted que con juegos aplicados en casa lograría incentivar el interés del aprendizaje en su hijo?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 13	Siempre	41	93%
	Casi siempre	3	7%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 14. Las técnicas lúdicas incentivan el interés



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

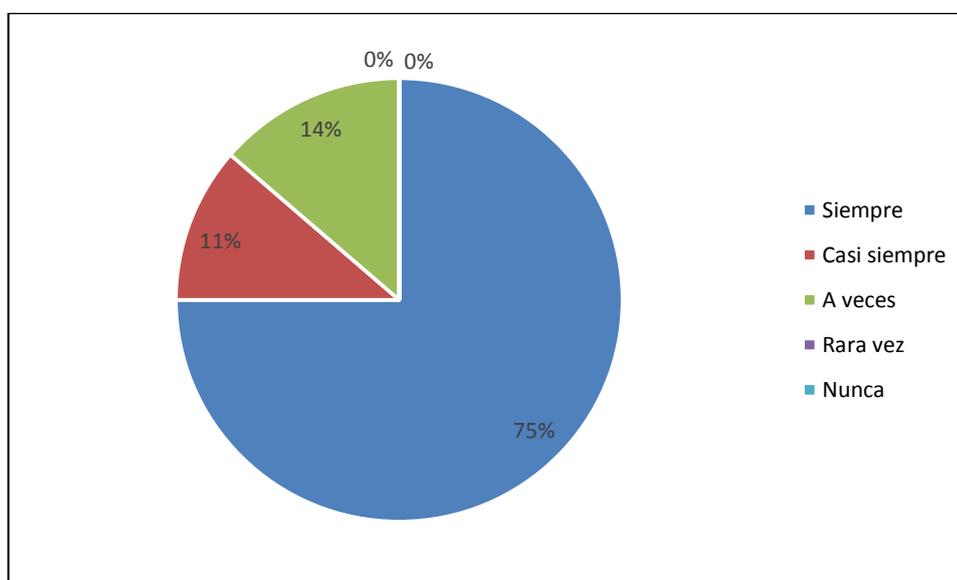
Análisis: En su mayoría, los padres de familia manifiestan que siempre consideran que con los juegos lúdicos en casa lograrían incentivar el interés del aprendizaje en su hijo. Los padres de familia expresan con gran sentido de seguridad que sus hijos se sentirían motivados aplicando las técnicas lúdicas desde su hogar, por esta razón es necesario que el docente instruya al padre de familia sobre la guía de técnicas lúdicas para que también puedan aplicarlos.

TABLA N° 18. El tiempo y las técnicas lúdicas

4. ¿Cree usted que con juegos su hijo ocuparía menos tiempo al realizar sus tareas de casa?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 14	Siempre	33	75%
	Casi siempre	5	11%
	A veces	6	14%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

GRÁFICO N° 15. El tiempo y las técnicas lúdicas



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

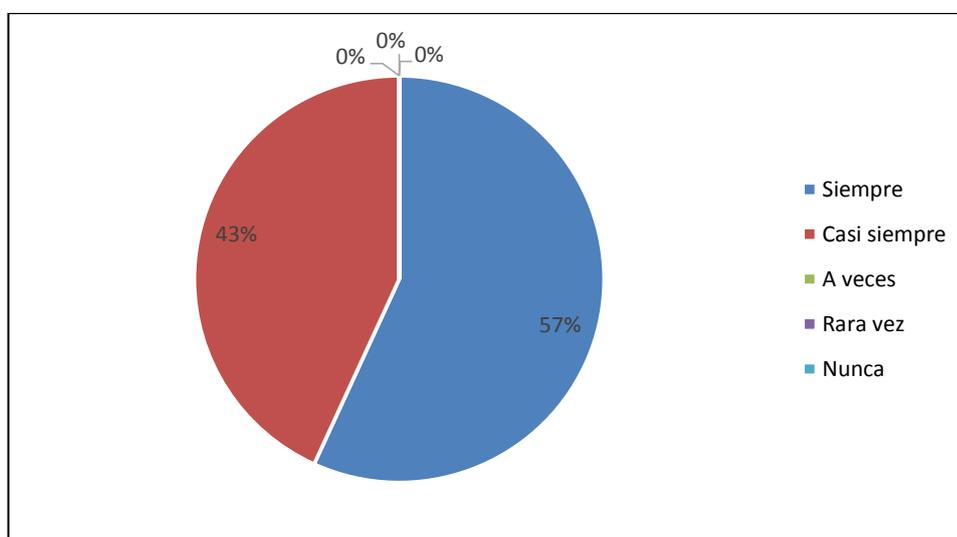
Análisis: En su mayoría, los padres de familia del segundo grado afirman que con los juegos lúdicos su hijo ocuparía menos tiempo al realizar sus tareas de casa. Este resultado demuestra la confianza que tienen los padres de familia en las técnicas lúdicas para que incluso sus hijos ocupen menos tiempo en sus tareas.

TABLA N° 19. Guía de juegos lúdicos para las tareas

5. ¿Le sería beneficioso contar con un guía de técnicas de juegos para motivar las tareas escolares de su hijo/a en casa?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 15	Siempre	25	57%
	Casi siempre	19	43%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 16. Guía de juegos lúdicos para las tareas



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

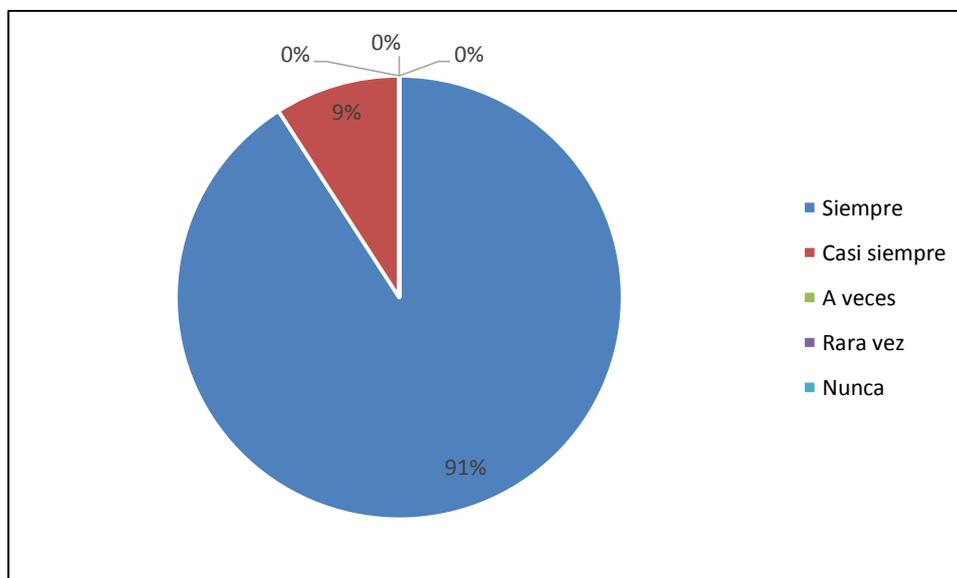
Análisis: En su mayoría, los padres de familia manifiestan que sería beneficioso contar con un guía de los juegos lúdicos para motivar las tareas escolares de su hijo/a en casa. Los padres de familia expresan que le sería de gran beneficio contar con una guía de técnicas lúdicas para ayudar a sus hijos a motivarlos en sus deberes y de esta manera mejoren sus calificaciones.

TABLA N° 20. Mejoramiento del desempeño escolar

6. ¿Cree usted que las calificaciones de su hijo debe mejorar en la asignatura de Lengua y Literatura?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 16	Siempre	40	91%
	Casi siempre	4	9%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

GRÁFICO N° 17. Mejoramiento del desempeño escolar



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

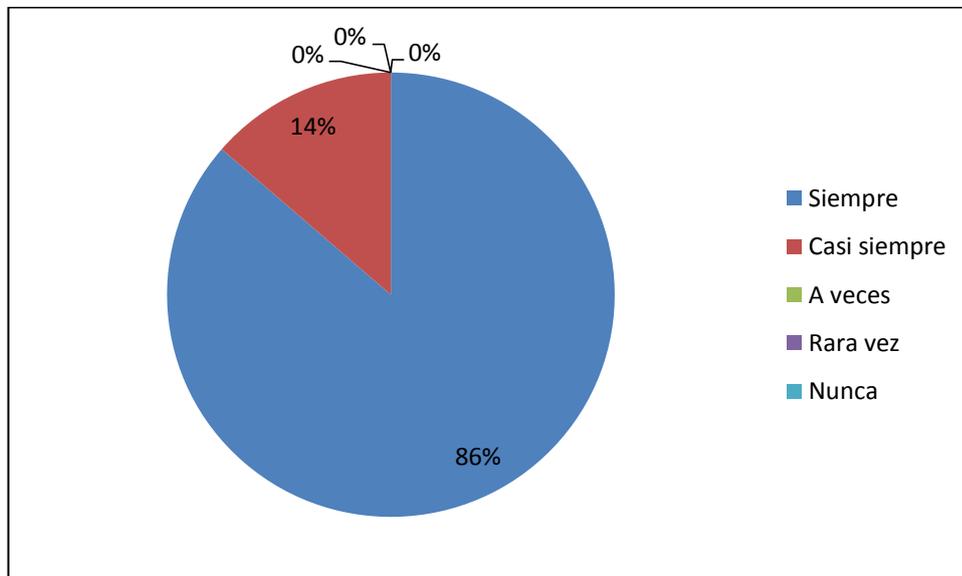
Análisis: Casi la totalidad de los padres de familia manifiestan que el nivel de desempeño escolar de su hijo debe mejorar en la asignatura de Lengua y Literatura. Los padres de familia están conscientes de que sus hijos necesitan aumentar el aprovechamiento especialmente en la asignatura de Lengua y Literatura en donde han bajado sus calificaciones.

TABLA N° 21. Aplicación de técnicas lúdicas

7. ¿Para mejorar el desempeño escolar en su hijo deben aplicarse técnicas lúdicas?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 17	Siempre	38	86%
	Casi siempre	6	14%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 18. Aplicación de técnicas lúdicas



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

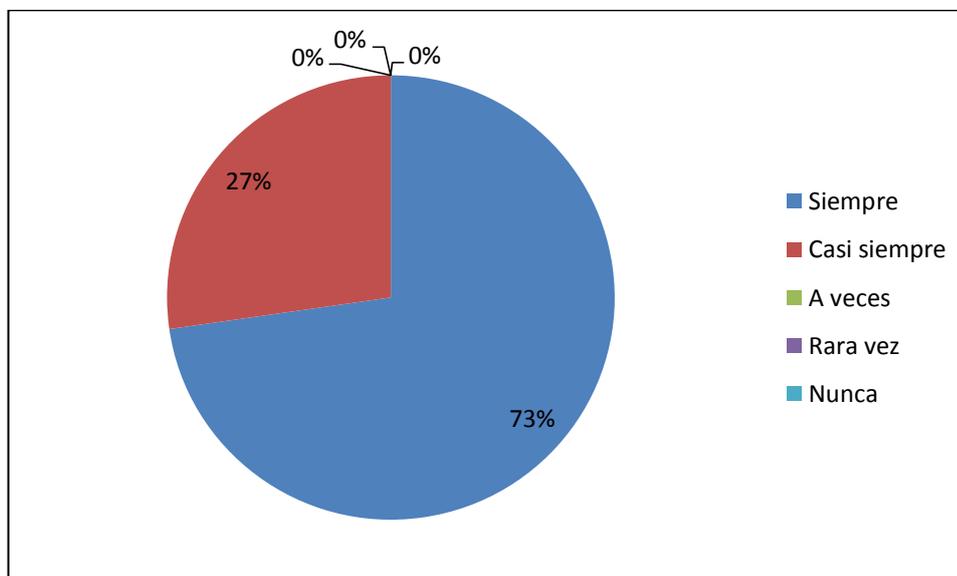
Análisis: Los padres de familia mencionan que para mejorar el desempeño escolar en su hijo siempre deben aplicarse técnicas lúdicas. Los padres de familia en su mayoría confían que las técnicas lúdicas darán los mejores resultados para superar el problema.

TABLA N° 22. Juegos lúdicos en el hogar

8. ¿Para ayudar a mejorar las calificaciones de su hijo debe aplicar técnicas lúdicas también en su hogar?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 18	Siempre	32	73%
	Casi siempre	12	27%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 19. Juegos lúdicos en el hogar



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

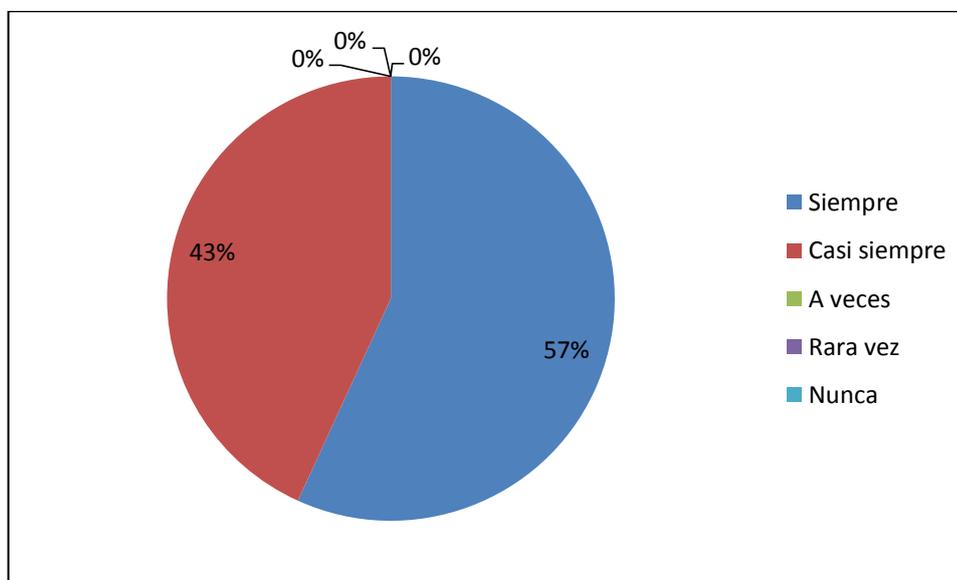
Análisis: Los padres de familia están de acuerdo que para ayudar a elevar el desempeño escolar, siempre se deben aplicar juegos lúdicos desde sus hogares. Los padres de familia demuestran su interés para colaborar desde sus hogares con las técnicas lúdicas para complementar el aprendizaje de sus hijos.

TABLA N° 23. Mejoramiento del desempeño escolar a corto plazo

9. ¿Se puede maximizar el aprovechamiento escolar de su hijo a corto plazo si se aplican técnicas lúdicas?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 19	Siempre	25	57%
	Casi siempre	19	43%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 20. Mejoramiento del desempeño escolar a corto plazo



Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
 Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

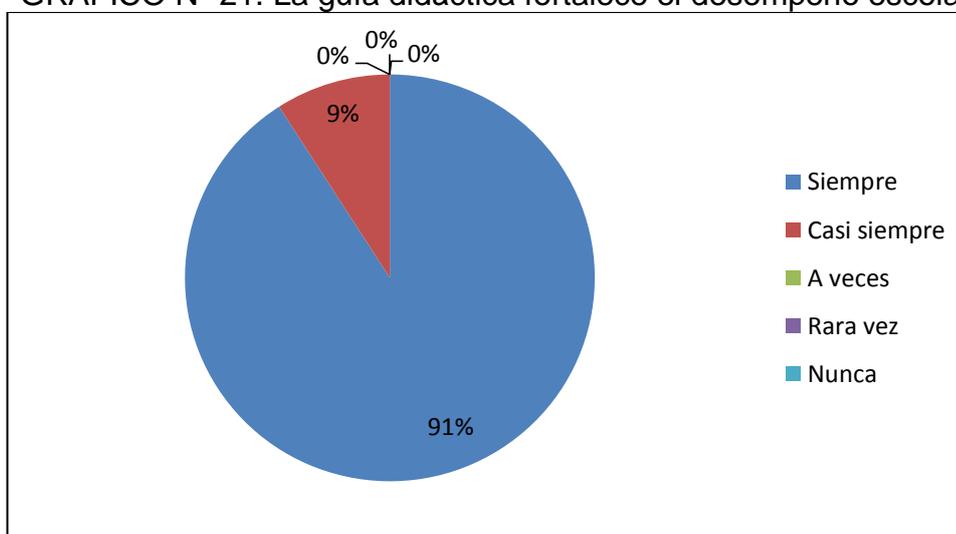
Análisis: En su mayoría los padres de familia mencionan siempre se puede maximizar el desempeño escolar de su hijo a corto plazo si se aplican técnicas lúdicas. Este resultado nos confirma el optimismo de los padres de familia, que mediante la aplicación de técnicas lúdicas sus hijos puedan recuperar su desempeño escolar al menor tiempo posible.

TABLA N° 24. La guía didáctica fortalece el desempeño escolar

10. ¿Considera usted que para ayudar a fortalecer el desempeño escolar de su hijo en la asignatura de Lengua y Literatura debe instruirse mediante una guía de técnicas lúdicas?			
CODIGO	ALTERNATIVA	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 20	Siempre	40	91%
	Casi siempre	4	9%
	A veces	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		44	100%

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

GRÁFICO N° 21. La guía didáctica fortalece el desempeño escolar



Fuente Escuela Fiscal Mixta "Virgilio Drouet Fuentes"
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

Análisis: En su mayoría, los padres de familia mencionan que para ayudar a fortalecer el desempeño escolar de su hijo en la asignatura de Lengua y Literatura siempre debe instruirse mediante una guía de técnicas lúdicas. Los padres de familia están predispuestos a instruirse con la guía de técnicas lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura, para lograr la superación del rendimiento escolar de sus hijos por lo tanto apoyan esta iniciativa.

EI CHI CUADRADO

TABLA N° 25. Resumen de procesamiento de casos						
	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Desempeño escolar * Técnicas lúdicas	44	100,0%	0	0,0%	44	100,0%

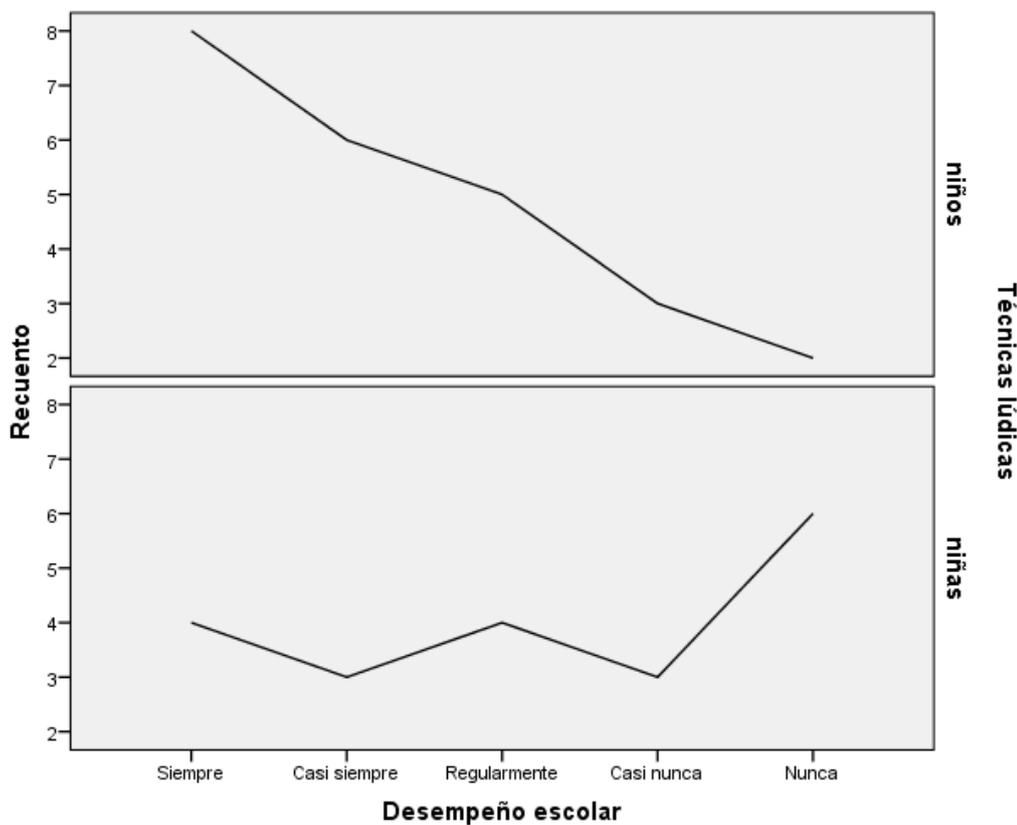
Tablas cruzadas

TABLA N° 26. Tabla cruzada Desempeño escolar*Técnicas lúdicas						
		Técnicas lúdicas		Total		
		niños	niñas			
Desempeño escolar	Siempre	Recuento	8	4	12	
		Recuento esperado	6,5	5,5	12,0	
	Casi siempre	Recuento	6	3	9	
		Recuento esperado	4,9	4,1	9,0	
	A veces	Recuento	5	4	9	
		Recuento esperado	4,9	4,1	9,0	
	Casi nunca	Recuento	3	3	6	
		Recuento esperado	3,3	2,7	6,0	
	Nunca	Recuento	2	6	8	
		Recuento esperado	4,4	3,6	8,0	
	Total		Recuento	24	20	44
			Recuento esperado	24,0	20,0	44,0

TABLA N° 27. Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,115 ^a	4	,049
Razón de verosimilitud	9,219	4	,377
Asociación lineal por lineal	,016	1	,988
N de casos válidos	80		

a. 2 casillas (20,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,93.

GRÁFICO N° 22. Gráfico de Chi cuadrado



Análisis: De acuerdo a los resultados estadísticos que nos dio el programa del chi cuadrado se deduce que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna por lo tanto el proyecto es viable porque la influencia de las técnicas lúdicas inciden positivamente en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de lengua y literatura. El resultado obtenido en el chi de Pearson es de 0,049 que no supera a 0,05 o 5% que es el límite permitido.

Interpretación de resultados

Utilizamos como referencia en la encuesta realizada a los docentes la primera pregunta sobre la aplicación de técnicas lúdicas donde se obtuvo como resultado en un 90% a veces, y la sexta pregunta sobre el aumento del desempeño escolar aplicando técnicas lúdicas se obtuvo como resultado en un 90% siempre. En la primera pregunta que está relacionada con la variable independiente abordamos el problema de la

disminución de la calidad del desempeño escolar, porque los docentes escasamente aplican juegos lúdicos y en la sexta pregunta relacionada con la variable dependiente los docentes nos confirman el problema, porque que aceptan que implementando técnicas lúdicas subiría el nivel de desempeño escolar.

En la ficha de observación realizada a los niños escogemos como referencia la tercera pregunta sobre la interacción con el docente mediante los juegos en donde la mayoría de los estudiantes interactúan con el maestro, y la novena pregunta sobre la construcción de palabras utilizando juegos la mayoría de los estudiantes construye palabras mediante juegos. En ambos casos se ratifica el problema de la disminución del desempeño escolar, porque se admite que los juegos aumentarían la interacción como también ayudarían a la construcción de palabras.

En la encuesta realizada a los padres de familia tomamos como referencia la segunda pregunta sobre si los juegos ayudarían a comprender con facilidad las lecciones de lengua y literatura en donde el 80% considera siempre, y la séptima pregunta que para mejorar el desempeño escolar deben aplicarse técnicas lúdicas en donde el 86% considera siempre. En estas dos preguntas también se verifica el problema de la disminución de la calidad del desempeño escolar, porque los padres de familia aceptan que los juegos ayudarían a comprender las lecciones y su aplicación favorecería el aumento del desempeño escolar.

Los instrumentos de investigación utilizadas en este proyecto como las encuestas y ficha de observación nos permite verificar el problema de la disminución de la calidad del desempeño escolar y además nos permite encontrar la solución al problema mediante el diseño de una guía didáctica.

Correlación de variables

El objetivo 1 es:

Definir la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuestas a docentes, y padres de familia, ficha de observación a estudiantes, entrevista a directivo.

Resultado sobre el objetivo 1:

El objetivo se ha cumplido porque se logró definir la influencia de las técnicas lúdicas mediante libros y análisis estadístico de las encuestas realizadas a docentes y padres de familia, ficha de observación a estudiantes, entrevista a directivo.

Conclusión sobre el objetivo 1:

La variable independiente (técnicas lúdicas) en los instrumentos de investigación nos permitió comprobar el problema de la disminución de la calidad del desempeño escolar y a la vez nos proporcionó información sobre su influencia positiva en la variable dependiente (desempeño escolar).

El objetivo 2 es:

Identificar la calidad de desempeño escolar mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuestas a docentes, y padres de familia, ficha de observación a estudiantes, entrevista a directivo.

Resultado sobre objetivo 2:

Aunque no se ha podido determinar con certeza el nivel de la calidad del desempeño escolar se logró verificar mediante los instrumentos de investigación, que existe disminución de la calidad del desempeño escolar en los estudiantes, además obtuvimos datos positivos sobre su incidencia en la variable independiente (técnicas lúdicas).

El objetivo 3 es:

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas de destrezas con criterio de desempeño, a partir de datos obtenidos.

Resultado sobre el objetivo 3:

Se logró extraer los aspectos más importantes de la investigación con respecto a la variable independiente (técnicas Lúdicas) y la variable dependiente (desempeño escolar), con la finalidad de diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño.

Conclusiones sobre el objetivo 3:

Podemos concluir que el objetivo 3 que trata sobre la propuesta, fue influenciado por la variable independiente (técnicas lúdicas), como también por la variable dependiente (desempeño escolar), para su respectivo diseño.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Los docentes de la escuela “Virgilio Drouet Fuentes”, manifiestan que la calidad del desempeño escolar, según el estudio realizado, a través de las encuestas, en la materia de Lengua y Literatura en el segundo grado se ve afectada por la falta de estrategias, actividades y técnicas lúdicas para la enseñanza a los niños y niñas, además de otros factores que no representan mayor grado como situaciones en sus familias.
- En su mayoría los docentes y padres de familia mencionan que la aplicación de técnicas lúdicas mejorarían la calidad del desempeño escolar en la materia de Lengua y Literatura en los niños y niñas

del segundo grado, debido a que los niños se sienten atraídos por actividades que impliquen diversión y entretenimiento, es decir que estos recursos se pueden utilizar para orientar una enseñanza acorde a la edad de los estudiantes.

- Los estudiantes se motivan y aumentan su interés mediante la aplicación de técnicas lúdicas en la materia de Lengua y Literatura, los cuales están dispuestos a esforzarse por mejorar su rendimiento. Mediante el estudio se comprobó que los estudiantes exploran textos y juegan a leer, es decir muestran interés, motivación y agrado hacia la lengua y literatura. La realización de las tareas se le facilitan mediante juegos.
- La aplicación de una guía didáctica es indispensable en cualquier proceso de enseñanza, por lo tanto los docentes y padres de familia manifestaron la importancia de la implementación de técnicas lúdicas mediante una guía didáctica con criterio de desempeño orientada al mejoramiento del desempeño escolar, la misma debe incluir actividades y su aplicación dentro de las planificaciones regulares.

Recomendaciones

- Buscar y aplicar nuevos métodos de enseñanza para el mejoramiento del desempeño escolar en la materia de Lengua y Literatura, que disminuya la dificultad del aprendizaje es tarea de los docentes. A través del desarrollo de los sistemas educativos aparecen nuevos medios para la enseñanza, sin embargo, existen técnicas anteriormente aplicadas que pueden rescatarse para una óptima enseñanza, como la lúdica.

- Seleccionar técnicas lúdicas para el mejoramiento del desempeño escolar en la materia de Lengua y Literatura, este aspecto incluye actividades que originen en los estudiantes un aprendizaje significativo, es decir que el proceso de la enseñanza le permita experimentar o vivenciar su educación, en este caso el juego o la lúdica interviene oportunamente en el aprendizaje brindando al docente la oportunidad de aumentar los niveles de calidad en enseñanza.
- Aplicar técnicas lúdicas acordes a la edad de los estudiantes para captar su interés y aumentar la motivación por la materia de Lengua y Literatura, por lo tanto si los resultados muestran que los aprendices tienen interés cuando se les presenta la enseñanza con una metodología reconocible a su edad, es necesario intervenir con la mejor selección de recursos que satisfagan la necesidad del estudiante.
- Diseñar una guía didáctica sobre técnicas lúdicas con criterios de desempeño para uso del docente, que contribuya al mejoramiento del desempeño escolar en la materia de Lengua y Literatura de los estudiantes del segundo grado de básica de la Escuela “Virgilio Drouet Fuentes”. La guía debe contener actividades previamente planificadas y adaptadas a los formatos de la nueva reforma curricular.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Título

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO UTILIZANDO TÉCNICAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA CALIDAD DE DESEMPEÑO ESCOLAR EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA.

Justificación

Mediante los resultados de la investigación se midió la incidencia de las técnicas lúdicas en el desempeño escolar en los niños del segundo año de la Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”, los docentes no aplican técnicas lúdicas para la enseñanza y mejorar el desempeño escolar, los estudiantes muestran un desinterés hacia la materia de lengua y literatura debido a la enseñanza con tendencia tradicional.

La guía didáctica está diseñada especialmente para los docentes del segundo grado y tiene el propósito de orientar metodológicamente en la aplicación de técnicas lúdicas, en donde se deja planteado actividades que contienen destrezas o criterio de desempeño, metodologías, y gráficos como ejemplo para que el docente también pueda elaborar didácticamente juegos lúdicos con actividades de clases que sean fáciles de comprender y consecuentemente se puedan aplicar adecuadamente en las planificaciones.

Con la aportación de esta guía didáctica él docente está en capacidad de aplicar técnicas lúdicas, que le van a permitir alcanzar el desarrollo de aspectos intelectuales como la creatividad y capacidades motoras, con lo que podemos lograr que los niños/as socialicen, emitan opiniones relacionadas con el tema, distinguan y formen palabras creando

oraciones de forma autónoma, lean textos correctamente extrayendo la información principal de una lectura, etc. Por tal motivo esta guía es un gran aporte para conseguir fortalecer la calidad de desempeño escolar.

El desarrollo de la guía didáctica está basado en técnicas lúdicas actualizadas que se han convertido en un factor relevante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que influirá positivamente en el desempeño escolar. Aplicado de manera correcta los estudiantes aumentarán su rendimiento escolar, reflejarán siempre buenas calificaciones en las evaluaciones del proceso educativo, y estarán preparados para aprobar con éxito todos los indicadores de evaluación que él docente utilice, por lo tanto mediante esta guía se dará solución al problema focalizado.

Objetivos

Objetivo General

Implementar técnicas lúdicas mediante una guía didáctica con criterio de desempeño para fortalecer la calidad del desempeño escolar en la materia de Lengua y Literatura, en los niños del segundo año de básica de la Unidad Educativa “Virgilio Drouet Fuentes”, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2015-2016.

Objetivos Específicos

- ✓ Determinar los aspectos relevantes para el uso de la guía de técnicas lúdicas mediante fundamentaciones.
- ✓ Seleccionar las técnicas lúdicas para los niños y niñas de segundo grado de básica a través de lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación para construcción de la guía didáctica.
- ✓ Aplicar las técnicas lúdicas para el mejoramiento del desempeño escolar mediante actividades como recurso para el docente.

Aspectos teóricos

Guía didáctica de técnicas lúdicas con criterio de desempeño

El concepto de guía didáctica se resume en la elaboración de un manual basado en estrategias y tácticas para un fin común, (García Aretio, 2002), menciona que la guía didáctica “es un documento escrito diseñado para el aprendizaje y la enseñanza, basado en el desarrollo del sentido cognitivo del estudiante proporcionándole material didáctico para su uso autónomo” (P.13), es decir, es una herramienta de apoyo para construir conocimiento. Mediante una guía didáctica se acercará al estudiante al conocimiento y al manejo de técnicas lúdicas con criterio de desempeño.

Estructura de una guía de técnicas lúdicas

La guía didáctica se estructura mediante un proceso que varía de acuerdo al tema que se diseña y las personas que la utilizarán, (Aguilar Feijoo, 2006), afirma que “existe un proceso para la elaboración de una guía didáctica de técnicas lúdicas, entre complejos y sencillos” (P.10), se establece el más eficaz que posea elementos esenciales para el aprendizaje, esta estructura es la siguiente:

1. Índice
2. Presentación
3. Objetivos generales
4. Orientaciones Generales para el estudio
5. Indicadores esenciales de evaluación para segundo año de educación básica
6. Técnicas lúdicas para mejorar el desempeño escolar.
7. Anexos

Importancia de la guía de técnicas lúdicas

Una guía didáctica de técnicas lúdicas constituye un soporte pedagógico muy importante que desarrolla la motivación y sirve de apoyo a los estudiantes y docentes, mediante el cual se detallan explicaciones de un tema, notas, esquemas, mapas conceptuales, diagramas, entre otros recursos que el estudiante necesita para aprender, incluso cuando el docente no se encuentre presente.

La importancia del enfoque del diseñador en una guía de técnicas lúdicas

El diseñador de la guía didáctica debe considerar varios aspectos importantes que se espera alcanzar en los estudiantes, como mejorar la comprensión, fortalecer la motivación y promover la orientación y el diálogo. La guía didáctica debe mejorar la comprensión sobre las técnicas lúdicas planificando metas para el proceso de estudio, y además considerando varios aspectos tales como:

- Fijar un contenido preciso sobre las técnicas lúdicas.
- Relacionar las técnicas con otros textos bibliográficos para la búsqueda de más información sobre la lúdica.
- La guía debe contener técnicas lúdicas para desarrollar ciertas habilidades como leer, elaborar mapas conceptuales, realizar resúmenes, entre otros aspectos relacionados a la materia de Lengua y Literatura.
- La guía es un medio de interacción bidireccional, formando una relación entre los docentes y estudiantes y viceversa, proporcionando interés e importancia de la materia, en este caso, Lengua y Literatura.

El criterio de desempeño

El Ministerio de Educación establece criterios de desempeño para las cuatro áreas básicas del sistema educativo, lengua y literatura, matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales, debido a que el presente estudio enfoca las técnicas lúdicas para la materia de lengua y literatura. Se detallan a continuación los criterios de desempeño para la materia según el Ministerio de Educación:

a) Comunicación oral

En este dominio se evidencia el papel activo y participativo que el estudiante demuestra en la comunicación de ideas, en el respeto que se merece el emisor y sus intervenciones, así como en la objetividad para la interpretación del texto, entre otros; es decir, se evidencia el desarrollo de las dos macrodestrezas lingüísticas: escuchar y hablar. Además, es necesario tomar en cuenta qué textos orales comprenden los estudiantes, cómo construyen los significados y de qué manera organizan y expresan sus ideas en determinadas situaciones comunicativas.

b) Comprensión de textos escritos

En este dominio se describen los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico-valorativa, que los estudiantes deben alcanzar para construir aprendizajes significativos, ampliar su conocimiento y desarrollar su pensamiento crítico, creativo y reflexivo.

c) Producción de textos escritos

Este dominio permite evidenciar la capacidad de los estudiantes para comunicarse por medio de la palabra escrita, con ideas coherentes, tomando en cuenta las propiedades de los textos, su intencionalidad, su valor expresivo y los elementos de la lengua que den cohesión a las ideas y cumplan con el propósito comunicativo.

La realidad internacional casos

Un estudio realizado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) titulado "Estudiantes de bajo rendimiento: por qué se quedan atrás y cómo se les puede ayudar", muestra que:

(OCDE, 2013) El bajo rendimiento en la escuela tiene consecuencias a largo plazo tanto para los individuos como los países. Los alumnos con un rendimiento bajo a los 15 años tienen más riesgo de abandonar completamente sus estudios; y cuando una gran proporción de la población carece de habilidades básicas el crecimiento económico de un país a largo plazo se ve amenazado. (P.18)

De acuerdo a estos estudios los países en crisis educativa son Colombia, Perú, Brasil y Argentina, cuyos procesos tienen falencias y deficiencias que impiden mejorar y competir con los países que alcanzan altos niveles de calidad. Las materias en bajo desempeño escolar son matemáticas, ciencias sociales y lengua y literatura.

La realidad nacional y local: Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes”

La Escuela Fiscal Mixta “Virgilio Drouet Fuentes” ha mejorado sus procesos educativos mediante planes y programas para las diversas materias, al ser parte de las instituciones gubernamentales está beneficiada de la infraestructura y presupuesto para el mejoramiento de sus procesos. Es tarea de los directivos y docentes diseñar planes y soluciones a falencias en su área de estudio para brindar oportunamente una salida al estudiante y formar en los mismos un aprendizaje significativo.

Aspecto legal

Según La ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011), establece en el artículo 11, las obligaciones de los docentes, los cuales

deben cumplir con las disposiciones de la Constitución de la República, ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo, por lo tanto el docente en la escuela es el que debe de alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes.

También se les exige elaborar su planificación académica y presentarla oportunamente a las autoridades de la institución educativa y a sus estudiantes; atender y evaluar a las y los estudiantes de acuerdo con su diversidad cultural y lingüística y las diferencias individuales y comunicarles oportunamente, presentando argumentos pedagógicos sobre el resultado de las evaluaciones.

De acuerdo al Ministerio de Educación del Ecuador (2015), establece niveles con estándares de aprendizaje para la materia de Lengua y Literatura, los cuales deben cumplirse por toda institución fiscal regida por el Estado, estos, a más de ser un reglamento son principios educativos para escuelas y colegios que quieran alcanzar altos niveles de calidad de procesos educativos.

Para ello, deben cumplirse dominios de conocimiento como la comunicación oral, la comprensión de textos escritos y producción de textos escritos, los estudiantes de segundo año de básica están dentro del segundo nivel, que deben reunir los siguientes estándares: como el dominio de la comunicación oral, dominio de comprensión de textos escritos y el dominio de producción de textos escritos.

a) Dominio de la comunicación oral

- Escuchan activamente diversos textos literarios y no literarios, que contengan párrafos con una idea principal y dos secundarias, oraciones sencillas y un vocabulario diverso cuyo significado pueda deducirse del contexto.

- Identifican la información explícita; reconocen la información relevante en textos cortos y la sucesión temporal de los hechos. Deducen el significado de las palabras y oraciones. Toman la palabra en el momento idóneo y respeta el turno de participación de sus interlocutores y las diferentes opiniones.
- Expresan sus ideas y experiencias con entonación, pausas y tono de voz acordes con la situación y la audiencia, para alcanzar objetivos comunicativos.

b) Dominio de comprensión de textos escritos

- Comprenden textos literarios poéticos, narrativos y no literarios (instructivos, explicativos y descriptivos), relacionados con el entorno familiar, escolar y social, con estructuras textuales simples y con vocabulario coloquial.
- Hacen predicciones; identifica los elementos explícitos de la información, la secuencia temporal y el sentido global del texto. Identifica y describe personajes, escenarios y sus características.
- Expresan ideas con secuencia temporal, y relaciona el contenido del texto con la realidad para emitir sus opiniones.

c) Dominio de producción de textos escritos

- Producen textos escritos literarios y no literarios de poca extensión, para narrarlos y describirlos.
- Organizan sus ideas sobre un tema determinado con coherencia. Emplea un vocabulario coloquial o formal, de acuerdo con la situación o tema. Aplican las normas ortográficas en oraciones simples; utiliza adecuadamente las mayúsculas, la coma y el punto.

- Escriben textos con ideas simples, experiencias o información personal, que respondan a diversas necesidades comunicativas de la vida cotidiana.

Aspecto técnico

La guía didáctica tiene como propósito guiar el proceso educativo que se desarrolla dentro de las unidades educativas y en todos los entornos de los niños y niñas. Según el (Ministerio de Educación de México, 2015) “La guía proviene de una previa investigación para la integración de su contenido en el proceso curricular exigido por el Ministerio de Educación” (P.1). La guía comprende orientaciones generales sobre el ambiente de aprendizaje, junto a los procesos de Evaluación y Planificación; asimismo estrategias y actividades en el marco de las áreas de aprendizaje y sus componentes.

Factibilidad de su aplicación

Financiera: El presente proyecto es financiado por los dos investigadores durante todo el proceso de elaboración hasta su presentación, no existe ningún costo para la institución o los estudiantes. Estos costos incluyen los materiales utilizados como resmas, carpetas, cuadernos, esferos, entre otros. Además de los instrumentos tecnológicos como la impresora, laptop, tinta a colores y en blanco y negro, pen drive, entre otros.

Técnica: El proyecto cumple con los lineamientos y requisitos establecidos por la Universidad de Guayaquil, como las normas APA, los formatos del diseño de página, la tipografía, entre otros. Además cumplió rigurosamente la revisión ortográfica para la presentación.

Humana: Los participantes en el proyecto fueron docentes, estudiantes, padres de familia, el guía académico para la correcta presentación y los investigadores.

Descripción de la propuesta

La utilización de la presente guía didáctica ‘El osito juguetón’ de técnicas lúdicas con criterio de desempeño, es uso exclusivo para los docentes, cuyo contenido incluyen técnicas lúdicas para el mejoramiento de la calidad del desempeño escolar de los estudiantes del segundo grado de básica. El procedimiento para su aplicación inicia en la planificación del docente, quién adaptará las técnicas a las clases en la materia de lengua y literatura. El diseño contiene la metodología descrita en un cuadro de actividades y el diseño de la planificación acorde al tema propuesto. Las técnicas están realizadas a base de criterios de desempeño e indicadores de evaluación que los estudiantes deben alcanzar.

La presente guía didáctica contiene técnicas lúdicas que ayudarán al mejoramiento del desempeño escolar de los niños y niñas del segundo año de básica de la Unidad Educativa “Virgilio Drouet Fuentes”, del cantón Santa Elena, contiene diferentes actividades o acciones que al ejecutarse, se incrementará el interés de los estudiantes hacia la materia, los cuales mostrarán efectividad en el aprendizaje y los docentes lograrán eficacia en el desarrollo de las clases. Las actividades con técnicas lúdicas son de carácter participativo, impulsando la actividad física y mental de los estudiantes y docentes.

Se aclara al docente, que la guía didáctica es un apoyo y recurso para el fortalecimiento del programa académico, la cual proporcionará diferentes beneficios si las técnicas lúdicas son correctamente aplicadas y con la absoluta responsabilidad y experiencia profesional. El desarrollo de la aplicación de esta guía didáctica será en las aulas de los estudiantes del segundo grado de institución y de ser necesario de acuerdo a las técnicas, se utilizarían los patios de la escuela.

El periodo para su desarrollo está comprendido en cinco semanas aplicando dos técnicas lúdicas semanalmente, los criterios de desempeño

y los indicadores esenciales de evaluación demuestran los alcances de las técnicas y los propósitos para lo cual fueron diseñadas, además se traza el principal eje transversal y la metodología que aplicará el docente.

Las técnicas lúdicas están basadas en la nueva reforma curricular, con destrezas o criterios de desempeño generales que fundamentan la materia de Lengua y Literatura, las cuales son escuchar, hablar, leer y escribir; estos ejes de aprendizaje son mediadores para el desarrollo de las personas. La evaluación de la materia debe ser permanente y variada, mediante instrumentos de evaluación utilizadas por los docentes, asimismo del proceso de enseñanza, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Destrezas o criterios de desempeño para el área de Lengua y Literatura del segundo año de básica

El Ministerio de Educación señala dos destrezas a cumplir para el segundo año de básica:

- Comprender y producir conversaciones acerca de experiencias personales, narraciones, descripciones, instrucciones, exposiciones y argumentaciones (opiniones) orales desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la lengua.
- Comprender y disfrutar de textos literarios como cuentos de hadas, cuentos maravillosos, canciones infantiles, juegos de lenguaje (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, entre otros) y narraciones variadas adecuadas con la especificidad literaria.

Asimismo, existen seis bloques curriculares para la materia de Lengua y Literatura, detallados en el siguiente cuadro:

TABLA N° 28. Bloques curriculares segundo grado

BLOQUES	Tema
Bloque curricular 1	Conversación
Bloque curricular 2	Narración
Bloque curricular 3	Descripción
Bloque curricular 4	Instrucción
Bloque curricular 5	Exposición
Bloque curricular 6	Argumentación

Fuente: Ministerio de Educación (2010)

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

Indicadores esenciales de evaluación para segundo año de educación básica

GRÁFICO N° 23. Indicadores esenciales de evaluación

- Escucha conversaciones, identifica el propósito comunicativo y emite opiniones relacionadas con el tema.
- Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.
- Discrimina, identifica, suprime, aumenta, cambia oralmente sonidos iniciales, medios y finales para formar nuevas palabras.
- Identifica información explícita del texto en narraciones orales.
- Articula claramente los sonidos de las palabras en exposiciones de diferentes temas.
- Sigue instrucciones desde los paratextos que se le presentan.
- Establece hipótesis de lectura desde el análisis de paratextos.
- Reconoce y representa la grafía de todos los sonidos de las letras en mayúscula y minúscula.
- Controla la lateralidad y direccionalidad de las letras.
- Utiliza el código alfabético en la escritura de palabras, oraciones y textos.
- Crea y escribe oraciones de manera autónoma.
- Lee textos articulando correctamente las palabras.
- Extrae información explícita de los textos que lee.

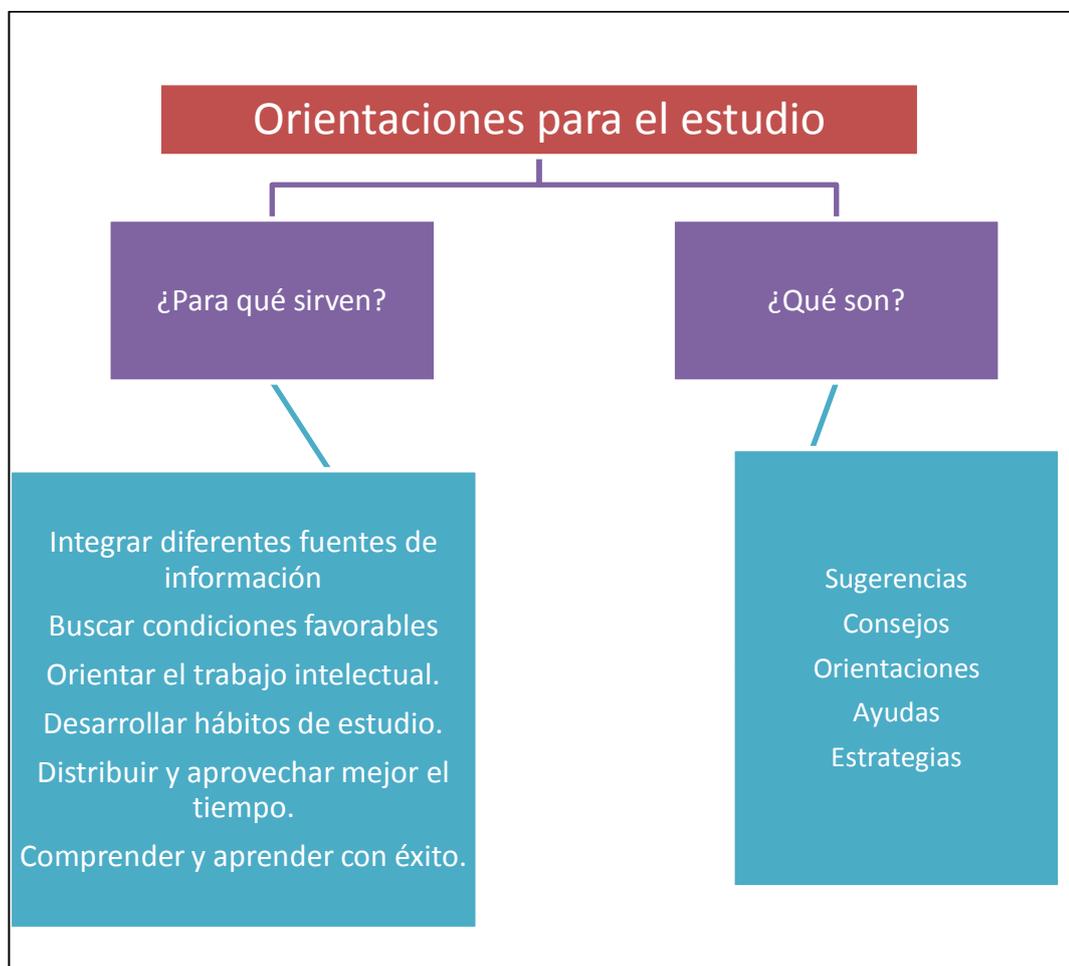
Fuente: Ministerio de Educación (2010)

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

La presente propuesta, requiere la práctica del docente y la prontitud para determinar estrategias y recursos que permitan alcanzar los objetivos antes mencionados sobre la guía didáctica y los objetivos planteados dentro de la misma.

- El docente es el responsable de la aplicación y el manejo de la guía didáctica.
- El detalle de técnicas lúdicas que deberá tener el estudiante.
- El tiempo que llevará cada actividad de la guía didáctica.
- Explicación de la importancia de los aspectos evaluativos.
- Explicación de la necesidad de averiguar más información.
- Información sobre el docente.
- Recomendación de estrategias para el estudio.

GRÁFICO N° 24. Orientaciones para el estudio



Fuente: Ministerio de Educación (2010)
Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

Actividades de la propuesta

TABLA N° 29. Actividades

TÉCNICAS LÚDICAS	DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO
Palabras cortadas	Incentivar la lectura de una manera divertida.
Elaborar álbumes	Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y afianzar la motricidad.
Planteamiento de palabras y figuras	Fijar la concentración, fomentar la lectura, afianzar la motricidad al trazar las líneas.
Formando oraciones	Incentivar la lectura de una manera divertida.
Crucigramas	Aumentar la creatividad, incentivar la escritura y la lectura, reconocer la literalidad.
Sopa de letras	Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y escritura, afianzar la comunicación, afianzar la motricidad.
Dados	Incentivar la lectura de una manera divertida. Acumular el mayor número de palabras.
Completar palabras	Mejorar la concentración, la lectura, la escritura, ortografía y la motricidad del niño.
Bolsa mágica	Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y escritura, fomentar la autoconfianza.

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez



Actividad con técnicas lúdicas N° 1

TABLA N° 30. Palabras cortadas

PALABRAS CORTADAS	
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO	
Incentivar la lectura de una manera divertida.	
MATERIALES	
Crayones Lápiz papel Cartón Tijera Papel contact transparente	
METODOLOGÍA	
Una vez que el docente haya repartido las tarjetas (10 a 20 tarjetas) y de la orden los niños que están agrupados (3 a 4 niños), empezarán a formar las palabras de acuerdo a la figura que se encuentra en la tarjeta y dispondrán de un tiempo máximo de 10 minutos, el grupo que forme la mayor cantidad de palabras será el grupo ganador y obtendrán los aplausos de sus compañeritos como premio a su buen desempeño.	
OBSERVACIONES	
Los materiales a utilizar para la elaboración de las tarjetas pueden ser también opcionales de acuerdo al criterio del maestro que tendrá que elaborarlo lo más llamativo posible.	
GRÁFICOS	
<p>The diagram shows two words being formed from cut-out cards. For 'Sapo', there is a card with a frog icon and the letters 'Sa', followed by a card with 'po'. For 'Hojas', there is a card with a leaf icon and the letters 'Ho', followed by a card with 'jas'.</p>	
<p>The diagram shows two words being formed from cut-out cards. For 'Bambalina', there is a card with a colorful hanging ornament icon and the letters 'Bamba', followed by a card with 'lina'. For 'Reloj', there is a card with a clock icon and the letters 'Re', followed by a card with 'loj'.</p>	
<p>The diagram shows a word being formed from cut-out cards. For 'Campana', there is a card with a bell icon and the letters 'Cam', followed by a card with 'pana'.</p>	

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

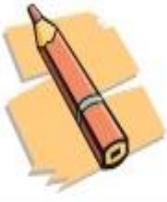
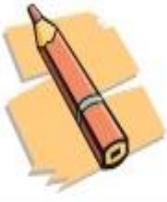
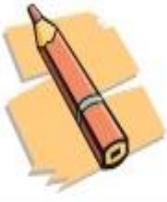
TABLA Nº 31. Planificación 1

UNIDAD EDUCATIVA "VIRGILIO DROUT FUENTES"		AÑO LECTIVO 2016 - 2017		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO:	F. FINALIZACIÓN:
1	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Utilizar adecuadamente el código alfabético en la escritura de listas y oraciones en situaciones reales de uso.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>PALABRAS CORTADAS</p> <p>Una vez que el docente haya repartido las tarjetas (10 a 20 tarjetas) y de la orden los niños que están agrupados (3 a 4 niños), empezarán a formar las palabras de acuerdo a la figura que se encuentra en la tarjeta y dispondrán de un tiempo máximo de 10 minutos, el grupo que forme la mayor cantidad de palabras será el grupo ganador y obtendrán los aplausos de sus compañeritos como premio a su buen desempeño.</p>	<p>Guía didáctica</p> <p>Crayones</p> <p>Lápiz papel</p> <p>Cartón</p> <p>Tijera</p> <p>Papel contact transparente</p>	<p>Construye palabras a partir de diferentes figuras trabajando en equipo.</p>	<p>Observación a estudiantes</p> <p>Participación del estudiante</p>	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Actividad con técnicas lúdicas N° 2

TABLA N° 32. Elaborar álbumes

ELABORAR ÁLBUMES					
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO					
Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y afianzar la motricidad.					
MATERIALES					
Cartón Tijera Crayones Pegamento Lápiz Cuadrícula					
METODOLOGÍA					
Este juego se le puede realizar individual o por grupo de 4 niños, luego que el docente haya repartido el formatos a los niños, tendrán un tiempo límite de 10 a 15 minutos para elaborar las figuras que están escritas en cada cuadro del formato, él niño o el grupo que en menor tiempo haya terminado las figuras y que estén bien realizadas será el ganador y serán merecedores de los aplausos de sus compañeritos.					
OBSERVACIONES					
Los materiales a utilizar por el docente también pueden ser opcionales.					
GRÁFICOS					
<table border="1" style="width: 100%; height: 150px;"> <tbody> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center; vertical-align: middle;"> Casa  </td> <td style="width: 50%; text-align: center; vertical-align: middle;"> Árbol  </td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center; vertical-align: middle;"> Lápiz  </td> <td style="width: 50%; text-align: center; vertical-align: middle;"> Mesa  </td> </tr> </tbody> </table>		Casa 	Árbol 	Lápiz 	Mesa 
Casa 	Árbol 				
Lápiz 	Mesa 				

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

TABLA Nº 33. Planificación 2

UNIDAD EDUCATIVA "VIRGILIO DROUT FUENTES"		AÑO LECTIVO 2016 - 2017		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO:	F. FINALIZACIÓN:
2	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y afianzar la motricidad.		Discrimina, identifica, suprime, aumenta, cambia oralmente sonidos iniciales, medios y finales para formar nuevas palabras.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
ELABORAR ÁLBUMES Este juego se le puede realizar individual o por grupo de 4 niños, luego que el docente haya repartido el formato a los niños, tendrán un tiempo límite de 10 a 15 minutos para elaborar las figuras que están escritas en cada cuadro del formato, él niño o el grupo que en menor tiempo haya terminado las figuras y que estén bien realizadas será el ganador y serán merecedores de los aplausos de sus compañeritos.	Guía didáctica Cartón Tijera Crayones Pegamento Lápiz Cuadrícula	Dibuja figuras a partir de las palabras asignadas para su comprensión.	Observación de actividades Exploración a través de preguntas Ejercicios prácticos	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Actividad con técnicas lúdicas N° 3

TABLA N° 34. Planteamiento de palabras y figuras

PAREAMIENTO DE PALABRAS Y FIGURAS	
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO	
Fijar la concentración, fomentar la lectura, afianzar la motricidad al trazar las líneas.	
MATERIALES	
Fotocopia Crayones Lápices	
METODOLOGÍA	
Para hacer más llamativo este juego el maestro elabora las figuras en fomix y le pegará en un pliego de cartulina y en rectángulos de fomix pondrá las palabras de las figuras. El docente pegara el cartel en la pizarra y los niños participantes que serán según el criterio del maestro pegarán los nombres de las figuras en el cartel, el niño que en menor tiempo complete las palabras de todas las figuras será el ganador obteniendo el aplausos de sus compañeros.	
OBSERVACIONES	
Para elaborar el cartel el docente puede elegir los materiales de acuerdo a su criterio.	
GRÁFICOS	
	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid purple; padding: 5px; margin: 5px;">Casas</div> <div style="border: 1px solid purple; padding: 5px; margin: 5px;">Estrella</div> <div style="border: 1px solid purple; padding: 5px; margin: 5px;">Flor</div> <div style="border: 1px solid purple; padding: 5px; margin: 5px;">Perro</div> <div style="border: 1px solid purple; padding: 5px; margin: 5px;">Moto</div> </div>	

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

TABLA Nº 35. Planificación 3

UNIDAD EDUCATIVA "VIRGILIO DROUT FUENTES"		AÑO LECTIVO 2016 - 2017		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO:	F. FINALIZACIÓN:
3	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Fijar la concentración, fomentar la lectura, afianzar la motricidad al trazar las líneas.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>PAREAMIENTO DE PALABRAS</p> <p>Para hacer más llamativo este juego el maestro elabora las figuras en fomix y le pegará en un pliego de cartulina y en rectángulos de fomix pondrá las palabras de las figuras. El docente pegara el cartel en la pizarra y los niños participantes que serán según el criterio del maestro pegarán los nombres de las figuras en el cartel, el niño que en menor tiempo complete las palabras de todas las figuras será el ganador obteniendo el aplausos de sus compañeros.</p>	<p>Guía didáctica</p> <p>Fotocopia</p> <p>Crayones</p> <p>Lápices</p>	<p>Completa las palabras de acuerdo a las figuras.</p>	<p>Observación de actividades</p> <p>Exploración a través de preguntas</p> <p>Ejercicios prácticos</p>	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Actividad con técnicas lúdicas N° 4

TABLA N° 36. Formando oraciones

FORMANDO ORACIONES	
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO	
Incentivar la lectura de una manera divertida.	
CONTENIDO	
MATERIALES	
Crayones Lápices Cartón Tijera Papel Contact transparente	
METODOLOGÍA	
El docente reparte las tarjetas a los niños participantes quienes deberán armar las oraciones con las figuras y letras que correspondan, las tarjetas deben de ser ordenadas en la pizarra con cinta adhesiva hasta formar las oraciones, los niños que armen las palabras en menos tiempo serán los ganadores y serán elogiados con aplausos por sus compañeritos.	
OBSERVACIONES	
El docente podrá elaborar las tarjetas con materiales mencionados como también podrá utilizar materiales de acuerdo a su criterio.	
GRÁFICOS	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-bottom: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; background-color: #e0e0e0;">La</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; background-color: #e0e0e0;"></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; background-color: #e0e0e0;">es</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; background-color: #add8e6;">roja</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; background-color: #e0e0e0;">El</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; background-color: #e0e0e0;"></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; background-color: #e0e0e0;">tiene</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; background-color: #e0e0e0;">un</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px 15px; background-color: #e0e0e0;"></div> </div>	

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

TABLA Nº 37. Planificación 4

UNIDAD EDUCATIVA "VIRGILIO DROUT FUENTES"		AÑO LECTIVO 2016 - 2017		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO:	F. FINALIZACIÓN:
4	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Incentivar la lectura de una manera divertida.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
FORMANDO ORACIONES El docente reparte las tarjetas a los niños participantes quienes deberán armar las oraciones con las figuras y letras que correspondan, las tarjetas deben de ser ordenadas en la pizarra con cinta adhesiva hasta formar las oraciones, los niños que armen las palabras en menos tiempo serán los ganadores y serán elogiados con aplausos por sus compañeritos.	Guía didáctica Crayones Lápices Cartón Tijera Papel Contact transparente	Construye oraciones e acuerdo a su estructura mediante el ordenamiento e palabras.	Observación de actividades Exploración a través de preguntas Ejercicios prácticos	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Actividad con técnicas lúdicas N° 5

TABLA N° 38. Crucigramas

CRUCIGRAMAS
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO
Aumentar la creatividad, incentivar la escritura y la lectura, reconocer la literalidad.
CONTENIDO
MATERIALES
Crucigrama Crayones Lápices
METODOLOGÍA
Para hacer más atractivo este juego el docente deberá elaborar en una cartulina formato A4 un crucigrama con figuras llamativas y a colores para posteriormente reproducirlas y entregarlos a los niños que podrán formar grupos de hasta cuatro estudiantes que en tiempo estimado por el docente deberán llenar el crucigrama con letras de acuerdo a la figura señalada en el formato que puede ser horizontal o vertical, el grupo que logre llenar el crucigrama en el menor tiempo posible será el vencedor quienes serán estimulados con aplausos por sus compañeritos.
OBSERVACIONES
Los estudiantes podrán utilizar el material que más le guste trabajar como lápices de colores, crayones, lápiz de grafito, lápiz bicolor etc.
GRÁFICOS

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

TABLA Nº 39. Planificación 5

UNIDAD EDUCATIVA "VIRGILIO DROUT FUENTES"		AÑO LECTIVO 2016 - 2017	
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO			
1. DATOS INFORMATIVOS:			
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO: F. FINALIZACIÓN:
5	Lengua y Literatura		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL	
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.	
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:	
Aumentar la creatividad, incentivar la escritura y la lectura, reconocer la literalidad.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.	
2. PLANIFICACIÓN			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>CRUCIGRAMAS</p> <p>Para hacer más atractivo este juego el docente deberá elaborar en una cartulina formato A4 un crucigrama con figuras llamativas y a colores para posteriormente reproducirlas y entregarlos a los niños que podrán formar grupos de hasta cuatro estudiantes que en tiempo estimado por el docente deberán llenar el crucigrama con letras de acuerdo a la figura señalada en el formato que puede ser horizontal o vertical, el grupo que logre llenar el crucigrama en el menor tiempo posible será el vencedor quienes serán estimulados con aplausos por sus compañeritos.</p>	<p>Guía didáctica Crucigrama Crayones Lápices</p>	<p>Construyen palabras mediante crucigramas trabajando en equipo.</p>	<p>Observación de actividades Exploración a través de preguntas Ejercicios prácticos</p>
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Actividad con técnicas lúdicas N° 6

TABLA N° 40. Sopa de letras

SOPA DE LETRAS																																																																																																					
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO																																																																																																					
Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y escritura, afianzar la comunicación, afianzar la motricidad.																																																																																																					
CONTENIDO																																																																																																					
MATERIALES																																																																																																					
Cartón Crayones Lápiz Cuadrícula Regla Cuaderno																																																																																																					
METODOLOGÍA																																																																																																					
El docente formará grupos de 2 a 4 niños, luego procederá a entregar los formatos de la sopa de letras dándole las respectivas indicaciones para encontrar las palabras que están a la izquierda de la misma, el tiempo puede ser establecido por el maestro, el grupo que encuentre el mayor número de palabras será el vencedor y serán merecedores de los aplausos de sus compañeritos.																																																																																																					
OBSERVACIONES																																																																																																					
El docente como también los estudiantes puede elegir el material a su criterio.																																																																																																					
GRÁFICOS																																																																																																					
<p style="color: green;">Buscar las siguientes Palabras</p> <ul style="list-style-type: none"> Capa Hoja Sapo Escalera Silla Llama Arbol Arreño 	<table border="0"> <tr><td>E</td><td>S</td><td>C</td><td>A</td><td>L</td><td>E</td><td>R</td><td>A</td><td>D</td><td>A</td></tr> <tr><td>A</td><td>L</td><td>L</td><td>I</td><td>S</td><td>B</td><td>G</td><td>C</td><td>D</td><td>D</td></tr> <tr><td>S</td><td>D</td><td>T</td><td>C</td><td>O</td><td>I</td><td>H</td><td>O</td><td>J</td><td>A</td></tr> <tr><td>E</td><td>C</td><td>A</td><td>M</td><td>A</td><td>L</td><td>E</td><td>S</td><td>D</td><td>H</td></tr> <tr><td>A</td><td>A</td><td>T</td><td>D</td><td>S</td><td>E</td><td>I</td><td>L</td><td>O</td><td>T</td></tr> <tr><td>B</td><td>F</td><td>X</td><td>S</td><td>T</td><td>O</td><td>V</td><td></td><td>R</td><td></td></tr> <tr><td>A</td><td>R</td><td>R</td><td>S</td><td>L</td><td>N</td><td>W</td><td></td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td>M</td><td>A</td><td>A</td><td>E</td><td>A</td><td>C</td><td>X</td><td>S</td><td>A</td><td>H</td></tr> <tr><td>A</td><td>C</td><td>U</td><td>V</td><td>V</td><td>P</td><td>P</td><td>D</td><td>I</td><td>O</td></tr> <tr><td>C</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td><td>J</td><td>O</td><td>O</td><td>S</td><td>A</td><td>M</td></tr> </table>	E	S	C	A	L	E	R	A	D	A	A	L	L	I	S	B	G	C	D	D	S	D	T	C	O	I	H	O	J	A	E	C	A	M	A	L	E	S	D	H	A	A	T	D	S	E	I	L	O	T	B	F	X	S	T	O	V		R		A	R	R	S	L	N	W		E		M	A	A	E	A	C	X	S	A	H	A	C	U	V	V	P	P	D	I	O	C	O	N	E	J	O	O	S	A	M
E	S	C	A	L	E	R	A	D	A																																																																																												
A	L	L	I	S	B	G	C	D	D																																																																																												
S	D	T	C	O	I	H	O	J	A																																																																																												
E	C	A	M	A	L	E	S	D	H																																																																																												
A	A	T	D	S	E	I	L	O	T																																																																																												
B	F	X	S	T	O	V		R																																																																																													
A	R	R	S	L	N	W		E																																																																																													
M	A	A	E	A	C	X	S	A	H																																																																																												
A	C	U	V	V	P	P	D	I	O																																																																																												
C	O	N	E	J	O	O	S	A	M																																																																																												

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

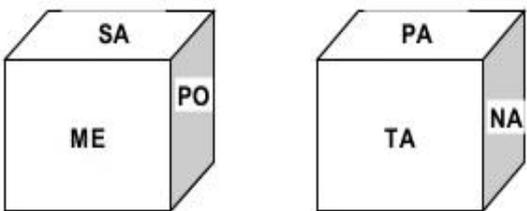
TABLA N° 41. Planificación 6

UNIDAD EDUCATIVA "VIRGILIO DROUT FUENTES"		AÑO LECTIVO 2016 - 2017		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO:	F. FINALIZACIÓN:
6	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y escritura, afianzar la comunicación, afianzar la motricidad.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>El docente formará grupos de 2 a 4 niños, luego procederá a entregar los formatos de la sopa de letras dándole las respectivas indicaciones para encontrar las palabras que están a la izquierda de la misma, el tiempo puede ser establecido por el maestro, el grupo que encuentre el mayor número de palabras será el vencedor y serán merecedores de los aplausos de sus compañeritos.</p>	<p>Guía didáctica</p> <p>Cartón</p> <p>Crayones</p> <p>Lápiz</p> <p>Cuadrícula</p> <p>Regla</p> <p>Cuaderno</p>	<p>Reconoce palabras mediante sopas de letras trabajando en equipo.</p>	<p>Observación de actividades</p> <p>Exploración a través de preguntas</p> <p>Ejercicios prácticos</p>	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Actividad con técnicas lúdicas N° 7

TABLA N° 42. Datos

DADOS
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO
Incentivar la lectura de una manera divertida. Acumular el mayor número de palabras.
MATERIALES
Crayones Lápiz Papel Cartón Tijera Papel contact transparente
METODOLOGÍA
Para este juego el docente elaborará dos dados de cartones forrados con papel contact de colores, en cada cara del dado estará escrito con silabas distintas que puedan formar palabras al momento de lanzarlas al piso, todos los estudiantes pueden participar, y se dará cinco opciones de lanzamiento a cada estudiante el que logre formar la mayor cantidad de palabras en las opciones será el vencedor y se les brindara los aplausos de sus compañeros.
OBSERVACIONES
El material puede ser opcional o el material sugerido que esté de acuerdo al criterio del maestro.
FOTOS


Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

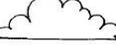
TABLA Nº 43. Planificación 7

UNIDAD EDUCATIVA "VIRGILIO DROUT FUENTES"		AÑO LECTIVO 2016 - 2017		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO:	F. FINALIZACIÓN:
7	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Incentivar la lectura de una manera divertida. Acumular el mayor número de palabras.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<p>DADOS</p> <p>Para este juego el docente elaborará dos dados de cartones forrados con papel contact de colores, en cada cara del dado estará escrito con silabas distintas que puedan formar palabras al momento de lanzarlas al piso, todos los estudiantes pueden participar, y se dará cinco opciones de lanzamiento a cada estudiante el que logre formar la mayor cantidad de palabras en las opciones será el vencedor y se les brindara los aplausos de sus compañeros.</p>	<p>Guía didáctica</p> <p>Crayones</p> <p>Lápiz</p> <p>Papel</p> <p>Cartón</p> <p>Tijera</p> <p>Papel contact transparente</p>	<p>Construye palabras a partir de silabas separadas en dados de colores.</p>	<p>Observación de actividades</p> <p>Exploración a través de preguntas</p> <p>Ejercicios prácticos</p>	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA			

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Actividad con técnicas lúdicas N° 8

TABLA N° 44. Completar palabras

COMPLETAR PALABRAS		
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO		
Mejorar la concentración, la lectura, la escritura, ortografía y la motricidad del niño.		
MATERIALES		
Figuras de objetos, animales, etc. Lápiz papel		
METODOLOGÍA		
El docente entregará a todos los estudiantes un formato similar o igual al que está en la imagen superior, dándole un tiempo que crea conveniente para que los niños puedan completar las palabras de acuerdo a las figuras que están en el formato y finalmente las figuras serán pintadas por los niños, el que logre armar las palabras y pintar las figuras en el menor tiempo posible será el ganador y su esfuerzo será recompensado con aplausos.		
OBSERVACIONES		
Los materiales a utilizar quedan al criterio del maestro y del niño.		
FOTOS		
 los rá__nos	 el ti__rón	 el ja__
 la __tella	 El lo__	 el sil__to
 la nu__	 la ví__ra	 el o__po
 el ár__	 la esco__	 las a__jas

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

TABLA N° 45. Planificación 8

UNIDAD EDUCATIVA “VIRGILIO DROUT FUENTES”		AÑO LECTIVO 2016 - 2017		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO:	F. FINALIZACIÓN:
8	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Mejorar la concentración, la lectura, la escritura, ortografía y la motricidad del niño.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
COMPLETAR PALABRAS El docente entregará a todos los estudiantes un formato similar o igual al que está en la imagen superior, dándole un tiempo que crea conveniente para que los niños puedan completar las palabras de acuerdo a las figuras que están en el formato y finalmente las figuras serán pintadas por los niños, el que logre armar las palabras y pintar las figuras en el menor tiempo posible será el ganador y su esfuerzo será recompensado con aplausos.	Guía didáctica Figuras de objetos, animales, etc. Lápiz papel	Completa palabras mediante la visualización d imágenes de animales, objetos, etc.	Observación de actividades Exploración a través de preguntas Ejercicios prácticos	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA			

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Actividad con técnicas lúdicas N° 9

TABLA N° 46. Bolsa mágica

BOLSA MÁGICA	
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO	
Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y escritura, fomentar la autoconfianza.	
MATERIALES	
Crayones Lápices Recortes de objetos seleccionados Pegamento Cuaderno	
METODOLOGÍA	
El docente procederá a recoger las figuras que en un día anterior les pidió a sus estudiantes, una vez que haya seleccionado las figuras las colocará dentro de una bolsa de tela, luego pedirá a cada niño que saque una figura del bolso para que le pegue en su cuaderno y escriba el nombre cualidades y características, el que lo realice en el menor tiempo posible es el ganador, al cual se le brindara los aplausos de sus compañeritos	
OBSERVACIONES	
Los materiales a utilizar pueden ser los sugeridos en la lámina o lo que crean conveniente los estudiantes.	
FOTOS	
 <p>Bolsa mágica</p>	 <p>Recortes de figuras</p>

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez

TABLA N° 47. Planificación 9

UNIDAD EDUCATIVA “VIRGILIO DROUT FUENTES”		AÑO LECTIVO 2016 - 2017		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO:	F. FINALIZACIÓN:
9	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Aumentar la creatividad, incentivar la lectura y escritura, fomentar la autoconfianza.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
BOLSA MÁGICA El docente procederá a recoger las figuras que en un día anterior les pidió a sus estudiantes, una vez que haya seleccionado las figuras las colocará dentro de una bolsa de tela, luego pedirá a cada niño que saque una figura del bolso para que le pegue en su cuaderno y escriba el nombre cualidades y características, el que lo realice en el menor tiempo posible es el ganador, al cual se le brindara los aplausos de sus compañeritos.	Guía didáctica Crayones Lápices Recortes de objetos seleccionados Pegamento Cuaderno	Escribe cualidades y características en palabras a partir de figuras.	Observación de actividades Exploración a través de preguntas Ejercicios prácticos	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Actividad con técnicas lúdicas N° 10

TABLA N° 48. Separando palabras en sílabas

SEPARACIÓN DE PALABRAS EN SÍLABAS	
DESTREZA O CRITERIO DE DESEMPEÑO	
Incentivar la escritura y lectura, identificar sílabas.	
MATERIALES	
Hoja fotocopiada con figuras. Lápices Crayones Láminas de papel bond	
METODOLOGÍA	
Para convertir esta actividad en juego el docente debe elaborar un cartel igual o similar como está en la lámina superior, que para efecto del juego deberá pegarla en la pizarra, y a los participantes les entregará tarjetas con las sílabas que formen el nombre de la figura que las pegaran en los cuadros que correspondan, el tiempo le determinará el docente, el que forme las palabras correcta de las figuras en el menor tiempo posible será el vencedor y será premiado con aplausos.	
OBSERVACIONES	
Para el desarrollo de este juego necesitamos cartulina, marcadores, tijera y cinta adhesiva.	
FOTOS	

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

TABLA N° 49. Planificación 10

UNIDAD EDUCATIVA "VIRGILIO DROUT FUENTES"		AÑO LECTIVO 2016 - 2017		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO				
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	F. INICIO:	F. FINALIZACIÓN:
10	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.		El buen vivir como principio rector en la transversalidad del currículo.		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa, para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Incentivar la escritura y lectura, identificar sílabas.		Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
SEPARACIÓN DE PALABRAS Para convertir esta actividad en juego el docente debe elaborar un cartel igual o similar como está en la lámina superior, que para efecto del juego deberá pegarla en la pizarra, y a los participantes les entregará tarjetas con las sílabas que formen el nombre de la figura que las pegaran en los cuadros que correspondan, el tiempo le determinará el docente, el que forme las palabras correcta de las figuras en el menor tiempo posible será el vencedor y será premiado con aplausos.	Guía didáctica Hoja fotocopiada con figuras. Lápices Crayones Láminas de papel bond	Separan palabras en sílabas en el menor tiempo posible.	Observación de actividades Exploración a través de preguntas Ejercicios prácticos	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		

Autores: Ramón Flores, Enrique Ramírez.

Validación de la propuesta

La propuesta de trabajo se realizó en base al estudio dentro de la Unidad Educativa “Virgilio Drouet Fuentes”, cantón Santa Elena, se realizó todo el procedimiento para el libre acceso a la escuela, desde la solicitud al distrito y el permiso de los directivos de la institución. El proceso de recolección de información fue favorable, a causa del interés de los docentes y la facilidad que ofrecieron para las encuestas y entrevistas, las cuales previamente fueron revisadas por expertos en investigación para su aprobación.

Impacto social y beneficiarios

La presente propuesta facilitará a los niños y niñas orientarse hacia el mejoramiento de la comprensión de la lectura y la escritura, ocasiona un impacto en el entorno de los estudiantes y de la institución. El amplio uso de la guía didáctica ayudará al docente a agilizar su proceso de enseñanza, siendo beneficiarios de la investigación, además los estudiantes mejorarán su rendimiento o desempeño escolar, mediante la enseñanza con técnicas lúdicas.

Conclusiones

- La adecuada y eficiente aplicación de una guía didáctica de técnicas lúdicas mejora el interés de los estudiantes y ayuda a los docentes a una mayor comprensión de la utilización de recursos pertinentes a la enseñanza actual, los mismos contribuyen al mejoramiento del desempeño escolar en los estudiantes del segundo grado de la Unidad Educativa “Virgilio Drouet Fuentes” del cantón Santa Elena.

- La inserción de las técnicas lúdicas en los programas o planificaciones del sistema curricular que establece el Ministerio de Educación, permite al docente innovar sus métodos de enseñanza mediante actividades de carácter participativo, impulsando la actividad física y mental de los estudiantes, es decir que la lúdica aporta una nueva metodología que ayuda a facilitar la enseñanza y brinda un apoyo al docente.
- La eficiente planificación de actividades con criterio de desempeño a base de técnicas lúdicas permite al docente orientar su enseñanza con fines adecuados para un aprendizaje relevante, además permite una evaluación constante de su procedimiento y el accionar de los estudiantes, que facilita la medición y evaluación del nivel del desempeño escolar dentro de la materia de Lengua y Literatura.
- La guía didáctica indudablemente ayudará al estudiante aumentar la concentración, y se logrará conseguir a corto plazo un aprendizaje significativo, además incentivará la lectura, escritura y creatividad de manera divertida, fomentando la comunicación y la confianza, también se logrará desarrollar la motricidad lo que incide favorablemente en la caligrafía y ortografía, de esta manera se conseguirá que los niños superen eficientemente todos los indicadores de evaluación utilizados por el docente, por lo tanto la guía didáctica optimizará el nivel de desempeño escolar.

Bibliografía

- AGNU. (1959). *Declaración universal de los derechos del niño*.
- Aguilar Feijoo, R. M. (2006). *La guía didáctica, un material para promover el aprendizaje autónomo*. Loja: UTPL Universidad técnica particular de Loja.
- Andancias. (2002). *Itinerario Poético*.
- Bandet, J., & Abbadie, M. (1975). *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona: Fontanella.
- Baque, J. (2015). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS*. La Libertad: UPSE.
- Beneyto, S. (2015). *Entorno familiar y rendimiento académico*. España: Área de innovación y desarrollo.
- Benítez G., O. (2000). *Las asignaturas pendientes y el rendimiento académico*. Madrid.
- BERNAL, T. C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Naucalpan, México: Pearson education.
- Bioy, A. C. (1990). *Premio Cervantes*.
- Bravo, L. (2012). *El bajo rendimiento escolar y los problemas de conducta*. Santiago: Educarchile.
- Burgos R., A. P. (2015). *Análisis sobre la incidencia de la habilidad en técnicas lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en niño y niñas de 7 a 8 años*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Cella, S. (2012). *Poéticas y géneros en la literatura latinoamericana. Entre la vanguardia y el boom*. Bueno Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Cháves, I. C. (2010). *Notas acerca de la enseñanza de la lengua y la literatura*. Bogotá: Thesaurus.
- Claparede, E. (2010).
- Constituyente, A. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Ecuador.
- Delgado, J. M. (2010).
- DiarioElComercio. (9 de Enero de 2015). Ecuador: Lo bueno, lo malo y lo feo en la educación. *El Comercio*.

DiarioElUniverso. (4 de Diciembre de 2014). Ecuador mejora rendimiento escolar, según Unesco. *El Universo*.

DiarioLaHora. (29 de Agosto de 2009). La Hora Nacional. *La lúdica y la psicomotricidad son necesarias*, pág. 7.

Díaz, H. M. (2010). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Majisterio.

Ecuador, G. d. (2011). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN*. Quito: Editora Nacional.

Educación, M. d. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica lengua y literatura año 2*. Quito: Ministerio de Educación.

Educación, M. d. (2012). *Guía pedagógica didáctica*. Caracas: Ministerio del Poder Popular para la Educación.

Educación, M. d. (2015). *Estándares de calidad educativa*. Quito: Editogran.

García Aretio, L. (2002). *La Educación a distancia, de la teoría a la práctica*. Madrid: UNED.

García, A. V., & Llull, J. P. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Córdoba: Editex.

Guzmán M., V. M. (2013). *Las técnicas lúdicas, y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas con necesidades educativas especiales en el segundo grado de educación general básica en la escuela "César Augusto Salazar" en la parroquia Atahualpa de la ciudad de Ambato de la*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Hernández, A. (2015). Cómo promover la lúdica y la creatividad en las empresas de hoy. *AZUL, Innovación y crecimiento empresarial*, 11.

Hernández, S. (1998). *Metodología de la Investigación - Segunda edición*. México: McGraw Hill.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*.

Imeroni, A. (1980). *Fines de la lúdica*. Madrid.

Imeroni, A. (2010).

- JIMÉNEZ TUZA, X. M. (2010). *Técnicas lúdicas y su influencia en el área de Lengua y Literatura en las niñas del segundo año de básica, del Centro Educativo "Víctor Manuel Peñaherrera", Tumbaco – Quito, año lectivo 2010 – 2011*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- JIMÉNEZ TUZA, X. M. (2012). *Técnicas lúdicas y su influencia en el área de Lengua y Literatura en las niñas del segundo año de básica, del Centro Educativo "Víctor Manuel Peñaherrera", Tumbaco – Quito, año lectivo 2010 – 2011*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Leibniz. (2011).
- López, H. F. (2012). Transformación de la pedagogía del lenguaje. *Ingenio Libre*, 7.
- Majluf, N. (2000). *Gestión de empresa con una visión estratégica*. Santiago de Chile: Dolmen ediciones.
- Martinez, O. (2010). *Adolescentes ante el estudio*.
- Méndez, B. B. (2011). *Diseño de estrategias didácticas en el área de lengua y literatura para fortalecer la ortografía en los estudiantes*. La Libertad: UPSE.
- MINEDU, M. d. (2015). *Lengua y literatura - nuevo currículo, guía para docentes*. Quito: El telégrafo.
- Nunes, P. d. (2011). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá: Loyola.
- Nunes, P. d. (2011). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá: Loyola.
- Ortiz O., A. L. (2009). *Lúdica y creatividad familiar*. Bogotá: Ediciones Cepedid.
- Pierre P. (1988). *Juegos deportivos*.
- Pincha, M., & Cuyo, M. (2011). *Manual de métodos lúdicos*. Quito: UTC.
- Primera, L. (2014).
- Ruiz Olabuénaga, J. I. (2012). *Metodología de la investigación 5ta edición*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Ruizdías, B. S. (2011). *El lenguaje verbal y su incidencia en el proceso comunicativo*. Salinas: UPSE.

- Senplades. (2013). *Plan Nacional Para el Buen Vivir*. Quito - Ecuador: El Conejo.
- Torbert, M. (2005). *Juegos para el desarrollo motor: crecimiento integral para todos los niños*. México: Editorial Pax México.
- Torbert, M. (2010). *Juegos para el desarrollo motor: crecimiento integral para todos los niños*. México: Editorial Pax México.
- UNESCO. (2010). El niño y el juego. En I. C. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, *Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas* (pág. 6). París: Talleres de la Unesco.
- UNICEF. (2010).
- Unidas, A. G. (2011). *Declaración universal de los derechos del niño*.
- Valdivieso, D. E. (2012). *Recursos didácticos y gestión de aula de los docentes de nivel inicial*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Valencia, U. I. (2012). *El bajo rendimiento escolar*. Madrid: Universidad Internacional de España.
- Valladares V., G. M. (2012). *“ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LOS DOCENTES PARA POTENCIAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- Vélez, A. C. (2005). *Juegos infantiles de Puerto Rico*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.
- Vélez, A. C. (2011). *Juegos infantiles de Puerto Rico*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.

Webgrafía

Arraiz, L. R. (10 de Enero de 2013).

<http://www.hotcourseslatinoamerica.com>. Obtenido de Ventajas que te proporciona el realizar estudios de Literatura: <http://www.hotcourseslatinoamerica.com/study-in-the-uk/subject-info/ventajas-que-te-proporciona-el-realizar-estudios-de-literatura/>

Burgos, E. (2011). www.psicopedagogias.blogspot.com. Obtenido de EL DESARROLLO LÚDICO:

<http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/el-desarrollo-ludico.html>

Daza, M. C. (1 de Septiembre de 2010).

[www.madeleynedazacuello.blogspot.com](http://madeleynedazacuello.blogspot.com). Obtenido de La lúdica: <http://madeleynedazacuello.blogspot.com/2010/09/historia-de-la-ludica.html>

Drake, E. (8 de Agosto de 2012). www.aprendizajefractal.com. Obtenido de Lengua y Literatura desde edades tempranas: <http://aprendizajefractal.com/por-que-es-importante-aprender-lengua-y-literatura-desde-edades-tempranas/>

FABBRI, M. S. (22 de JUNIO de 2015). *FHUMYAR*. Obtenido de FHUMYAR:

<http://www.fhumyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/solefabri1.htm>

Ferretiz, S. (Abril de 2015). www.hombreludico.blogspot.com. Obtenido de SOCIOLOGÍA LÚDICA EN LA MODERNIDAD:

<http://hombreludico.blogspot.com/p/blog-page.html>

Flores, D. L. (Junio de 2011). www.observatorio.org. Obtenido de Técnicas lúdicas en la educación y la capacitación:

<http://www.observatorio.org/colaboraciones/floreslozano.html>

Jiménez, C. A. (2010). *LA LÚDICA UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES*. Obtenido de Lúdica Colombia: <http://www.ludicacolombia.com/>

Madrid, A. d. (05 de Marzo de 2013). www.madrid.es. Obtenido de Técnicas lúdicas para mejorar la productividad:

[//www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Ayuntamiento/Medios-de-Comunicacion/Notas-de-prensa/Tecnicas-ludicas-para-mejorar-la-rodutividad](http://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Ayuntamiento/Medios-de-Comunicacion/Notas-de-prensa/Tecnicas-ludicas-para-mejorar-la-rodutividad)

Martínez, L. d. (2008). *www.genesis.uag.mx*. Obtenido de Lúdica como estrategia didáctica : <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

Martínez, L. d. (2012). *www.genesis.uag.mx*. Obtenido de Lúdica como estrategia didáctica:

<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

Ospina, E. G. (15 de Diciembre de 2012). *www.lainfancia-juegoyludica.blogspot.com*. Obtenido de La lúdica y el juego en la primera infancia:

<http://lainfancia-juegoyludica.blogspot.com/2012/12/importancia-y-beneficios-de-la-ludica.html>

Peñas, A. R. (2014). *Udima*. Obtenido de Lengua y Literatura Infantil: <http://www.udima.es/es/lengua-literatura-infantil.html>

Primaria, M. (2014). *www.mundoprimeria.com*. Obtenido de Juegos de lenguaje y lengua Castellana para niños de primaria: <http://www.mundoprimeria.com/juegos-lenguaje>

Rodríguez, C. R. (2015). *www.educapeques.com*. Obtenido de Enfrentarnos al Fracaso Escolar: 10 Pautas para Afrontar el Fracaso Escolar:

<http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/el-fracaso-escolar-cuales-son-las-causas-del-bajo-rendimiento-escolar.html>

Rojas, D. (30 de Octubre de 2010). *www.ludicaenlaescuela.blogspot.com*. Obtenido de La ludica: Definicion.: <http://ludicaenlaescuela.blogspot.com/2010/10/la-ludica-definicion.html>

Torres, H. (24 de Julio de 2015). *www.etimologias.dechile.net*. Obtenido de Lúdico: <http://etimologias.dechile.net/?lu.dico>

Trigo, J. M. (2013). *www.vc.cervantes.es*. Obtenido de Lingüística y psicología:

http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce00/cauce_00_011.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Carta de designación del consultor académico

Máster

Silvia Moy – Sang Castro

DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS
Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ciudad.-

De mi consideración:

En virtud de la resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad, de fecha 15 de agosto del 2015 en la cual me designó Asesor de Proyectos de la Licenciatura en ciencias de la Educación, Especialización Educación Primaria, tengo a bien informar lo siguiente:

Que los señores: Flores Villao Ramón Joselito y Ramírez Tomalá Enrique Eduardo, diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes” zona 5, Distrito 24D01, provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, periodo lectivo 2015 - 2016. Diseño de una guía didáctica con criterio de desempeño utilizando técnicas lúdicas para fortalecer la calidad de desempeño escolar.

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

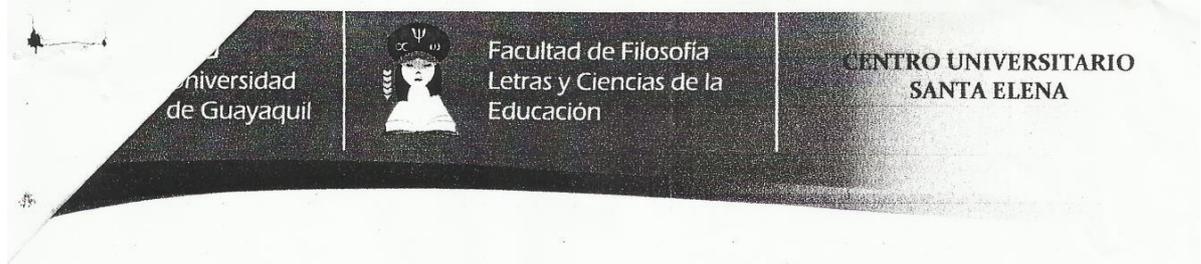
El participante satisfactoriamente ha ejecutado las diferentes constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la aprobación del proyecto, pone en vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

Atentamente,

MSc. Julio Cesar Méndez Santos
Consultor Académico

Anexo 2: Carta en que se solicita realizar la investigación



Santa Elena, 26 de agosto del 2015.

Señor MSc.
Joffre Guarnizo Murillo
DIRECTOR DE EDUCACIÓN DISTRITO 24D01 SANTA ELENA
En su despacho.

De mis consideraciones:

Me dirijo a Ud. Muy respetuosamente para expresarle un cordial saludo y desearle éxitos en su ardua labor que realiza en beneficio de sus semejantes, luego expresarle y solicitarle lo siguiente:

Los Sres. **RAMÍREZ TOMALÁ ENRIQUE EDUARDO** con C.I. **0916999916-2** y **FLORES VILLAO RAMÓN JOSELITO** con C. I. **091051817-4** estudiantes de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil de la Extensión Santa Elena, cumpliendo con las disposiciones pertinentes para la elaboración de proyecto educativo con el tema: **"Influencias de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Segundo Grado de la Escuela Fiscal "Virgilio Drouet Fuentes" zona 5 Distrito 24D01 de la Provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, del año lectivo 2015-2016"**, previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación; Mención Educación Primaria, el mismo que se ejecutará en la Escuela Fiscal "Virgilio Drouet Fuentes" del cantón Santa Elena por tal motivo solicito muy comedidamente el permiso respectivo y se le brinde la facilidad del caso, de esta manera puedan cumplir con el objetivo propuesto.

Sin otro particular me despido de Ud. Con alta consideración y estima.

Atentamente

Dra. Evelyn Pillasagua del Pezo
Dra. TULA VIRGINIA PILLASAGUA DEL PEZO
COORDINADORA ACADEMICA



Camínemos "Juntos a la Excelencia"

Anexo 3: Aceptación de la Institución Educativa



Escuela de Educación Básica:
"VIRGILIO DROUET FUENTES"
Provincia de Santa Elena - Ecuador
RESOLUCIÓN N° 040-JCL-RDPR-DP-2014
Acuerdo Ministerial 3364 del 6 octubre 1967
Año Lectivo 2015 -2016



Santa Elena, septiembre de 2015

Quien suscribe, MSc. Elsa Saona Gómez, Administradora Educativa de la Escuela de Educación Básica "VIRGILIO DROUET FUENTES", ubicada en la cabecera provincial de Santa Elena, en uso de sus atribuciones que le confiere el Art. 44 Inciso N° 7 del Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural a petición verbal de la parte interesada, se permite:

CERTIFICAR

Que: **RAMÓN JOCELITO FLORES VILLAO**, portador de la Cédula de Ciudadanía No. 0910518174 Y **ENRRIQUE EDUARDO RAMÍREZ TOMALÁ** portador de la Cédula de Ciudadanía No. 0916999162, estudiantes de la FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL especialidad EDUCACIÓN PRIMARIA de la "UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL"; ejecutaron el PROYECTO EDUCATIVO denominado "INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE DESEMPEÑO ESCOLAR EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS NIÑOS/AS DEL SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VIRGILIO DROUET FUENTES" ZONA 5, DISTRITO 24D01, PROVINCIA DE SANTA ELENA, CANTON SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015".

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, quedando los interesados en dar a la presente el uso que a bien tuviere conveniente.

Muy atentamente
"EDUCAR ES REDIMIR"

MSc. Elsa Saona Gómez
DIRECTORA

Dirección: Av. VIRGILIO DROUET FUENTES entre las Calles Juan Montalvo y
Valdivia Fono 2941 630 Email:escvirgiliodrouetfuentes@hotmail.com

Anexo 4: Captura de pantalla de urkund

The screenshot displays the AntiPlagiarism.NET web application interface. At the top, there is a navigation menu with 'File', 'Edit', 'View', 'Tools', and 'Help'. Below the menu is a toolbar with various icons for file operations and a search icon. The main content area features a 'Check for plagiarism' button and a text editor. The text editor contains a paragraph of text with several words highlighted in yellow, indicating matches. Below the text editor is a 'Log' section with 'Autoscroll' and 'Clear log' options. The log shows two entries: '[15:34:03] Go Found 3% matches at: http://www.sciebo.cl/sciebo.php?script=sci_administrad=50718-07052003000100007' and '[15:34:06] Go Found 4% matches at: https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagogia_infantil'. At the bottom of the log, it states '[15:34:24] The originality of the text is 93%'. The bottom of the interface shows a 'Done' button.

Anexo 5: Evidencias fotográficas







Anexo 6: Instrumentos de investigación

	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA	
Dirigida a: Los docentes de la escuela fiscal mixta "Virgilio Drouet Fuentes" Zona 5, Distrito 24D01, provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena.		
Objetivo: Analizar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de lengua y literatura.		
Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta y conteste marcando con X el casillero correspondiente.		
FECHA ENCUESTA: OCTUBRE – 2015		No. ENCUESTA: _____
<p>1. ¿Aplica usted juegos lúdicos en la asignatura de Lengua y Literatura?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>2. ¿Considera que implementando técnicas lúdicas en la asignatura de lengua y literatura los niños aprenderán con mayor facilidad?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>3. ¿Cree usted que utilizando técnicas lúdicas se puede interactuar mejor con los niños/as para socializar la clase?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>4. ¿Cree usted que los niños desarrollan destrezas y habilidades cuando juegan?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>5. ¿Usted cree que le será útil una guía de técnicas lúdicas para motivar la clase de lengua y literatura?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>6. ¿Considera usted que el desempeño escolar en los niños aumentaría aplicando técnicas lúdicas?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>7. ¿Está de acuerdo que calidad de desempeño escolar puede ser influenciado por las técnicas lúdicas?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>8. ¿Para aumentar la calidad de desempeño escolar en los niños/as con técnicas lúdicas se requiere la participación activa de la comunidad educativa?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>9. ¿El incremento del nivel de la calidad de desempeño escolar favorece el desarrollo integral del niño/a?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Rara vez <input type="checkbox"/> Nunca</p> <p>10. ¿Está de acuerdo que para mejorar la calidad de desempeño escolar en la asignatura de lengua y literatura debería orientarse mediante una guía de técnicas lúdicas?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> A veces</p>		
<input type="checkbox"/> Rara vez		
<input type="checkbox"/> Nunca		



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA: EDUCACION PRIMARIA

Dirigida a: Estudiantes de la escuela fiscal mixta "Virgilio Drouet Fuentes" Zona 5, Distrito 24D01, provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena.

Objetivo: Analizar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de lengua y literatura.

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

FICHA DE OBSERVACION A ESTUDIANTES

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

OBSERVACIONES

MARQUE CON UINA (X) SEGUN CREA CONVENIENTE

		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	Total
1	Exploran textos y juegan a leer.						
2	Demuestran interés, motivación y agrado por la comunicación con los demás compañeros.						
3	Interactúan con el docente mediante los juegos.						
4	Solicitan al docente que les cuenten y/o lean algunos textos literarios de su preferencia.						
5	Sus padres le motivan a realizar las tareas con juegos.						
6	Las tareas se le facilitan con los juegos en la						
7	Comprenden los textos escritos mediante juegos.						
8	Producen textos escritos mediante figuras.						
9	Construye palabras mediante los juegos.						
10	Formula oraciones adecuadamente.						



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



Dirigida a: Padres de familia de la escuela fiscal mixta "Virgilio Brindley Fuentes" Zona 5, Distrito 24D01, provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena.

Objetivo: Analizar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de lengua y literatura.

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

FECHA ENCUESTA: OCTUBRE – 2015

No. ENCUESTA: _____

1. ¿Ha oído hablar sobre las técnicas lúdicas?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca
2. ¿Usted cree que los juegos lúdicos ayudarían a su hijo/a a comprender con facilidad las lecciones de lengua y literatura?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca
3. ¿Considera usted que con los juegos lúdicos en casa lograría incentivar el interés del aprendizaje en su hijo?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca
4. ¿Cree usted que con juegos lúdicos su hijo ocuparía menos tiempo al realizar sus tareas de casa?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca
5. ¿Le sería beneficioso contar con un guía de los juegos lúdicos para motivar las tareas escolares de su hijo/a en casa?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca
6. ¿Está de acuerdo que el nivel de desempeño escolar de su hijo debe mejorar en la asignatura de lengua y literatura?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca
7. ¿considera usted que para aumentar desempeño escolar en su hijo debe aplicarse técnicas lúdicas?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca
8. ¿Cree usted que para ayudar a elevar el desempeño escolar debe aplicar juegos lúdicos también en su hogar?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca
9. ¿Está de acuerdo que se puede maximizar el desempeño escolar de su hijo a acorto plazo si se aplican técnicas lúdicas?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca
10. ¿Considera usted que para ayudar a fortalecer el desempeño escolar de su hijo en la asignatura de lengua y literatura debe instruirse mediante una guía de técnicas lúdicas?
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Rara vez
 Nunca

Anexo 7: Repositorio



REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TITULO Y SUBTITULO: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes” Zona 5 Distrito 24D01, provincia de Santa Elena, cantón Santa Elena, periodo lectivo 2015-2016 . Diseño de una guía didáctica con criterio de desempeño.

AUTOR/ES: Flores Villao Ramón Joselito Ramírez Tomalá Enrique Eduardo	TUTOR: MSC. MENDEZ SANTOS JULIO CESAR
	REVISORES: MSC. MENDEZ SANTOS JULIO CESAR

INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
---	---

CARRERA:
EDUCACIÓN PRIMARIA

FECHA DE PUBLICACIÓN: AÑO 2017	N. DE PAGS: 169 PAGS
--	--------------------------------

TITULO OBTENIDO:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

ÁREAS TEMÁTICAS:
LENGUA Y LITERATURA
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL:
VIRGILIO DROUET FUENTES

PALABRAS CLAVE:
(TÉCNICAS LÚDICAS) (DESEMPEÑO ESCOLAR) (GUÍA DIDÁCTICA)

RESUMEN:
El presente proyecto tiene como finalidad determinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de desempeño escolar en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes del segundo grado de la escuela fiscal mixta “Virgilio Drouet Fuentes”, en donde se detectó una disminución de la calidad de desempeño escolar. La investigación se efectuó para dar solución a este problema mediante la elaboración de una guía didáctica con criterio de desempeño. El estudio consistió en la utilización de cuestionarios para encuestas a los estudiantes, docentes y padres de familia, que permitieron estadísticamente interpretar y analizar los resultados mediante gráficos y tablas de frecuencia, proporcionando la factibilidad para sugerir técnicas lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año para fortalecer el desempeño escolar. El marco teórico está fundamentado en aspectos psicológicos, filosóficos y pedagógicos, además las conceptualizaciones necesarias que sustentan a las técnicas lúdicas. El marco legal está regido a través de reglamentos y leyes establecidas por la Constitución de la República del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural El docente mediante una guía didáctica podrá auto capacitarse logrando convertir una actividad escolar en una técnica lúdica y para este propósito contará con una serie de ejemplos con criterio de desempeño. La presente investigación permitirá el mejoramiento de la calidad de desempeño escolar en los estudiantes, que verán reflejados sus rendimientos en los indicadores de evaluación del docente, entre las recomendaciones más importantes es que las técnicas lúdicas se apliquen en un periodo a corto plazo.

N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:
------------------------------------	----------------------

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF: SI NO

CONTACTO CON AUTORES/ES:	Teléfono: 0988940560 0997055224	E-mail: ramonflores-9@hotmail.es eduardo250875@hotmail.com
---------------------------------	---------------------------------------	---

CONTACTO EN LA INSTITUCION:	Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía
	Teléfono: (2294091)
	E-mail: fca@uta.edu.ec