



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

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**TÉCNICAS LÚDICAS EN EL NIVEL
COGNITIVO. SUBNIVEL
ELEMENTAL. DISEÑO
DE UNA GUÍA
DIDÁCTICA**

CÓDIGO: LPI-17-285

**AUTORAS: ÁVILA COELLO ANNABELLE DEL ROCÍO.
COLOMA BRIONES CARMEN YESENIA**

TUTOR: AB. JORGE HUMBERTO TAPIA CELI, MTEFL.

Guayaquil, Agosto del 2018



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

VICE-DECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada, MGTI.

**DIRECTORA DEL SISTEMA
SEMIPRESENCIAL**

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Guayaquil, 15 Agosto del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado **Ab. Jorge Humberto Tapia Celi, MTEFL**, tutor del trabajo de titulación **Técnicas Lúdicas en el Nivel Cognitivo. Subnivel Elemental. Diseño de Una Guía Didáctica**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado Ávila Coello Annabelle del Rocío con C:C: 0920067576 y Coloma Briones Carmen Yesenia con C:C: 0914950803 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN , DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

Ab. Jorge Humberto Tapia Celi, MTEFL

DOCENTE TUTOR REVISOR
C.C. No.0907568935



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Guayaquil, 15 Agosto del 2018

MSc.

SILVIA MOY-SANG CASTRO. Arq.

**DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación Técnicas Lúdicas en el Nivel Cognitivo en el subnivel Elemental. Diseño de Una Guía Didáctica. De las estudiantes Ávila Coello Annabelle del Rocío y Coloma Briones Carmen Yesenia. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 18 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que las estudiantes Ávila Coello Annabelle del Rocío y Coloma Briones Carmen Yesenia, están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



ABG. JORGE HUMBERTO TAPIA CELI. MTEFL.
 DOCENTE TUTOR REVISOR
 C.C. 0907568935



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL
USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS**

Yo, Ávila Coello Annabelle del Rocío con C:C: 0920067576 y Coloma Briones Carmen Yesenia con C:C: 0914950803, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“Técnicas Lúdicas en el Nivel Cognitivo. Subnivel Elemental. Diseño de una Guía Didáctica”** son de nuestra absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente

Ávila Coello Annabelle del Rocío
ESTUDIANTE
C.I. No. 0920067576

Coloma Briones Carmen Yesenia
ESTUDIANTE
C.I. No. 0914950803

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

Mis padres, por darme la vida, quererme mucho, creer en mí y porque siempre me han apoyado.

Annabelle Del Rocío

Este trabajo de investigación está dedicado a primeramente a Dios, a mi esposo que siempre ha estado apoyándome y mis hijos, gracias al apoyo brindado por parte de ellos, me enseñaron que las adversidades son posibles de vencer cuando hay alguien dándote fuerza para seguir adelante.

Carmen Yesenia

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por estar presente en cada paso que doy, a mis padres y hermanos por darme su apoyo incondicional para realizar mis anhelos.

De igual forma agradezco al personal docente de la Facultad de Filosofía que supo guiarme por la senda correcta para la culminación de mi carrera.

Annabelle Del Rocío

Durante la experiencia de estudios universitarios, hasta la culminación de esta Investigación, han existido diversas personas a las que agradecer, tanto por sus enseñanzas, así como por su calidad humana y su apoyo inclusive en los momentos más difíciles.

Carmen Yesenia

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Directivos.....	ii
Certificación del tutor revisor	iii
Informe revisión final.....	iv
Licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra confines no académicos.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general.....	viii
Índice de tabla	xiii
Índice de figuras	xiv
Índice de apéndices o anexos	xv
Resumen	xvi
Abstract	xvii
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA.

1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Hecho científico	4
1.3. Causas	4
1.4. Delimitaciones	4
1.5. Problema de investigación.....	5
1.5.1. Formulación del problema	5
1.6. Premisas	5
1.7. Objetivos de la investigación.	5
1.7.1. Objetivo general.	5
1.7.2. Objetivos específicos.....	5
1.8. Justificación de la investigación.....	6
1.9. Operacionalización	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	11
2.2. Marco conceptual	12
2.2.1. Desarrollo de las estrategias lúdicas.	13
2.2.1.1. Antecedentes de las Técnicas Lúdicas	13
2.2.1.2. Enunciación de Técnicas Lúdicas.....	15
2.2.1.3. Relación de las técnicas lúdicas con el docente.	16
2.2.1.4. Tipologías de las Técnicas Lúdicas.	18
2.2.1.5. Ámbito de Técnicas Lúdicas.....	19
2.2.1.6. Las Técnicas Lúdicas en el entorno educativo.	19
2.2.1.7. Estrategias didácticas para la utilización de las técnicas lúdicas.....	21
2.2.1.8. La correcta administración de las técnicas lúdicas.	23
2.2.1.9. Funcionalidad de las técnicas lúdicas en la educación.	24
2.2.1.10. Impacto de las técnicas lúdicas en la sociedad educativa. .	26
2.2.2. Desarrollo de nivel cognitivo.....	26
2.2.2.1. Enunciación del Nivel Cognitivo.....	26
2.2.2.2. Importancia del nivel cognitivo.....	28
2.2.2.3. El nivel cognitivo en relación con la educación básica.	30
2.2.2.4. Incidencia de lo lúdico con el nivel cognitivo.....	32
2.2.2.5. Desarrolladores del nivel cognitivo.	33
2.2.3. Desarrollo de la guía didáctica.	34
2.2.3.1. Enunciación de Guía Didáctica.....	34
2.2.3.2. Por qué es indispensable la creación de una guía didáctica .	34
2.2.3.3. Funciones básicas de la guía didáctica.	35
2.2.3.4. Estructuración de la guía didáctica.	36
2.2.3.5. La guía didáctica y su influencia en el nivel cognitivo.	37
2.2. Marco contextual	38
2.3. Marco legal.....	41

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Metodología o enfoque de la investigación	50
3.1.1. Enfoque cuantitativo	51
3.1.2. Características principales del enfoque cuantitativo.	51
3.1.3. Importancia del enfoque cuantitativo.	53
3.2. Tipos de estudios:	53
3.2.1. Estudio bibliográfico.	53
3.2.2. Estudio descriptivo.	54
3.2.3. Estudio explicativo.....	54
3.2.4. Estudio de campo.....	55
3.2.5. Estudio exploratorio.....	55
3.3. Determinación de la población y selección de la muestra	55
3.3.1. Población.	56
3.3.2. Muestra.	57
3.4. Métodos de investigación	58
3.5. Técnicas e instrumentos de investigación.....	58
3.5.1. La observación.	59
3.5.2. Entrevista.	59
3.5.3. Encuesta.	59
3.6. Presentación y análisis de los resultados	62
Análisis e interpretación de los resultados	72

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título	74
4.2. INTRODUCCIÓN	74
4.3. Objetivos de la propuesta	75
4.3.1. Objetivo General	75
4.3.2. Objetivos Específicos	75
4.4. Aspectos Teóricos de la propuesta.....	76
4.4.1. Guía didáctica	76

4.4.2. Estructura básica de una guía didáctica	76
4.4.3. Importancia de una guía didáctica	77
4.5. Factibilidad De La Propuesta	77
4.5.1. Determinaciones de las factibilidades de la propuesta	77
4.6. Descripción de la Propuesta	79
4.6.1. Actividades	79
4.6.2. Recursos	79
Conclusiones.	80
Recomendaciones	82
Anexos	98
Referencias bibliográficas.	99

ÍNDICE DE TABLA

Tabla #1 Operacionalización de las variables del proyecto. _____	9
Tabla #2 Estructura de una guía didáctica. _____	36
Tabla #3 Descripción de la estratificación _____	56
Tabla #4 Estratificación muestral. _____	57
Tabla #5 Técnicas Lúdicas. _____	62
Tabla #6 Mejorar la enseñanza _____	63
Tabla #7 Aprendizaje significativo _____	64
Tabla #8. Actualización docente _____	65
Tabla #9 Materiales didácticos _____	66
Tabla #10 Adecuados trabajos de los directivos _____	67
Tabla #11 Directivos y profesores deben capacitarse _____	68
Tabla #12 Métodos de enseñanza _____	69
Tabla #13 Forma de enseñanza. _____	70
Tabla #14 Aprendo a aceptarme y aceptar a los demás. _____	84
Tabla #15 Desarrollando nociones lógicas. _____	85
Tabla #16 Las partes del cuerpo humano. _____	86
Tabla #17 La motricidad corporal. _____	85
Tabla #18 Grupos de números. _____	86

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Proceso cuantitativo. _____	51
Figura 2. Relación entre la teoría, la investigación y la realidad en el enfoque cuantitativo. _____	52
Figura 3. . Población y Muestra. _____	57
Figura 4. Las técnicas lúdicas _____	62
Figura 5. Mejorar la enseñanza _____	63
Figura 6. Aprendizaje significativo _____	64
Figura 7. Actualización docente _____	65
Figura 8. Materiales didácticos _____	66
Figura 9. Adecuados trabajos de los directivos _____	67
Figura 10. Directivos y profesores deben capacitarse _____	68
Figura 11. Métodos de enseñanza _____	69
Figura 12. Forma de enseñanza. Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones _____	70
Figura 13. Portada de la guía didáctica. _____	83

ÍNDICE DE APÉNDICES O ANEXOS

Anexo 1. Carta de aprobación del tutor carta de aceptación de la institución educativa

Anexo 2. Respuesta del Rector de la Unidad Educativa Rio Marañon

Anexo 3. Captura de pantalla del resultado del Urkund certificado firmado por el responsable del sistema anti plagio.

Anexo 4. Evidencias fotográficas.

Anexo 5. Instrumentos de investigación formato de encuestas entrevistas guía de observación y ficha de revisión bibliográfica, entre otros.

Anexo 6. Repositorio



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO
“TÉCNICAS LÚDICAS EN EL NIVEL COGNITIVO. EN EL SUBNIVEL
ELEMENTAL. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA”

Autoras: Ávila Coello Annabelle del Rocío.
Coloma Briones Carmen Yesenia

Tutor: Ab. Jorge Humberto Tapia Celi, MTEFL

Guayaquil, Agosto 2018

Resumen

El principal objetivo de este estudio es proponer la aplicación de las técnicas lúdicas para restaurar el nivel cognitivo de los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Fiscal “Río Marañón”. Debido a que se detectaron altos índices en donde se identificó variables que influían en el desarrollo de un estudiante por esta razón este proyecto contribuye de manera relevante ya que remarca la utilización de técnicas lúdicas como estrategia para el aprendizaje de los estudiantes. La metodología cualitativa dio base al trabajo de la investigación, utilizando referencias de estudios pasados. Los resultados permitieron identificar baja calidad del nivel cognitivo en todas las áreas académicas de los estudiantes de cuarto grado, por lo cual se espera mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación de las técnicas lúdicas por medio del diseño de una guía didáctica.

Palabras claves: Técnicas, cognitivo, aprendizaje, estudiante y educación



UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER PRIMARY EDUCATION
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED Ludic Techniques in the
“Cognitive Level. In the Elemental sub-level. Design of a Teaching
Guide”

Authors: Ávila Coello Annabelle del Rocío.
Coloma Briones Carmen Yesenia

Tutor: Ab. Jorge Humberto Tapia Celi, MTEFL

Guayaquil, August 2018

ABSTRACT

The main objective of this study is to propose the application of recreational techniques to restore the cognitive level of the fourth grade students of the Fiscal Education Unit "Rio Marañón". Due to the fact that high indexes were detected in which variables that influenced the development of a student were identified, for this reason this project contributes in a relevant way since it highlights the use of playful techniques as a strategy for student learning. The qualitative methodology was based on the work of the research, using references from past studies. The results allowed to identify low quality of the cognitive level in all the academic areas of the fourth grade students, for which it is expected to improve the level of learning of the students through the application of the playful techniques through the design of a didactic guide.

Keywords: Techniques, cognitive, learning, student and education.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día el aprendizaje es un proceso de cambio que se presenta en el individuo, en el cual hace uso de los procesos mentales básicos, así como de las experiencias percibidas de su entorno. En las últimas décadas encontramos un déficit en el nivel cognitivo en algunas áreas académicas el cual es obstruido por problemas de tipo social, económico y físico –mental que se deben en parte a una baja aplicación de técnicas lúdicas en los estudiantes.

El presente proyecto está destinado a estudiar la falta de aplicación de las técnicas lúdicas en los estudiantes del cuarto grado de educación básica, de la Unidad Educativa Fiscal “Rio Marañón” ya que se puede observar en los estudiantes escaso desarrollo cognitivo, poco participativos y reflexivos ya que en los momentos pedagógicos carecen de dichas actividades lúdicas.

Muchos de los estudiantes quedan a la deriva por tener estas limitaciones académicas dentro de su vida estudiantil debido a las diferentes factores que interviene en su desarrollo cognitivo siendo esta la problemática que está afectando a los estudiantes del cuarto grado de educación básica.

El diseño de la investigación está orientado al campo estudiantil por tal motivo en la metodología empleada se identificaran variables que influyen en el desarrollo del estudiante además de utilizar como base estudios realizados con anterioridad.

El presente estudio tiene como objetivo proponer la aplicación de las técnicas lúdicas para restaurar el nivel cognitivo de los estudiantes y así demostrar la influencia académica que tienen estas técnicas en el correcto desarrollo del cognitivo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA.

1.1. Planteamiento del problema.

El presente proyecto de investigación está dirigido a solucionar una de las problemáticas más comunes y complejas dentro del ámbito educativo, como es mejorar el nivel de aprendizaje del estudiante, cognitivamente hablando es indispensable que un estudiante logre desarrollar su mayor potencial intelectual. En ciertas ocasiones este desarrollo es obstruido por problemas que el estudiante contiene o le rodea, es decir estos problemas pueden ser de tipo social, económico, y físico- mental estas situaciones se pueden presentar a nivel mundial, continental y nacional.

Muchos estudiantes de primaria quedan a la deriva por tener estas limitaciones dentro de su vida estudiantil, el proceso de dichos estudiantes se vuelve muy contradictorio, debido a las diferentes causas de obstrucción en su desarrollo cognitivo; algunos ven dificultades en leer, estudiar, atender, entre otras; todo esto se debe a lo que genera su mente mientras esta en el aula de clases, por lo general el estudiante ya sea niño o niña va a estar pensando en ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Quiénes?.

Y otras preguntas que están dirigidas al asunto que origen del problema, esto hace que el estudiante no pueda dar o rendir a nivel al cual debe de estar aplicando,(inserta cita sobre mente, pensamiento) los estudiantes no tienen esa visión completa, antes se va deteriorando dicha visión de superación estudiantil gracias a todas las anomalías en el ámbito social económico y en ocasiones físico- mental.

La deriva en un estudiante hace que el rendimiento académico de este sea negativo, es allí donde radica los resultados opuestos a lo que un

docente aspira tener dentro de un salón de clases, en ciertos casos la problemática identificada no puede ser atendida o resuelta con nivel de éxito completo debido a desconocimiento, incapacidad, negligencia de parte de los docentes.

Esto influye mucho en la vida académica del/los estudiante(es) debido a que el rol que desempeña el docente día tras día es muy importante e influyente en el desarrollo cognitivo del estudiante, la falta de conocimiento sobre las diferentes problemáticas anteriormente mencionadas en cada uno de los ámbitos del estudiante hace que la relación académica no tenga una fluidez completa, la relación académica le permite al estudiante y docente tener un avance pedagógico satisfactorio dentro del salón de clases.

Debido a todos los factores que anteriormente planeamos, detectamos la falta de aplicación de las respectivas técnicas lúdicas en el nivel cognitivo siendo esta la problemática que está afligiendo a los estudiantes del cuarto grado de educación básica, de la Esc. "Rio Marañón". La presente problemática ha sido detectado en los escolares del cuarto grado de educación básica, de la Unidad Educativa "Rio Marañón", de la zona 8, Distrito09D08, sección matutina durante el Año 2017– 2018.

En la Institución que la cual hemos abarcado nuestro estudio de investigación se puede observar en los estudiantes escaso desarrollo cognitivo, poco participativos y reflexivos ya que los momentos pedagógicos carecen de actividades lúdicas que motiven la participación activa para potenciar habilidades que eleven el nivel cognitivo los hechos

más notorio para verificar las carencias en los estudiantes se ven reflejadas en las evaluaciones realizadas respectivamente por el docente.

1.2. Hecho científico

Bajo nivel cognitivo en todas las áreas académicas de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Río Marañón” de la Zona 8, Distrito 8, Provincia Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarqui. Esto se evidencio en una evaluación que se realizó, para conocer el nivel cognitivo de los estudiantes en el área académica, ya que presentaban un grado de nerviosismo cuando se impartía estas materias.

1.3. Causas

- Desconocimiento de métodos para la aplicación de las técnicas lúdicas.
- Poco desarrollo de habilidades cognitivas.
- Déficit en la aplicación de estrategias lúdicas.
- Ausencia de innovación en las técnicas lúdicas.

1.4. Delimitaciones

1.- Aplicación y desarrollo de las técnicas lúdicas mediante una guía didáctica a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Fiscal “Río Marañón”.

2.- El presente estudio tendrá una duración de 7 meses aproximadamente.

3.- Perfeccionamiento del nivel cognitivo de los estudiantes en todas las áreas académicas de cuarto grado de la escuela “Río Marañón”, sección matutina.

4.- Adecuar el contenido de la guía didáctica para restaurar el nivel cognitivo mediante el uso de las técnicas lúdicas.

5.- Con las técnicas de aprendizaje mejorará el rendimiento de los estudiantes en su vida académica con la implementación de la propuesta, dentro del área pedagógica.

1.5. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. Formulación del problema

¿De qué manera influye las Técnicas Lúdicas en el Nivel Cognitivo en todas las áreas académicas de los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Fiscal Río Marañón, Año 2017.?

1.6. Premisas

1.- La correcta aplicación de las técnicas lúdicas dentro de las áreas académica tendrá como consecuencia el desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes.

2.- Los estudiantes elevaran su nivel académico por medio de las estrategias lúdicas.

1.7. Objetivos de la investigación.

1.7.1. Objetivo general.

Proponer la aplicación de las técnicas lúdicas para restaurar el nivel cognitivo de los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Fiscal “Río Marañón” por medio del diseño de una guía didáctica.

1.7.2. Objetivos específicos.

1.- Demostrar en qué influye las técnicas lúdicas aplicadas dentro del aprendizaje diario del estudiante.

2.- Establecer el efecto que tiene dentro del nivel cognitivo de los estudiantes la aplicación de las técnicas lúdicas

3.- Advertir a la sociedad educativa de la importancia que tiene la

implementación de guías didácticas y su repercusión en el desarrollo del aprendizaje cognitivo.

1.8. Justificación de la investigación

Es conveniente realizar la aplicación de técnicas lúdicas porque va a permitir desarrollar el nivel cognitivo de los estudiantes y se logrará mejorar su desempeño escolar, ante ello se hace necesario el diseño de una guía didáctica que estimule las habilidades y destrezas mediante la participación colectiva de todos los estudiantes.

El presente proyecto contribuye a la ciencia y a la educación de manera sustancial para mejorar la situación problemática de los docentes que aplican metodologías tradicionalista, que solo consiguen la memorización momentánea y limitación de las capacidades intelectuales de los estudiantes, incentivándolos a la ejecución de actividades participativas, dinámicas que prioricen la construcción del conocimiento.

Es relevante en lo social porque la enseñanza en las áreas académicas casi siempre se lo hace de manera tradicional y autoritaria, limitándole al estudiante hacer muchas cosas que puede experimentar directamente, esto le resultará difícil de aprender debido a que no responde a sus intereses. A algunos estudiantes se les ha considerado como personas que tienen dificultades para el aprendizaje en las áreas académicas porque no pueden aplicarlo como lo imaginó el docente, pero éstos dentro del contexto en el cual se desarrollan, pueden resolver situaciones problemáticas. Debemos ser conscientes de que éste es un mundo nuevo, donde se le obliga a relacionarse con números, letras, etc., que no solamente son abstractos, sino que le resultan imprescindibles; prohibiéndole formular, probar, construir e intercambiar sus ideas o adoptar nuevas, a partir de sus propias hipótesis.

Es beneficioso porque las actividades lúdicas aplicadas adecuadamente en los estudiantes del nivel primario son muy importantes porque propician el desarrollo de las habilidades, destrezas para la comunicación en todas las áreas académicas; los niños serán los más estimulados porque al aplicar las actividades lúdicas en todas las áreas en general, mejoraran los resultados de su participación y el nivel cognitivo, el mundo evoluciona y la educación con este por tal razón se ha desarrollado este proyecto.

. Los que aprovecharan de la aplicación de las técnicas serán los estudiantes del cuarto grado de educación básica de la Escuela "Río Marañón", mediante actividades de integración activa que en primera instancia perderán el cansancio físico y mental de las largas jornadas de clases sin motivación alguna, convirtiéndose en momentos agradables de todos los estudiantes, es decir, la aplicación de las técnicas lúdica le permitirá al estudiante ver desde otra perspectiva la importancia que tiene la educación en su vida.

Es adecuado este trabajo de investigación porque servirá para fundamentar los nuevos modelos pedagógicos basados en la participación activa de los estudiantes y el logro de sus aprendizajes y a su vez posee gran relevancia social, ya que en la actualidad lo que se promueve es la educación de calidad, la misma que se logra con el desarrollo de competencias que sean de utilidad para la resolución de conflictos, de manera responsable y que denoten avances en la sociedad.

Es decir necesitamos entes productivos en todos los niveles de la educación, y esto lo conseguiremos con la implementación de actividades que motiven al logro de estos objetivos planteados para conseguir mejores condiciones de vida. Por lo tanto la finalidad de este trabajo de investigación, es reconocer la importancia y utilidad de las metodologías activas, que promueven los aprendizajes significativos y funcionales para la vida no para el momento, elevando de forma considerable el nivel

cognitivo de los niños y niñas debido a la interacción con la comunidad educativa, creadora de grandes experiencias para el aprendizaje.

Las actividades lúdicas son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio pedagógico natural y barato capaz de combinarse con el medio más riguroso y más difícil. La eficacia del juego es la obra grande y hermosa de la educación del niño y no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino influye en toda la vida del hombre ya sea el deporte o juego de azar, siendo necesario tenerlo presente durante todo el proceso educativo especialmente en áreas que pueden causar temor.

1.9. Operacionalización

La Operacionalización de conceptos o variables es un proceso lógico de desagregación de los elementos más abstractos –los conceptos teóricos–, hasta llegar al nivel más concreto, los hechos producidos en la realidad y que representan indicios del concepto, pero que podemos observar, recoger, valorar, es decir, sus indicadores. (Reguant y Martínez, 2014, p.3)

Tabla #1
Operacionalización de las variables del proyecto.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE TÉCNICAS LÚDICAS	<p>Martínez (2005) : “refiriendo a un conjunto de habilidades que tienen que ver, básicamente, con los procesos ligados a la adquisición, organización, retención y uso del conocimiento (cognición)” (p.5).</p> <p>Hidalgo (2017) no refleja algo muy importante: “se refiere a todo aquello propio o relativo al juego... Es un conjunto de estrategias</p>	<p>Marco conceptual</p>	<p>Definición de las Técnicas Lúdicas.</p> <p>Ámbito De Las Técnicas Lúdicas</p> <p>Tipología De Las Técnicas Lúdicas.</p> <p>Adelantos en las investigaciones de las Técnicas Lúdicas.</p> <p>Antecedentes de las Técnicas Lúdicas.</p> <p>Las Técnicas Lúdicas y su influencia en las inclusivas.</p> <p>Clases de Técnicas Lúdicas</p> <p>Investigaciones de las nuevas Técnicas Lúdicas en la calidad de nivel cognitivo.</p> <p>Casos sobre las Técnicas</p>

	diseñadas para crear un ambiente de armonía entre los estudiantes y los docentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje (p.16).		las Técnicas Lúdicas. Unesco y las Técnicas Lúdicas. Actualización curricular Las Técnicas Lúdicas en el Quehacer de la Educación Básica.
		Técnicas lúdicas en el entorno educativo	La Práctica de las Técnicas Lúdicas
VARIABLE DEPENDIENTE		Definiciones entorno a la calidad de nivel cognitivo.	Adelantos de la calidad de nivel cognitivo Historia de la calidad de nivel cognitivo.
Nivel cognitivo		<p>Ámbito de nivel cognitivo</p> <p>La calidad de nivel cognitivo en el entorno educativo.</p>	

Fuente: Unidad Educativa Fiscal "Río Marañón"
Elaborado por: Ávila Coello Annabelle del Rocío y Coloma Briones Carmen Yesenia

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Nuestra investigación está orientada al campo estudiantil debido a los índices altos en donde se identificó variables que influían en el desarrollo de un estudiante, aparte los estudios realizados con anterioridad nos sirven como base para poder justificar esta investigación que tiene con objetivo implementar técnicas lúdicas para elevar el nivel cognitivo de los estudiantes por medio de la creación de un diseño de guía didáctica, demostrando a su vez a la sociedad de la importancia que remarca la utilización de técnicas lúdicas como estrategia para el aprendizaje de los estudiantes.

En la universidad de Guayaquil, se encontró una tesis con el tema **Influencia De Las Técnicas Lúdicas En La Lectoescritura** cuya autora es la Prof. Sonia Guillermina López Lucero ella basa su proyecto con un objetivo fundamental que es el de determinar las causas que tiene estancado el aprendizaje de una fluida lectoescritura de los estudiantes de educación básica elemental de la escuela “Pedro Vicente Maldonado”, de la ciudad de Guayaquil en el año 2016.

En la universidad de Milagro, se encontró un tema similar a las **Técnicas Lúdicas En El Nivel Cognitivo** que fueron parte de motivación para dar con un fiel cumplimiento a este trabajo. La enseñanza de la filosofía en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, de los estudiantes del séptimo año de educación general básica de La Escuela Particular Mixta N° 276 “Corazón De María”. La autora de esta investigación es la Prof.

Lugarda Rodríguez Macas, en el año 2012 república del Ecuador Universidad Estatal de Milagro.

Encontramos un tema que hace referencia a nuestra investigación y lo adoptamos como antecedente y se llama La Actividad Lúdica Como Estrategia Pedagógica para fortalecer El Aprendizaje De Los Niños De La Institución Educativa Niño Jesús De Praga; Desarrollado En La Universidad Del Tolima Instituto De Educación A Distancia De La Carrera De Licenciatura En Pedagogía Infantil De La Ciudad Ibagué - Del Año 2015 Por Las Autoras: Tatiana Gómez Rodríguez ,Olga Patricia Molano, Sandra Rodriguez Calderon

Aparte también reclutamos “Estrategias Lúdicas De Enseñanza-Aprendizaje” realizado por Granja Cueva Sonia Mercedes desarrollado en la Carrera En Ciencias De La Educación Mención Educación Básica De La Facultad De Ciencias Humanas Y Educación En La Universidad Técnica De Cotopaxi en año 2017.

2.2. Marco conceptual

En nuestra investigación lo primero que hay que tener el claro es que lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magíster ludi”, es decir que viene desde tiempo atrás evolucionando, en conexión con lo anteriormente expuesto tenemos un factor influyente dentro de la instigación como es el maestro, que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera, eso nos dice la historia. Es por eso que aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.

En consecuencia, la relación de lo lúdico con técnicas, es una combinación muy precisa y completa para poder tener una eficiencia

como docente, dentro del aula se verán resultados positivos en lo que respecta al aprendizaje del estudiante. Miremos lo que nos dicen Choque y Zanga (2011) que las técnicas de estudio están especificadas como un conjunto de pasos y habilidades que un estudiante recibe y aplica de manera intencional y certera como instrumento flexible para aprender y solucionar problemas y exigencias académicas. Dentro la educación debe estar presente esta combinación, para asegurar un crecimiento continuamente en el nivel cognitivo, este factor que en ciertos planteles educativos no se toma en cuenta, sino no que en ciertas ocasiones incluso son pasados por alto. Podemos darnos cuenta que la importancia de las técnicas, Zusman, (2017) indica: “la técnica fue concebida como un elemento que garantizaría la liberación de la dominación de la naturaleza y el progreso social (p.50).

Por tal motivo las técnicas dentro de los estudios científicos o como lo estamos llevando estudios en el campo educativo, son bases esenciales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante, cuando el docente usa este método (combinación de lo lúdico con técnicas) va tener como resultado una eficacia en los infantes, puesto que ellos van a poner atención en el aula de clases, porque las estrategias aplicadas en las asignaturas son las adecuadas.

2.2.1. Desarrollo de las estrategias lúdicas.

2.2.1.1. Antecedentes de las Técnicas Lúdicas

Se debe mencionar que la técnica lúdica sustenta que todo lo que rodea a los niños puede ser fuente inagotable de preguntas, que suscitan la búsqueda de información, de formulación de hipótesis, de análisis, comprobación, exploración y observación.

Según Nevado (2013), apoya que:

A lo largo de la historia el juego ha sido considerado como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad, y

aunque en un principio, no fue tenido en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva. (p. 2)

Las técnicas lúdicas han venido teniendo su curso, por las aportaciones que da en el sistema educativo, podemos decir ahora sí que: unos de los principales problemas que se genera dentro de la escuela Rio Marañón, es la escasez que actividades pedagógica en el aula de clases, por lo cual se sugiere que el maestro inicie con capacitaciones para fortalecer este campo y dejar lo tradicional.

Di Bartolo (2012) manifiesta:

Acceder a la experiencia subjetiva de un niño constituye para los clínicos un constante desafío. Los niños tienen una capacidad limitada para dar cuenta verbalmente de su vida interior, y sus emociones y representaciones deben ser inferidas por vías alternativas. Los clínicos especialistas en niñez han utilizado tradicionalmente el juego terapéutico para acceder al mundo emocional y a las representaciones mentales de los niños. (p.30).

Mediante el proceso de educación de los infantes, es de vital importancia que el docente tenga alternativa pedagógica, debido que la capacidad del estudiante es limitada, por lo cual es fundamental que en el aula se opte por implementar juegos o métodos representativos que valla ayudar el desarrollo escolar y so logre un aprendizaje significativo. Las narrativas lúdicas incluyen formas verbales y no verbales de comunicación y constituyen una forma de comunicación propia de la edad.

Esta forma de recoger los datos para clasificar las representaciones de apego contrasta con otras técnicas, tales como los

cuestionarios, que limitan la posibilidad de acceder al mundo representacional en la niñez. La evaluación de las representaciones mentales utilizando las historias lúdicas de apego permite obtener material dado por los niños en su propia voz. Es una ventana que da acceso al mundo interno de un niño.

La problemática que están en la escuela Rio Marañón, depende de la forma de implementación de técnicas lúdicas en el aula de clases, los datos reflejante de la Unidad Educativa, donde la situación va enmarcada desde la comunicación del docente a estudiante por medio de la representación lúdicas, la misma que abrir una ventana al acceso de una formación pedagógica de calidad y calidez.

2.2.1.2. Enunciación de Técnicas Lúdicas.

Según varios autores lo lúdico se viene aplicando desde tiempo atrás, lo que ocurre es que el avance de la tecnología han influido en las actitudes referente al estudio, entre comillas modernización, es bueno cierto, pero hay que tomar en cuenta que no todos los sectores, ciudades, etc. Donde ese ha ubicado un establecimiento educativo cuenta con tales avances, tratamos de enmarcar que la esencia no hay que perderla. Hidalgo (2017) no refleja algo muy importante: “se refiere a todo aquello propio o relativo al juego... Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía entre los estudiantes y los docentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje (p.16). En relación con lo anteriormente dicho por Hidalgo, la técnica lúdica debe de ser más aplicada dentro del ámbito educativo, los resultados que oferta la misma, son muy certero para que el estudiante pueda adquirir lo que el docente desea impartirle, este método compuesto por una serie de paso, es una herramienta que puede ser de utilidad en cualquier establecimiento de educación.

Teniendo como finalidad de este método que el estudiante muy aparte de adquirir conocimientos, estrategias, definiciones, entre otras

cosas que el docente imparta, la armonía es el área en donde debemos condensar nuestras miradas, la armonía armada por el docente, el estudiante la percibe y por ende el estudiante se va abrir para poder recibir lo que se enseñará. Con esa finalidad se debe de aplicar las técnicas lúdicas.

2.2.1.3. Relación de las técnicas lúdicas con el docente.

Unos de los principales objetivos que deben tener los docentes dentro de su pedagogía son las técnicas lúdicas, debido que estas estrategias para el maestro en momento de llevar a cabo una clase será de gran beneficio a los educandos en el proceso escolar, lo cual generara un ambiente productivo de aprendizaje.

Según, Nevado (2013) manifiesta que:

Los profesores nos adentramos en este mundo descubriendo gratamente que “se aprende jugando en clase” y no sólo eso, sino que todo lo que genera el juego a su alrededor facilita enormemente el proceso de aprendizaje, las relaciones en el aula potenciando la integración y la cohesión grupal. (p.2)

Unas de las problemáticas que se genera dentro de las Instituciones Educativas, son la escasez de actividades lúdicas por parte de los docentes en el aula de clases, esta falencia hace que el estudiante pierda el interés de seguir asistiendo en sus procesos académicos.

Es evidente que el juego constituye una parte indispensable de la cultura de cada lugar ya que forma parte de nuestras vidas desde que nacemos. Es nuestra salida y ayuda a la hora de comenzar a socializarnos, es nuestra forma de divertirnos, una manera de expresarse... Numerosos psicólogos y psicopedagogos han realizado estudios acerca de este tema haciendo especial referencia a los valores cognitivos, afectivos, sociales y lingüísticos

que se desarrollan con la práctica de esta herramienta didáctica (Ballestín, 2014, p.6) .

La penuria de actividades lúdicas en la asignatura hacen que el educando tenga como consecuencia la desmotivación en el salón de clase, es por tal motivo se sugiere que el maestro opten por tener técnicas motivadora, misma que le permitan dejar lo tradicional, para que sus horas pedagógicas ya no sea monótona, y de esa manera obtener un buen resultado académico. “Estas influyen en su apreciación sobre su propio aprendizaje. Sus hallazgos confirman la necesidad de tomarlos en cuenta como una variable importante del contexto educativo, que interviene en la forma en que se acercan a, y construyen el conocimiento” (Covarrubias y Piña, 2004, p.55).

La influencia de las técnicas lúdica dentro del desarrollo que debe tener el docente es vital, ya que es una forma de poder hacer que el estudiante construya su conocimiento de una manera eficaz. Por eso la necesidad de aplicar las técnicas lúdicas por parte de los docentes es muy apremiante.

Covarrubias y Piña (2004) :

Es así que el origen de las representaciones entre profesor y estudiante resulta de la observación mutua y directa de sus características y su comportamiento, pero también de la información anterior que han recibido tanto los docentes (sobre los grupos) y los estudiantes (sobre los profesores) por personas que se encuentran cerca, así como de la selección y categorización de las características del otro. (p.53)

Ante ello se debe menciona que la técnicas lúdicas identifica al docente como animador, orientador y catalizador del proceso de aprendizaje; concibe la verdad como proyecto que es elaborado y no posesión de unas pocas personas; la relación teoría y práctica como

procesos complementarios, y la relación docente-alumno como un proceso de diálogo, cooperación y apertura permanente

2.2.1.4. Tipologías de las Técnicas Lúdicas.

La técnicas lúdicas, como tendencia orientadora del quehacer pedagógico sirve para que los niveles educativos puedan ascender, toma como punto de partida para todo aprendizaje la propia actividad, pues es mediante ella, que los niños y las niñas construyen conocimientos que, al ser experimentados e incorporados, les permiten actuar nuevamente sobre la realidad en forma más efectiva y compleja. Nevado (2013) relata que: “Los profesores de ELE, sabemos por experiencia, que todo el material que tenemos a nuestro alcance es útil y muy interesante como elemento motivador” (p. 36).

El docente solo tiene materiales elaborados por él, lo que lo motiva a mejorar en su trabajo diario es por tal motivo que la implementación de las técnicas lúdicas dentro de la pedagogía es muy beneficiosa.

Entre las herramientas lúdicas que podemos utilizar podemos dividirlos en varios grupos:

- Juegos de mesa,
- Concursos de televisión,
- Juegos tradicionales o
- Juegos creados por el profesor.

Es fundamental que los docentes conozcan los tipos de actividades lúdicas, que pueden usar dentro del proceso de educación del estudiante, misma que le serviría de mucho al impartir su asignatura y de esa manera no se sienta el educando que está en el sistema tradicional, estas estrategia fortalecerá los espacios que el maestro no puede llegar al infante.

2.2.1.5. Ámbito de Técnicas Lúdicas

El espacio que puede cubrir las técnicas lúdicas es inmenso ya que no solo en las ciencias educativas se puede dar su aplicación, sino que también podemos efectuarla en otros campos como por ejemplo en las ciencias administrativas o psicológicas. La amplitud que tiene esta herramienta es muy extensa debido a que cumple con factores que están directamente relacionados con las actitudes de una persona: Según Uberman (1998) dice que: “las actividades lúdicas motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación” (p.20).

Desde el punto de vista, las técnicas lúdicas tienen un enfoque de implantar, un aprendizaje donde el estudiante sea el autor de construir su propio conocimiento durante el proceso de formación educativa, se considera que cuando el maestro le da uso de estas estrategias el infante estará activamente en el salón de clases. “Por enfoque lúdico entendemos todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego” (Alcedo y Chacón, 2011,p.72).

El enfoque que maneja las técnicas lúdicas es muy interesante por su estructura, esto le ayudará al docente a que pueda ejecutar una clase llena de armonía, un ambiente ameno hace que a cualquier persona, su mente se abra y adquiera conocimiento, y de eso esto compuesta la herramienta lúdica determinadas por muchos.

2.2.1.6. Las Técnicas Lúdicas en el entorno educativo.

La relación íntima que se ha generado entre la educación y la lúdica es de mucho interés para muchos estudiantes y docentes dentro de cualquier país, de esta forma todo el medio es un generador de actividades, que se convierten en insumos de conocimientos y

aprendizajes con significado y finalidad, enriquecidos con las experiencias previas de los niños y con el intercambio comunicativo que se establece entre el grupo infantil y el docente.

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente. (Gómez, Molano, Rodríguez, 2015, p.30)

Al usar técnicas lúdicas se van a beneficiar, además se crea un ambiente diferente al aula de clases, ya que se despreocupan de todos y solo se concentran en el juego. Unas de las preocupaciones de los docentes es relacionar las técnicas lúdicas en el entorno educativo, lo cual es fundamental que se implemente estas estrategias metodológicas, misma que darán un aporte esencial en el salón de clases, porque va crear un ambiente motivador en el aula, y brindará el apoyo para la recepción de aprendizaje dl estudiante.

Nevado (2013), sostiene:

La importancia del juego en las clases de ELE es fundamental, sobre todo como parte importante de la motivación del estudiante. Como he señalado en la introducción de este artículo, aunque los estudiantes de ELE sean alumnos bastantes motivados, los juegos son un buen recurso para aprender y practicar la lengua en todas sus destrezas. (p.66)

Los aportes que dan los juegos lúdicos, inicia desde la motivación educativa, porque despertara el interés de conocer más acerca de la asignatura, es fundamental que el maestro de la Institución Educativa Rio Marañón, implemente metodología para que el estudiante desarrolle sus destrezas dentro del salón de clases. “Los docentes no pueden reducir el proceso de enseñanza y aprendizaje a una transmisión de información, sino que debe tratar de generar en los estudiantes un conocimiento que lo puedan poner en práctica en sus vidas” (León, 2014, p.138).

Es esencial que cuando se habla de enseñar, el docente tiene que tener claro que en el proceso de enseñanza, se debe transmitir la metodología con estrategia innovadora, para que el educando forme parte del su propio conocimiento, la cual se convertiría de maestro a ser un guía pedagógico, mismo que formara parte del eje esencial dentro del aula de clase, ya sea en la hora educativa o en cualquier asignatura por lo más difícil que sea.

2.2.1.7. Estrategias didácticas para la utilización de las técnicas lúdicas

“Es necesario tener presente que el proceso de enseñanza produce transformaciones sistemáticas en los individuos, de manera gradual y ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador” (Hernández, Recalde, Luna, 2015, p.79). Las estrategias lúdicas aplicadas por el docente deben realizarse sobre las bases de unos métodos que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusión.

Es necesario que provoque sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y de nivel de participación en su desarrollo para impulsar así el perfeccionamiento de las capacidades y destrezas dentro de un enfoque lúdico. La actividad lúdica debe ser considerada como técnica general básica para desarrollar las

capacidades de comprender conceptos, conocer procesos y solucionar problemas.

Guzmán y Marín (2011): es un conjunto de actividades esenciales que se deben integrar en la ejecución de dicho proceso, son criterios y decisiones que organizan de forma global la acción didáctica en el aula; determinando el papel que juega el docente, los estudiantes, los recursos y materiales educativos, las actividades de aprendizaje, la utilización del tiempo y del espacio, los grupos de trabajo y los contenidos temáticos.

Al presentar los juegos didácticos como recursos a los estudiantes, es recomendable comunicarles también la intención educativa que estos tienen. Es decir hacerlos partícipes de que van hacer y por qué hacen esto, que se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, y así se estimule al desarrollo físico y socio-afectivo para favorecer su proceso de sociabilidad.

Los profesionales del programa Técnico Laboral en Sistemas, desde su rol docente y con base en los resultados de esta investigación, no tienen una conceptualización puntual sobre estrategia didáctica, se limitan a hacer una descripción de lo que en su ejercicio realizan en el aula; como estrategias es aceptable si se tiene en cuenta en sus respuestas la clase magistral, los trabajos grupales e individuales, las guías de trabajo y la observación.

(Hernández et al, 2015, p.85)

Lo que Hernández et al, habla es una observación que debe el educador tener presente todo el tiempo, la falta de planificación de estrategias que comprenda las áreas lúdicas es un error muy común, la ejecución de las estrategias lúdicas por un docente deben estar basadas completan en referencia a las conceptualizaciones sobre la finalidad de dichas estrategias, es común que sin saber la información de una cosa el hombre tiende a mal usarlo, sino sabemos cómo planificar o ejecutar

debido a los vacíos de datos en el campo lúdico-estratégico, como docentes para poder estar cumpliendo con nuestra ética debemos capacitarnos e innovar nuestra manera de enseñar. Lo que nos dará resultados y observaciones positivas para poder determinar una toma de decisión sobre el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

La forma más factible de poder estar actos como docentes, es de buscar información y estrategias que se acoplen a la necesidades presente dentro del salón de clases, no se deben aplicar cualquier estrategia sin antes determinar el problema, nosotros orientamos con este proyecto a que las personas amantes por la enseñanza puedan encontrar un nuevo camino o método de aprendizaje para sus estudiantes.

2.2.1.8. La correcta administración de las técnicas lúdicas.

El docente debe incrementar dentro del proceso académico un programa educativo, para que no se le dificulte cuando intervienen en el campo pedagógico, donde le permita al educando tener efectividad y eficiencia en las asignaturas, la cual mejoraría el aprendizaje significativo, por medio del desarrollo cognitivo. Todo desarrollo tiene su proceso, cuantos más en el campo académico, donde el maestro es solo un guía en el aula de clases, el desarrollo cognitivo propone al docente un nivel de captación en la asignatura, la cual le va permitir orientar al estudiante que tenga un aprendizaje con autonomía y destrezas.

El modelo organizativo del pensamiento es la consecuencia de la selección de aquellos aspectos que son más llamativos, importantes, interesantes,... para cada individuo ante una situación u objeto. Como factor determinante a la hora de construir la realidad social interior o seleccionar determinados aspectos externos encontramos la personalidad, que tiene una doble dirección, al mismo tiempo que condiciona la percepción del entorno, también es condicionada por el ambiente, hasta el punto de no poderse desarrollar de forma plena en un ambiente coercitivo y sin tolerancia.

La organización en el aula es fundamental para que el docente pueda llegar al estudiante, se conoce que es uno de los factores que ocupan un papel esencial al construir conocimientos en momento de la hora pedagógica, es desarrollar el nivel cognitivo del infante, bajo una realidad social que atraviesan como es el ambiente áulico que atañe a la Unidad Educativa Rio Marañón.

2.2.1.9. Funcionalidad de las técnicas lúdicas en la educación.

Las técnicas lúdicas es simple palabras se la puede determinar como un conjunto de pasos(proceso) que da inicio y favorece en cada niño el desarrollo de sus capacidades, habilidades, destrezas, conocimientos personales al máximo de su potencialidad, para integrarse a la sociedad y a la escuela para aportar lo valioso de su individualidad para transformarla.

González (2014) declara que :

El aprender y lo lúdico se presentan, como una dualidad vital diaria y aportan la posibilidad de producir cambios sociales positivos, un espacio de construcción cultural, de conocimiento y lo más importante de encuentro social. La lúdica se toma entonces como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacer las más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico.
(p.14)

Se conoce que uno de los problemas que existen en el campo educativo, son las limitaciones que los estudiantes tienen en el salón de clases, aún más cuando se trata de los inconvenientes que surgen en el desarrollo cognitivo del infante, entre ellas están la esquizofrenia, la neuroimágenes, que se consideran como enfermedades, que se relacionan educandos bipolares. Adicional al efecto de los factores individuales de inequidad, existen efectos contextuales. Así por ejemplo,

de dos alumnos repitientes similares, se deberá esperar peor rendimiento de aquel que se encuentre en una escuela con mayor proporción de repitientes.

Es por ello que las estrategias de enseñanza deben ir alineadas con las de aprendizaje para propiciar en el alumno el ambiente que lo motive a relacionar conocimientos de la ciencia en situaciones cotidianas... Indistintamente del tipo de juego didáctico que se desarrolle en el aula, los alumnos llevarán a cabo un aprendizaje significativo, y por tanto, van a “aprender a aprender”; tomarán decisiones adquiriendo “autonomía e iniciativa personal”. (Garza, 2014, p.3)

Esta conclusión es válida también para los contextos definidos por las horas de trabajo, la educación de los padres y la disponibilidad de bienes culturales y educativos. Por eso, la variación inter-escuela del rendimiento promedio, no explicada por los factores individuales comentados anteriormente cae de manera abrupta cuando se consideran los indicadores de composición sociocultural de la escuela.

Al hablar de desarrollo pedagógico, se debe considerar los problemas que se han generado en el campo académico de la educación primaria, donde unos de lo más concurrentes son la repeticiones que hacen un el educando dentro del aula de clases, es esencial poder contar con los representante legales, donde se pueda realizar actividad de recuperación en la escuela tales como socioculturales.

Es necesario tener en cuenta siempre que el nivel cognitivo del educando es parte del proceso de la educación, por lo cual se considerar que este problema no solo es de la Unidad Educativa Rio Marañón, por lo que se han visualizados dificultades que se han generado a base de prueba estandarizada que se le debe hacer al estudiante para mejorar su aprendizaje.

2.2.1.10. Impacto de las técnicas lúdicas en la sociedad educativa.

Según estudios estadísticos, la construcción de las herramientas conceptuales y morales de los estudiantes tiene origen desde la propia actividad consciente, contribuyendo activamente a la cimentación de sus esquemas de coordinación y reelaboración interior. La experiencia de su propia actividad sobre las cosas o sobre el lenguaje enriquece su pensamiento. Con el manejo en la actualidad de los recursos telemáticos, encuentra, procesa y asimila información a mayor velocidad gracias a la intensidad interactiva que se produce.

“Orienta al estudio de nuevas estrategias lúdicas que actualmente aqueja al sector educativo provocando la falta de interés que tienen los estudiantes hacia las clases dictadas por sus maestros... aportará al desarrollo práctico de las actividades de los docentes dándoles una alternativa de la implementación de estrategias lúdicas enfocadas en el desarrollo del potencial de los estudiantes”
(Granja, 2017, p.3)

Muchas de las situaciones que se presentan en el aprendizaje del educando, se debe a las dificultades que se generan, ya sea por el diagnóstico o por una relación directa que está afectando al estudiante, puede que sea por el manejo de la asignatura del docente, es esencial que se implemente soluciones adecuadas que permitan mejorar el desarrollo cognitivo del infante.

2.2.2. Desarrollo de nivel cognitivo.

2.2.2.1. Enunciación del Nivel Cognitivo

La palabra cognición, aunque de uso poco frecuente en el habla ordinaria, es una vieja palabra española de origen latino [cognitivo >conocimiento, acción de conocer] que denota el proceso por el que las personas adquieren conocimientos. El antes más frecuente

adjetivo cognoscitivo ha sido desplazado por cognitivo, que se reintroduce a través del inglés (cognitive). (Navarro, 2008, p.66)

El desarrollo cognitivo (también conocido como desarrollo cognoscitivo), por su parte, se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente. Martínez (2005) : “refiriendo a un conjunto de habilidades que tienen que ver, básicamente, con los procesos ligados a la adquisición, organización, retención y uso del conocimiento (cognición)” (p.5).

La Unidad Educativa Rio Marañón, tiene unos de los problemas muy complicados, debido que los docentes no aplican métodos indicados para mejorar el nivel cognitivo, esta problemática ha tomado su curso por lo que tanto directivo y maestros no cuentan con materiales pedagógico que le permita mejorar la situación, y lograr en los infantes un aprendizaje significativo.

Para lograr un buen desarrollo del nivel cognitivo, es necesario que se implemente métodos indicados en las aulas de clases, de la escuela rio marañón, para que los estudiantes sean autores de su propio conocimiento, donde alcancen un aprendizaje significativo, creando un ambiente interactivo y participativo entres docentes y educandos.

El currículo oficial del Ecuador, recogen orientaciones explícitas que recomiendan el uso de juegos y actividades lúdicas como recursos para el aprendizaje de todas las áreas académicas. Las actividades lúdicas ofrecen muchas ventajas y beneficios y éstos superan con creces las dificultades que conlleva una organización de aula distinta a la habitual.

2.2.2.2. Importancia del nivel cognitivo.

El aprendizaje cognitivo pauta cómo el ser humano puede aprender una experiencia nueva iniciando desde cero o cómo es posible efectuar un aprendizaje de mucha complicación. Los seres humanos no sólo pueden aprender a través de las propias vivencias sino también, a través de la observación es por eso que el juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como en el ámbito cognoscitivo.

Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria.

Navarro (2008) afirma que :

La psicología cognitiva se ocupa del análisis, descripción, comprensión y explicación de los procesos cognoscitivos por los que las personas adquieren, almacenan, recuperan y usan el conocimiento. Su objeto es el funcionamiento de la mente, las operaciones que realiza y resultados de las mismas; la cognición y relaciones con la conducta. (p.66)

Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos. Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socioemocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece.

Sobre el aprendizaje cognitivo han explicado múltiples autores, entre los que se encuentran Piaget, Tolman, Gestalt y Bandura. Todos coinciden en un denominador común que es el proceso en el que la información ingresa al sistema cognitivo, es decir de razonamiento, es procesada y causa una determinada reacción en dicha persona. Encontramos según lo describe Piaget que el desarrollo de la inteligencia se encuentra dividido en varias partes, las cuales comentaremos a continuación:

Período sensomotriz: Tenemos como primera parte el periodo sensomotriz no indica que abarca desde el nacimiento del individuo hasta los 2 años de edad. Es el aprendizaje que se lleva a cabo a través de los sentidos y las posibles representaciones que la memoria haga de los objetos y situaciones a las que el individuo se enfrenta. En esta etapa la imitación es la respuesta al aprendizaje

Período pre operacional: En segundo plano tenemos la manifestación del periodo pre operacional que indica algo muy importante que a partir de los 2 años y hasta llegar a los 7 el niño puede analizar las cosas mediante los símbolos, de ahí la importancia de los cuentos infantiles llenos de metáforas prácticas que permiten que el pequeño tome conciencia de su entorno. La limitación que existe en esta etapa se encuentra ligada a la lógica, y es la imitación diferida y el lenguaje las formas en las que la persona reacciona frente a lo que aprende.

Período de acciones concretas: En la tercera posición podemos decir que el periodo de acciones describe desde los 7 años hasta los 11, se caracteriza por el desarrollo de la capacidad de razonamiento a través de la lógica pero sobre situaciones presentes y concretas, no es posible aún, de acuerdo a la edad del CI, que el individuo realice abstracciones para clasificar sus conocimientos. De todas formas, la persona es capaz de comprender conceptos como el tiempo y el espacio, discerniendo qué cosas pertenecen a la realidad y cuales a la fantasía. Se da también en esta etapa el primer acercamiento al entendimiento de la moral. La

reacción frente a los conocimientos es la lógica en el instante que ocurren los hechos.

Período de operaciones formales: En esta última etapa encontramos que desde los 11 años hasta los 15, el individuo comienza a desarrollar la capacidad de realizar tareas mentales para las cuales necesita el pensamiento para formular hipótesis y conseguir la resolución a los problemas. Comienza a manifestar interés en las relaciones humanas y la identidad personal.

Es de gran beneficio para el docente al momento de querer elevar el nivel cognitivo de los estudiantes a través del aprendizaje lúdico, tener en consideración las etapas anteriormente mencionadas debido a que nos describe cómo se va desarrollando la inteligencia en los seres humanos. Etapas que nos orienta para poder aplicar estrategias lúdicas dentro del aula de clase, esto desde la perspectiva del docente.

Como buenos administradores de las herramientas educativas, las etapas que describimos anteriormente nos va a permitir detectar acorde a la edad el problema o defecto que está presentando el estudiante, y poder crear un plan de acción compuesto de posibles resoluciones que van a mitigar aquel problema detectado, el ámbito lúdico debe ser muy bien aplicado, determinar a simple vista una estrategia de acción lúdica no es ventajoso para poder obtener resultados agradables como docente en la vida académica de los estudiantes, antes sería un problemas más que tenía que lidiar el docente dentro del proceso educativo que está desempeñando independientemente del lugar donde ejercer su profesión, es por aquel motivo que la presente investigación propone que el ámbito cognitivo debe ser bien manejado por parte del docente.

2.2.2.3. El nivel cognitivo en relación con la educación básica.

La técnica lúdica tiene como consecuencia un nivel cognitivo desarrollado ya que las técnicas promueve que los estudiantes estén

aprendiendo a través de la actividad, la misma que debe responder a sus intereses y necesidades, no espera que el docente le dé todo solucionado y le indique la manera de realizarlo: busca, pregunta, propone y ejecuta las acciones y trabajos que crea necesarios para cumplir con su propósito.

El desarrollo del nivel cognitivo, va de la mano desde el inicio del proceso de formación académica del infante, la cual le va permitir evolucionar al estudiante no solo la parte conocimiento sino también desde el enfoque social y afectividad, donde le genera cambios positivo para su periodo educativo primario.

De Borja (1998), manifiesta:

El juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico. (p. 156)

Dentro de los cambios, que pueden tener los educandos es fundamental que el docente tenga en cuenta, la importancia de un aprendizaje significativo la misma que está enmarcada desde el nivel cognitivo que valla evolucionando, para contribuir en la construcción de los conocimientos del estudiante.

Los cambios en la personalidad, en las estructuras cognitivas, los códigos morales, etc. que afectan a los estudiantes ya sean niños o niñas de 6 a 16 años hacen indispensable que el docente conozca en profundidad como pueden afectar al proceso de enseñanza y de aprendizaje y de qué manera se pueden manejar estos cambios para que en la edad adulta sean personas totalmente integradas en la sociedad en

la que viven, tanto desde el punto de vista conceptual como procedimental y actitudinal.

Desde que ingresa un individuo a la etapa escolar, es necesario que se conozca el nivel de afectación, que puede ocasionar al no tener un buen desarrollo cognitivo, dentro del proceso escolar primario, donde se debe considerar como la base fundamental, para guiar a los estudiantes ante la sociedad que se vive.

2.2.2.4. Incidencia de lo lúdico con el nivel cognitivo.

A través de las estrategias lúdicas correctamente establecidas, una vez hecho una excelente observación e identificación de los problemas que puede presentar el docente en el aula de clases, el proceso de adaptación por parte de los estudiante es una etapa en donde el docente debe tener la capacidad suficiente para enfrentar cualquier fracaso de adaptación, ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento en donde abran algunos estudiante que no son tan diestros como otros.

Estas reglas pueden ser sobrentendidas como en los juegos imaginarios como el juego de roles o socio protagonizado o explícitas como en los juegos con reglas como los deportes o los juegos de mesa, los cuales también contienen una situación imaginaria.

Esta necesidad de ajustarse a las reglas durante el juego le ayuda a lograr un dominio sobre sí mismo, aprendiendo a orientar sus impulsos y a controlar voluntariamente su comportamiento, logrando una autorregulación. Una vez ejecutado la adaptación se va a dar cuenta el docente que evolución tiene el estudiante en su nivel cognitivo, ahí vamos a determinar si la incidencia de las técnicas lúdicas elegidas a la aplicación dentro del plan de acción son viables o no, en esta fase el docente podrá modificar su plan de acción con nuevas estrategias lúdicas.

2.2.2.5. Desarrolladores del nivel cognitivo.

Antes de cerrar esta definición nos interesaría compartir un punto más acerca de lo cognitivo. Según lo han revelado determinados estudios, a partir de los 45 años puede verse una disminución del funcionamiento de nuestro sistema cognitivo. Comienza por leves olvidos, como el lugar donde dejamos las llaves de casa o la lectura de un texto varias veces sin conseguir comprenderlo, etc. Son simples hechos que suelen relacionarse con abundante estrés o un nivel alto de tensión o ansiedad (en algunos casos es sólo eso) pero en muchas ocasiones son los primeros síntomas de enfermedades que serán diagnosticadas años más tarde, tales como Demencia o Alzheimer.

La forma en la que los científicos pueden diagnosticar el deterioro cognitivo de una persona es a través de estudios sobre la memoria, el vocabulario, las habilidades para comprender su entorno y la capacidad a la hora de responder a problemas de escritura y semántica. El deterioro cognitivo puede tardar 20 o 30 años en manifestarse y los detonantes pueden ser enfermedades mentales, obesidad y otros trastornos que favorecen a su desgaste. Se desconoce la forma medicinal en la que pudiera prevenirse este daño, sin embargo se sabe que llevando una vida sana es la mejor manera en la que podemos evitar caer en este deterioro o contraer las enfermedades que se encuentran vinculadas con él.

El contenido que tiene una guía didáctica elaborada con una estructura con destrezas va fortalecer la enseñanza del aprendizaje, por la claridad de su enfoque de criterios de desempeño, misma que ayudaría al docente en las técnicas lúdicas, para que los estudiantes logren un buen desarrollo del nivel cognitivo, durante el proceso académico.

2.2.3. Desarrollo de la guía didáctica.

2.2.3.1. Enunciación de Guía Didáctica.

En ciertas ocasiones se tiene desconocimiento cuan útil puede ser una guía didáctica para la labor pedagógica del docente, esta aplicable también en otros campos, pero miremos lo que García (2002) indica sobre: La Guía Didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma” (p. 241).

Por esa razón tener un instrumento pedagógico es de vital importancia, para los mejorar la enseñanza del estudiante, por la programación didáctica que posee esta herramienta, las planificaciones de esta guía son enmarcada en lograr un buen aprendizaje del infante, según los datos de los escritores es un elemento esencial para el proceso escolar de un educando. Revisando las problemáticas de la Institución educativa Rio Marañón, es necesario que se dote de una de una guía didáctica, donde el maestro pueda utilizar el texto básico, como una herramienta para lograr un buen aprendizaje, misma que mediante las técnicas lúdicas remplazaría lo tradicional con los dinámicos.

Aguilar (2004) indica que:

La Guía Didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el autoaprendizaje.
(p.179)

2.2.3.2. ¿Por qué es indispensable la creación de una guía didáctica?

Darle respuesta a esta pregunta para algunos sería muy simple, pero no es como se ve, las principales metodologías que tiene una guía

didáctica son las estrategias planificadas para poder fortalecer las capacidades del docente, mismo que serían esenciales dentro del aula de clases.

La guía didáctica se convierte en un elemento esencial dentro del salón de clases, porque van determinar los principales problemas educativo, este instrumento debe tener una estructura que valla enfocada a mejorar las situaciones que demanda la enseñanza, es por tal motivo que los docentes de la escuela sujeta de esta investigación, opte por poseer esto tipo de herramienta educativa.

Aguilar (2004) nos demuestra que:

La importancia y reconocimiento internacional alcanzado en los últimos años por la educación a distancia, la han convertido en la mejor alternativa para responder a los retos de formación y profesionalización permanente, a lo que se suma la exigencia que de manera creciente realiza la sociedad a las instituciones educativas, motivándolas a una constante evaluación y mejora de métodos, técnicas y materiales educativos, para llegar con una respuesta educativa de calidad. (p.180)

2.2.3.3. Funciones básicas de la guía didáctica.

La guía didáctica tiene funciones muy importantes que deben de cumplirse en donde Aguilar (2004) manifiesta que : “La Guía Didáctica cumple diversas funciones, que van desde sugerencias para abordar el texto básico, hasta acompañar al alumno a distancia en su estudio en soledad” (p.184). la funciones que ejerce son las siguientes: Función motivadora, función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje, función de orientación y diálogo, función evaluadora.

El reconocimiento que ha tenido una guía didáctica dentro del aula de clases, ha sido parte fundamental e importante por el contenido que presenta, para que el docente sea activo en momento de dictar su hora

pedagógica, haciéndolo de una manera motivadora para que el educando desarrolle el nivel cognitivo con métodos y técnicas, y así lograr una calidad y calidez de educación.

El diseño instruccional se ha beneficiado considerablemente del enfoque de sistemas pues éste le permitió evolucionar a una concepción de modelos instruccionales abiertos, sistémicos y hacia el concepto de diseño como un proceso de indagación dinámica. La importancia que tiene un material didáctico va en marcado desde la estructura y enfoque que tenga el instrumento pedagógico, para el proceso de enseñanza del estudiante, la guía didáctica le va permitir evolucionar en el aula y tener un aprendizaje autónomo, por medio de las técnicas lúdicas que valla usar el maestro.

2.2.3.4. Estructuración de la guía didáctica.

Usar las técnicas lúdica en el salón educativo, es fundamental misma que debe relacionar con la propuesta de tener una guía didáctica, sustentada en una enseñanza autónoma, donde el educando sea el autor de sus conocimientos, para así resolver los problemas del nivel cognitivo, que atañe a la escuela Rio Marañón. Para lograr aquel objetivo debemos tener fijada nuestra visión en poder organizar una guía sólida y concisa.

Tabla #2

Estructura de una guía didáctica.

ESTRUCTURA DE UNA GUÍA DIDÁCTICA.

1. Datos informativos.
2. Índice.
3. Introducción.
4. Objetivos generales.

5. Contenidos.

6. Bibliografía.

7. Orientaciones Generales

. 8. Orientaciones específicas para el desarrollo de cada unidad.

• Unidad/número y título. • Objetivos específicos. • Sumario (temas de la unidad). • Breve introducción. • Estrategias de aprendizaje para conducir a la comprensión de los contenidos de la asignatura. • Autoevaluación.

9. Soluciones a los ejercicios de autoevaluación.

10. Glosario.

11. Anexos.

12. Evaluaciones a distancia.

Tomado de: La Guía Didáctica Un Material Educativo Para Promover El Aprendizaje Autónomo. Evaluación Y Mejoramiento De Su Calidad En La Modalidad Abierta Y A Distancia De La Utpl, Por A. Ruth, RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, p.185.

2.2.3.5. La guía didáctica y su influencia en el nivel cognitivo.

Es de trascendente importancia diseñar la elaboración de una guía didáctica, siempre que tenga un contenido basado en el problema que va a solucionar, este instrumento le ha dado realce a los estudiante de muchas Instituciones educativas, por lo que se sugiere que es de vital importancia implementarlo en la escuela “Rio Marañón”, para solucionar los problema que atañen a la comunidad estera.

En mucho lugares este material pedagógico, a facilitados un aprendizaje compresivo dentro del aula de clases, dando pauta esenciales, para que los docentes sea más dinámicos y fortalezcan las

habilidades del educando, las técnicas de estudios que se implementen en el salón educativo, debe ir de la mano con estrategia para lograr un buen nivel cognitivo.

Esto nos permite sostener que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno, a través de diversos recursos didácticos. Los datos sostienen que una guía didáctica tiene un papel fundamental dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del educando, mismo que deja de ser un simple material pedagógico, para convertirse en un instrumento, que orientara en el aula de clases, para que los estudiantes se conviertan en generadores de su propio conocimiento.

2.2. Marco contextual

Nuestra investigación es aplicada en la Unidad Educativa “Rio Marañon”. Zona 8, Distrito 09D08, provincia de Guayaquil, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, periodo 2018-2019. Dedicada y brinda una formación poco abierta, con poca implementación de recursos lúdicos, por ello nos vemos en la necesidad de evaluar el contexto donde se desarrolla la problemática, para brindar solución necesaria y oportuna al caso. Los contenidos en estas técnicas en su mayoría sirven para que los estudiantes encuentren estímulo y la motivación para la adquisición de conocimientos y fácil desarrollo de las habilidades y destrezas.

Dentro de su historia la Unidad Educativa comenzó sus inicios en Mapasingue con permiso de funcionamiento pero con una jornada única que era la vespertina, ya que, en la jornada matutina funcionaba otra institución funcionando más de 25 años por ese sector.

Pero en el periodo actual la trasladan hace más de seis años cuando los distritos empiezan a funcionar delegan a esta institución el cambio para Monte Sinai por la demanda en el sector de Janeth Toral 2 con apenas 50 alumnos la quieren cerrar pero los maestros que quedaban no dejaron que la cierren y desaparezca siendo La Lic María Villagómez junto a su compañero Lic. Guillermo Paredes luchan para que el distrital de ese entonces designe otro lugar para que siga funcionando la institución.

En la actualidad ha crecido la Institución cuenta con 1 Rector, 1 Vice-Rectora encargado (a), 50 maestros cubriendo todos los subniveles y jornadas tanto matutina y vespertina, 1 Departamento de Consejería Estudiantil DECE. 1 Inspector y 1430 discentes.

En la actualidad es evidente que en todos sus niveles carece de material didáctico para la implementación de técnicas lúdicas en el nivel cognitivo, lo que ocasiona un bajo desempeño escolar.

En la educación actual las exigencias nos enfocan a cambiar estos aspectos esenciales que se hallan de manera implícita en las diversas acciones que se realizan de forma cotidiana, de igual forma es importante mencionar el progreso en competencia y capacidad para la producción y labores enfocadas en el fortalecimiento de destrezas y habilidades que permitan formar entes competitivos y productivos para alcanzar un perfil de salida excelente en los estudiantes.

Por ello el trabajo investigativo es de mucho interés para la comunidad educativa existente porque les ayudara a fortalecer los procesos lúdicos para así mejorar el nivel cognitivo potenciando la capacidad que permitan hacer sujetos activos. El docente concibe la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en técnicas lúdicas para el mejoramiento del nivel cognitivo de manera empírica en los niños

y niñas. La individualidad y las vivencias que le permiten la acción significativa consigo mismo y con las otras personas

Dentro de nuestra investigación realizada a la Unidad Educativa Fiscal “Rio Marañón” tiene como misión formar al hombre, en la madurez de sus procesos, para que construya el conocimiento y transforme la realidad sociocultural con la innovación educativa y pedagógica, tiene como propósito fundamental dar a los niños las oportunidades, facilidades, experiencias y medios más eficaces para ayudarlos en su crecimiento, y desarrollo físico dentro del contexto que lo rodea.

La problemática observada en esta institución es necesaria resolverla, para el bienestar académico de los estudiantes que están matriculados en este establecimiento, la aplicación de la estrategia lúdicas a través del diseño de una guía didáctica es el medio que postulamos para que las condiciones en los niveles cognitivos de los estudiantes sean optimas, ya que en la situación actual no se encuentran en plenas condiciones debido a los diferentes factores anteriormente explicados que están incidiendo en que los estudiantes puedan tener un aprendizaje digno como lo manifiesta la constitución ecuatoriana.

Cabe resaltar que la metodología de enseñanza va dando una actualización muy notable que hay que utilizarlas para poder lograr nuestros objetivos ajustados a las respectivas planificaciones, la importancia que tiene una enseñanza de calidad es que garantizara a los futuros jóvenes de este país de conocimientos que serán valederos para que puedan desarrollarse en el área en la cual se ubiquen laboralmente hablando.

La postura de los docentes en referencia a la forma de impartir las materias es nuestra finalidad a mejorar con la implementación de las estrategia lúdicas dentro del sistema educativo en la escuela de educación Básica ; las principales causa del déficit en el nivel cognitivo se debe a la forma que tiene el docente de enseñar, la reestructuración que

se va a realizar a través de las técnicas lúdicas será de gran provecho para los estudiantes ya que el impacto que tiene las estrategias lúdicas es sumamente certero.

La negligencia en no reducir el déficit de aprendizaje por medio de procesos es también factor influyente en este caso, a causa del desconocimiento de información acerca de las funciones que tiene una guía didáctica en función a lo lúdico han provocado las variables problemáticas que identificamos en el capítulo uno de esta investigación, la forma más accesible en el ámbito educativo de poder contrarrestar este problema en esta la institución es realizando un muestreo para poder determinar qué tan acogido puede ser la implementación de las estrategias lúdicas en el salón de clases.

Con los resultados que se obtenga se puede realizar un análisis y en conjunto determinar una correlación entre las variables más sensible y compuestas para que la implantación de las técnicas lúdicas tengan un impacto en el nivel cognitivo de los estudiantes y con eso lograr uno de los objetivos que tenemos como investigación que consiste en breves palabras desarrollar al máximo el aprendizaje los estudiantes por medio de la aplicación del método lúdico

2.3. Marco legal.

En nuestra investigación sobre las técnicas lúdicas aplicadas para mejorar el nivel cognitivo a través del diseño de una guía didáctica ha identificado como sustento legal los siguientes artículos:

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS.

Artículo 1

Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR (2008) según:

TÍTULO I ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL ESTADO

Capítulo segundo

Ciudadanas y ciudadanos Art. 6.-Todas las ecuatorianas y los ecuatorianos son ciudadanos y gozarán de los derechos establecidos en la Constitución. La nacionalidad ecuatoriana es el vínculo jurídico político de las personas con el Estado, sin perjuicio de su pertenencia a alguna de las nacionalidades indígenas que coexisten en el Ecuador plurinacional. La nacionalidad ecuatoriana se obtendrá por nacimiento o por naturalización y no se perderá por el matrimonio o su disolución, ni por la adquisición de otra nacionalidad.

Sección cuarta Cultura y ciencia

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

TÍTULO VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo primero

Inclusión y equidad

Art. 340.-El sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y

exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo. El sistema se articulará al Plan Nacional de Desarrollo y al sistema nacional descentralizado de planificación participativa; se guiará por los principios de universalidad, igualdad, equidad, progresividad, interculturalidad, solidaridad y no discriminación; y funcionará bajo los criterios de calidad, eficiencia, eficacia, transparencia, responsabilidad y participación. El sistema se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, hábitat y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte.

Art. 341.- El Estado generará las condiciones para la protección integral de sus habitantes a lo largo de sus vidas, que aseguren los derechos y principios reconocidos en la Constitución, en particular la igualdad en la diversidad y la no discriminación, y priorizará su acción hacia aquellos grupos que requieran consideración especial por la persistencia de desigualdades, exclusión, discriminación o violencia, o en virtud de su condición etaria, de salud o de discapacidad. La protección integral funcionará a través de sistemas especializados, de acuerdo con la ley. Los sistemas especializados se guiarán por sus principios específicos y los del sistema nacional de inclusión y equidad social. El sistema nacional descentralizado de protección integral de la niñez y la adolescencia será el encargado de asegurar el ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes.

Art. 342.- El Estado asignará, de manera prioritaria y equitativa, los recursos suficientes, oportunos y permanentes para el funcionamiento y gestión del sistema.

Sección primera Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas

de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares. En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

Art. 346.- Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación. Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros

educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.

3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.

4. Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.

5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

6. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.

7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de postalfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o 103 sociales.

9. Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

10. Asegurar que se incluya en los currículos de estudio, de manera progresiva, la enseñanza de al menos una lengua ancestral.

11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

12. Garantizar, bajo los principios de equidad social, territorial y regional que todas las personas tengan acceso a la educación pública.

Art. 348.- La educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la educación se regirá por criterios de equidad social, poblacional y territorial, entre otros. El Estado financiará la educación especial y podrá apoyar financieramente a la educación fiscomisional, artesanal y comunitaria, siempre que cumplan con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades, rindan cuentas de sus resultados educativos y del manejo de los recursos públicos, y estén debidamente calificadas, de acuerdo con la ley. Las instituciones educativas que reciban financiamiento público no tendrán fines de lucro. La falta de transferencia de recursos en las condiciones señaladas será sancionada con la destitución de la autoridad y de las servidoras y servidores públicos remisos de su obligación.

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Art. 351.-El sistema de educación superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del sistema de educación superior con la Función Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad, autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes, pensamiento universal y producción científica tecnológica global.

Art. 352.- El sistema de educación superior estará integrado por universidades y escuelas politécnicas; institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos; y conservatorios de música y artes, debidamente acreditados y evaluados Estas instituciones, sean públicas o particulares, no tendrán fines de lucro.

Art. 353.- El sistema de educación superior se regirá por:

1. Un organismo público de planificación, regulación y coordinación interna del sistema y de la relación entre sus distintos actores con la Función Ejecutiva.
2. Un organismo público técnico de acreditación y aseguramiento de la calidad de instituciones, carreras y programas, que no podrá conformarse por representantes de las instituciones objeto de regulación.

Art. 354.- Las universidades y escuelas politécnicas, públicas y particulares, se crearán por ley, previo informe favorable vinculante del organismo encargado de la planificación, regulación y coordinación del sistema, que tendrá como base los informes previos favorables y obligatorios de la institución responsable del aseguramiento de la calidad y del organismo nacional de planificación. Los institutos superiores tecnológicos, técnicos y pedagógicos, y los conservatorios, se crearán por resolución del organismo encargado de la planificación, regulación y coordinación del sistema, previo informe favorable de la institución de

aseguramiento de la calidad del sistema y del organismo nacional de planificación. La creación y financiamiento de nuevas casas de estudio y carreras universitarias públicas se supeditará a los requerimientos del desarrollo nacional. El organismo encargado de la planificación, regulación y coordinación del sistema y el organismo encargado para la acreditación y aseguramiento de la calidad podrán suspender, de acuerdo con la ley, a las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores, tecnológicos y pedagógicos, y conservatorios, así como solicitar la derogatoria de aquellas que se creen por ley.

Art. 355.- El Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución. Se reconoce a las universidades y escuelas politécnicas el derecho a la autonomía, ejercida y comprendida de manera solidaria y responsable. Dicha autonomía garantiza el ejercicio de la libertad académica y el derecho a la búsqueda de la verdad, sin restricciones; el gobierno y gestión de sí mismas, en consonancia con los principios de alternancia, transparencia y los derechos políticos; y la producción de ciencia, tecnología, cultura y arte. Sus recintos son inviolables, no podrán ser allanados sino en los casos y términos en que pueda serlo el domicilio de una persona. La garantía del orden interno será competencia y responsabilidad de sus autoridades. Cuando se necesite el resguardo de la fuerza pública, la máxima autoridad de la entidad solicitará la asistencia pertinente. La autonomía no exime a las instituciones del sistema de ser fiscalizadas, de la responsabilidad social, rendición de cuentas y participación en la planificación nacional. La Función Ejecutiva no podrá privar de sus rentas o asignaciones presupuestarias, o retardar las transferencias a ninguna institución del sistema, ni clausurarlas o reorganizarlas de forma total o parcial.

Art. 356.- La educación superior pública será gratuita hasta el tercer nivel. El ingreso a las instituciones públicas de educación superior

se regulará a través de un sistema de nivelación y admisión, definido en la ley. La gratuidad se vinculará a la responsabilidad académica de las estudiantes y los estudiantes. Con independencia de su carácter público o particular, se garantiza la igualdad de oportunidades en el acceso, en la permanencia, y en la movilidad y en el egreso, con excepción del cobro de aranceles en la educación particular. El cobro de aranceles en la educación superior particular contará con mecanismos tales como becas, créditos, cuotas de ingreso u otros que permitan la integración y equidad social en sus múltiples dimensiones.

Art. 357.- El Estado garantizará el financiamiento de las instituciones públicas de educación superior. Las universidades y escuelas politécnicas públicas podrán crear fuentes complementarias de ingresos para mejorar su capacidad académica, invertir en la investigación y en el otorgamiento de becas y créditos, que no implicarán costo o gravamen alguno para quienes estudian en el tercer nivel. La distribución de estos recursos deberá basarse fundamentalmente en la calidad y otros criterios definidos en la ley. La ley regulará los servicios de asesoría técnica, consultoría y aquellos que involucren fuentes alternativas de ingresos para las universidades y escuelas politécnicas, públicas y particulares.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. METODOLOGÍA O ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro de una investigación se requiere poder determinar un enfoque investigativo o método de investigación, ciertos autores creen la necesidad de que esto quede claro por parte de los autores de una investigación, ya que el objetivo del mismo consiste en determinar el diseño de investigación y, además, representan el posicionamiento del investigador frente a la realidad a investigar.

“A lo largo de la historia de la ciencia han surgido diversas corrientes de pensamiento y diversos marcos interpretativos, como el realismo y el constructivismo, que han abierto diferentes rutas en la búsqueda del conocimiento” (Hernández, 2014 , p.4). Por tal motivo, como hemos visto hoy en día los diferentes enfoques que postulan los investigadores en el ámbito metodológico, en este acontecimiento encontramos que existe un denominador común como es la presencia de dos corrientes metodológica muy famosas y con una aplicación aceptable, como los son el enfoque cualitativo y cuantitativo, estos enfoques tienden a ser los más empleados en el desarrollados de las diferentes investigaciones cualquiera que sea el objeto del estudio.

Teniendo como opciones estos dos enfoques y verificando las características generales de cada uno, dentro de la investigación que estamos desarrollando bajo el tema **Técnicas Lúdicas en el Nivel Cognitivo. En el subnivel Elemental. Diseño de Una Guía Didáctica**, por esa razón hay que conocer la estructura profundamente del enfoque cuantitativo.

3.1.1. ENFOQUE CUANTITATIVO

El enfoque cuantitativo (que representa, como dijimos, un conjunto de procesos) es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de

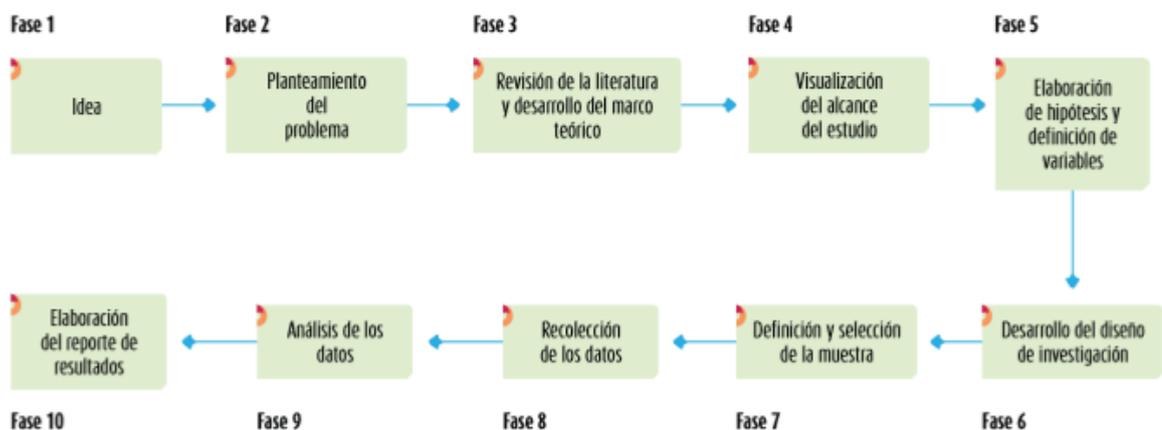


Figura 1. Proceso cuantitativo.

Adoptado de: “Metodología de la investigación sexta edición “ por R. Hernández, 2014, McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, p. 5

conclusiones respecto de la o las hipótesis. (Hernández, 2014, p.4)

3.1.2. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL ENFOQUE CUANTITATIVO.

- 1.- El investigador o investigadora proyecta un problema de estudio delimitado y concreto sobre el fenómeno, aunque en evolución. Sus preguntas de investigación versan sobre cuestiones específicas.

2.- La recolección de los datos se fundamenta en la medición (se miden las variables o conceptos contenidos en las hipótesis). Esta recolección se lleva a cabo al utilizar procedimientos estandarizados y aceptados por una comunidad científica. Para que una investigación sea creíble y aceptada por otros investigadores, debe demostrarse que se siguieron tales procedimientos. Como en este enfoque se pretende medir, los fenómenos estudiados deben poder observarse o referirse al “mundo real”.

3.- Los análisis cuantitativos se interpretan a la luz de las predicciones iniciales (hipótesis) y de estudios previos (teoría).

4.- Los estudios cuantitativos siguen un patrón predecible y estructurado (el proceso) y se debe tener presente que las decisiones críticas sobre el método se toman antes de recolectar los datos.

5.- La búsqueda cuantitativa ocurre en la “realidad externa” al individuo. Conviene ahora explicar cómo se concibe la realidad con



Figura 2. Relación entre la teoría, la investigación y la realidad en el enfoque cuantitativo. Adoptado de: “Metodología de la investigación sexta edición “ por R. Hernández, 2014, McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, p. 7.

esta aproximación a la investigación. (Hernández, 2014, p.6-7)

3.1.3. IMPORTANCIA DEL ENFOQUE CUANTITATIVO.

Hernández (2014) afirma que : “Enfoque cuantitativo Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p.4). Una vez ya establecido los puntos claves en lo que compete con el enfoque cuantitativo, podemos observar que los parámetros que requiere una investigación para poder desarrollarla con el enfoque cuantitativo se asemejan a nuestro presente trabajo.

3.2. TIPOS DE ESTUDIOS:

En acuerdo al estado de conocimiento y alcance de resultados planteados, en nuestra investigación hay que tener en consideración que debido a la presencia de varios tipos de estudios que los investigadores adoptan para que se ejecute el desarrollo de un proyecto, por tal motivo hay que tomar para la aplicación de esta investigación los tipos de estudios que se ajusten a este caso, siguiendo los estándares científicos y metodológicos establecidos. Para la ejecución del actual trabajo se utilizarán varios tipos de investigación y con diferentes criterios, según el tipo de ciencia a la que corresponda, comenzaremos definiendo cada uno de los tipos de estudios para poder seguir adelante con nuestra investigación.

3.2.1. ESTUDIO BIBLIOGRÁFICO.

“Se debe contar con material informativo como libros, revistas de divulgación o de investigación científica, sitios Web y demás información necesaria para iniciar la búsqueda” (Gómez, Fernando, Aponte, & Betancourt, 2014, p. 159) El estudio documental o bibliográfico como algunos lo conceptualizan es utilizado en esta investigación ya que el estudio de narración fundamentada en los textos, libros, revistas,

bibliografías y de campo, es decir el lugar de los hechos donde se hace la investigación, estas referencias sirven como suministros para el presente trabajo.

3.2.2. ESTUDIO DESCRIPTIVO.

Los estudios descriptivos se buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (Hernández, 2014, p.92)

En breves palabras Describe, registra, analiza e interpreta la causa y efecto de la limitación del problema, los cuales son originado por la diferenciaciones que inciden en el nivel de conocimientos, lo cual va relacionado con nuestra investigación.

3.2.3. ESTUDIO EXPLICATIVO.

Hernández (2014) Afirma que:

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables. (p.95)

Nuestra investigación es explicativa porque nos da las razones, y el conocimiento donde está radicado el problema, y así poder describirlo para dar la solución con el diseño de la guía didáctica del presente proyecto.

3.2.4. ESTUDIO DE CAMPO.

“Es un proceso ordenado, estricto y lógico que aplica la recolección, tratamiento, análisis y presentación de datos, fundamentado en una táctica de recopilación” (López, 2016, p. 66). Este tipo de estudio no ayudará ya que consiste en la recolección de datos en el lugar del problema, en nuestra investigación se refiere a los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Rio Marañón”, del Cantón Guayaquil, Provincia del Guayas periodo lectivo 2015-2016.

3.2.5. ESTUDIO EXPLORATORIO.

Los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes...cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas. (Hernández, 2014, p.91)

Según lo mencionado por Hernández nos orienta a que nuestra investigación cumpla con las característica de un estudio exploratorio, la razón es simple ya que nuestra investigación desarrolla el rastreo que se genera para llegar al origen del problema, de esta manera se ha podido evidenciar que la problemática es el objeto de estudio de esta investigación. Donde ocurren los hechos expresando las causas y efectos, involucrando a estudiantes, padres de familias, docente.

3.3. DETERMINACIÓN DE LA POBLACIÓN Y SELECCIÓN DE LA MUESTRA

En esta parte de la investigación es muy importante e indispensable realizar una selección de población y muestra respectivamente adecuada ya que ambas están vinculadas entre sí, es decir, la muestra nos va brindar un aporte en referencia con la población

“la muestra darán como resultados (comportamiento o acciones) que suceden u ocurren dentro de una población”. Esto que anteriormente explicábamos nos va abrir un camino para poder comprobar nuestras hipótesis antes planteadas o en algunos casos se plantean en el desarrollo de la investigación. Es otras palabras la ejecución de este paso es de importancia ya que un muestreo de toda la población puedes inspeccionar y obtener desenlaces en base a una pequeña parte de la población total.

3.3.1. POBLACIÓN.

1.- “Conjunto de individuos u objetos de interés o medidas que se obtienen a partir de todos los individuos u objetos de interés” (Lind, Marchal y Wathen, 2012, p.7).

2.- “Al grupo grande de elementos en un determinado estudio se le llama población... es el conjunto de todos los elementos de interés en un estudio determinado” (Anderson, Sweeney y Williams, 2008, p.15). Entiendo que población consiste en la totalidad del fenómeno estudiado y que poseen características comunes en un espacio determinado sobre los cuales se puede realizar observaciones.

Tabla #3
Descripción de la estratificación

EXTRACTO	POBLACIÓN
Directivos	1
Docentes	18
Estudiantes	40
Padres de familia	40
Total	99

3.3.2. MUESTRA.

1.- “Porción o parte de la población de interés” (Lind, Marchal y Wathen, 2012, p.7).

2.- Anderson, Sweeney y Williams (2008) Afirma que muestra se la conoce como: “Al grupo pequeño muestra...La muestra es un subconjunto de la población” (p.15).

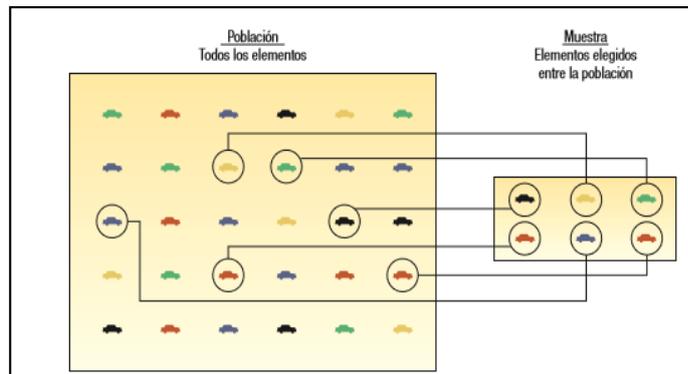


Figura 3. . Población y Muestra.

Adoptado de: “Estadística aplicada a los negocios y la economía 15 ed.” Por Lind, D. A., Marchal, W. G., & Wathen, S. A. (2012). McGRAW-HILL. 15. p.7

3.3.2.1. TIPO DE MUESTREO APLICADO EN LA INVESTIGACIÓN.

3.3.2.1.1. MUESTREO ALEATORIO SIMPLE.

Lind, Marchal, y Wathen (2012) Declara que: “Una población se divide en subgrupos, denominados estratos, y se selecciona al azar una muestra de cada estrato.” (p. 270).

Tabla #4
Estratificación muestral.

#	DESCRIPCIÓN DEL ESTRATO	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
1	Autoridad	1	2%

2	Docentes	4	10%
3	Padres de familia	20	44%
4	Estudiantes	20	44%
	Total	45	100%

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones

3.4. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Método estadístico- matemático.- Este método nos ayuda en el manejo de procedimientos sobre los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación y a su vez involucra la elaboración de ejercicios básicos de matemáticas que gradualmente se hacen más complejos hasta que el estudiante alcance un nivel avanzado de destreza. El propósito de este método es lograr un aprendizaje con un alto nivel cognitivo logrando así mejorar su desarrollo con los nuevos modelos de aprendizaje.

Método científico.- Se refiere a la serie de etapas que hay que recorrer para obtener un conocimiento válido desde el punto de vista científico, utilizando para esto instrumentos que resulten fiables. Lo que hace este método es minimizar la influencia de la subjetividad del científico en su trabajo.

Método empírico.- Es aquel basado en la experiencia, experimentación e investigación, y en último término, en la percepción, pues nos dice qué es lo que existe y cuáles son sus características, pero no nos dice que algo deba ser necesariamente así y no de otra forma; tampoco nos da verdaderas universalidad.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas son indispensables en el proceso de la investigación científica, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la

exploración. Hernández (2014) afirma que: “En la investigación disponemos de múltiples tipos de instrumentos para medir las variables de interés y en algunos casos llegan a combinarse varias técnicas de recolección de los datos” (p.217).

3.5.1. LA OBSERVACIÓN.

Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías. Útil, por ejemplo, para analizar conflictos familiares, eventos masivos (como la violencia en los estadios de fútbol), la aceptación-rechazo de un producto en un supermercado, el comportamiento de personas con capacidades mentales distintas, la adaptación de operarios a una nueva maquinaria, etc. (Hernández, 2014, p. 252)

3.5.2. ENTREVISTA.

“Las entrevistas implican que una persona calificada (entrevistador) aplica el cuestionario a los participantes; el primero hace las preguntas a cada entrevistado y anota las respuestas. Su papel es crucial, resulta una especie de filtro” (Hernández, 2014, p. 233). La entrevista es la técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará entorno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando.

3.5.3. ENCUESTA.

“La encuesta es una técnica de recogida de datos, o sea una forma concreta, particular y práctica de un procedimiento de investigación...ya que permite estructurar y cuantificar los datos encontrados y generalizar los resultados a toda la población estudiada” (Kuznik, Hurtado Albir, y Espinal Berenguer, 2010, p. 217). Es una técnica de adquisición de

información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un asunto dado. Aplicamos la encuesta porque una vez confeccionado el cuestionario no requiere de personal calificado a la hora de hacerla llegar al encuestado. A diferencia de la entrevista la encuesta cuenta con una estructura lógica, rígida que permanece inalterable a lo largo de todo el proceso investigativo. Las repuestas se recogen de modo especial y se determinan del mismo modo las posibles variantes de respuestas estándares, lo que facilita la evaluación de los resultados por métodos estadísticos.

3.5.3.1. INSTRUMENTO DE LA ENCUESTA: CUESTIONARIO.

“Conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir” (Hernández, 2014, p. 217). Es decir un instrumento técnico que se utiliza para realizar la encuesta a los estudiantes, docentes y comunidad educativa. En el proceso de investigación son una práctica común, utilizadas para el desarrollo de una problemática, es una técnica ampliamente aplicada y de carácter cualitativa.

3.5.3.2. ESCALA DEL CUESTIONARIO.

Hernández (2014) Afirma que:

Consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes. Es decir, se presenta cada afirmación y se solicita al sujeto que externé su reacción eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala. A cada punto se le asigna un valor numérico. Así, el participante obtiene una puntuación respecto de la afirmación y al final su puntuación total, sumando las puntuaciones obtenidas en relación con todas las afirmaciones. (p. 238)

Podemos considerar que es un instrumento de medición o pruebas psicológicas que frecuentemente son utilizadas para la medición de actitudes. En el presente proyecto se aplicará la Escala de Likert, debido a que la puntuación de cada unidad de análisis se obtendrá mediante la sumatoria de las respuestas obtenidas en cada ítem. El ítem está estructurado con cinco alternativas de respuesta:

Vamos a trabajar con la escala de Lickert.

1. Muy en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Indiferente
4. De acuerdo
5. Muy de acuerdo

3.6. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A DOCENTE

Tabla #5
Técnicas Lúdicas.

1.- ¿Piensa usted que mediante las Técnicas Lúdicas mejorará el aprendizaje en los estudiantes?			
CÓDIGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 1	Muy de acuerdo	2	50%
	De acuerdo	1	25%
	Indiferente	1	25%
	En desacuerdo	0	
	Muy en desacuerdo	0	
	TOTAL		4

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones.

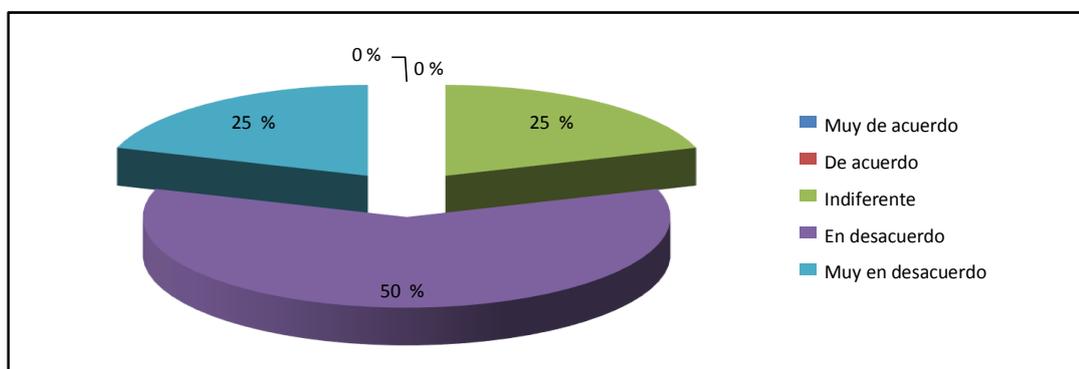


Figura 4. Las técnicas lúdicas

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

Luego de la encuesta realizada a los docentes el 50% está muy de acuerdo y 25% de acuerdo que mediante las Técnicas Lúdicas mejorará el aprendizaje en los estudiantes, otro 25% se muestran indiferentes frente a la pregunta.

Tabla #6
Mejorar la enseñanza

2.- ¿Cree usted que se puede mejorar las enseñanzas mediante las Técnicas Lúdicas?			
CODIGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 2	Muy de acuerdo	0	
	De acuerdo	0	
	Indiferente	2	50%
	En desacuerdo	1	25%
	Muy en desacuerdo	1	25%
	TOTAL	4	100%

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

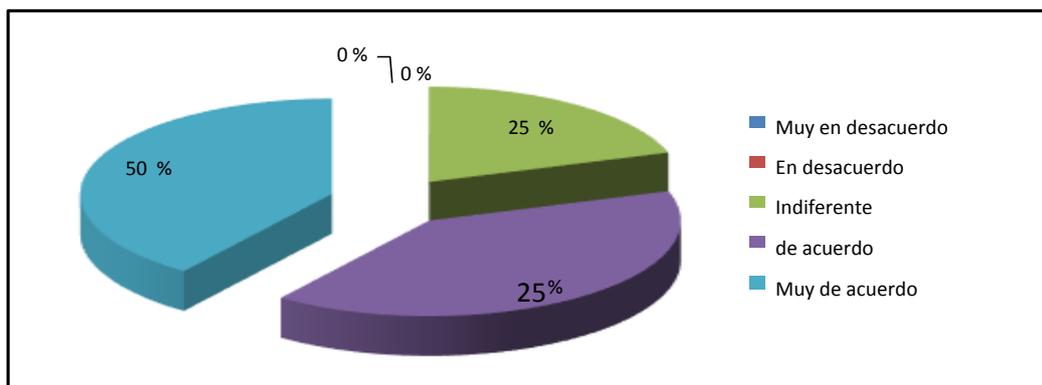


Figura 5. Mejorar la enseñanza

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

En base a la encuesta realizada podemos considerar que el 50% de los docentes se muestran indiferentes y manifiestan que se puede mejorar las enseñanzas mediante las Técnicas Lúdicas, mientras que 25% de maestros se muestran en desacuerdo con ellos y un 25% están muy en desacuerdo.

Tabla #7
Aprendizaje significativo

3.- ¿Cree que se pueda mejorar la educación <i>mediante</i> la adquisición de un aprendizaje significativo basado en las Técnicas Lúdicas?			
CODIGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 3	Muy de acuerdo	0	
	De acuerdo	0	
	Indiferente	3	75%
	En desacuerdo	0	
	Muy en desacuerdo	1	25%
	TOTAL		4

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

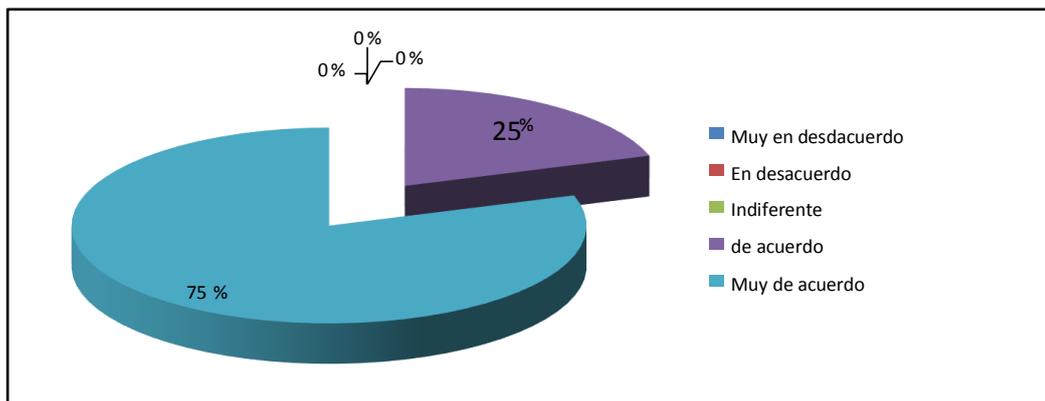


Figura 6. Aprendizaje significativo

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

Se observa que el 75% de docentes se muestran indiferentes que para mejorar la educación se necesita lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, mientras 25% de ellos se muestra muy en desacuerdo.

Tabla #8.
Actualización docente

4.- ¿Crees que es importante como docente actualizarse pedagógicamente para mejorar la calidad del Nivel Cognitivo?			
CODIGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 4	Muy de acuerdo	0	
	De acuerdo	0	
	Indiferente	2	50%
	En desacuerdo	1	25%
	Muy en desacuerdo	1	25%
	TOTAL	4	100%

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

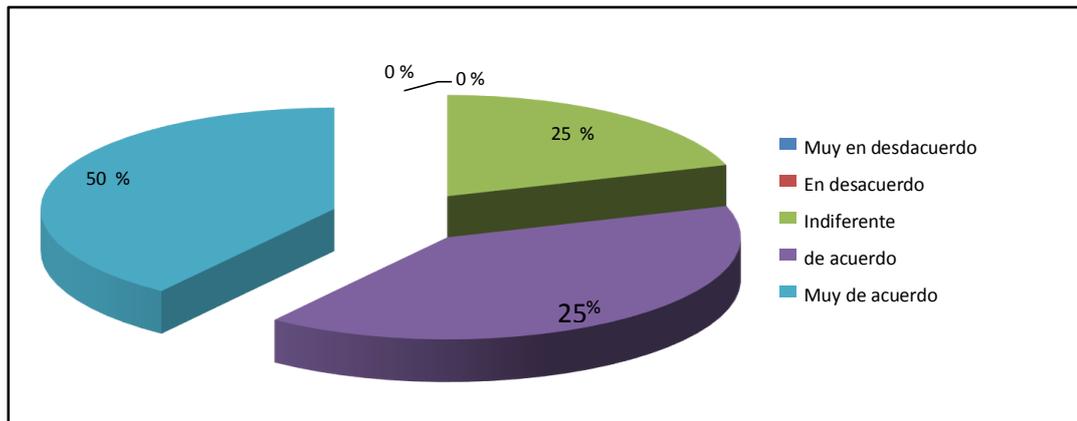


Figura 7. Actualización docente

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

Se muestra que 50% de los docentes están indiferentes y no consideran que eso debería ser primordial en la capacitación pedagógica, 25% está en desacuerdo con ellos y otro 25% se encuentran muy en desacuerdo con actualizarse pedagógicamente para mejorar la calidad del nivel cognitivo.

Tabla #9
Materiales didácticos

5.- ¿Son los materiales didácticos un proceso importante en la motivación de sus clases para mejorar la calidad del Nivel Cognitivo?			
CODIGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 5	Muy de acuerdo	0	
	De acuerdo	0	
	Indiferente	1	25%
	En desacuerdo	2	50%
	Muy en desacuerdo	1	25%
	TOTAL		4

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

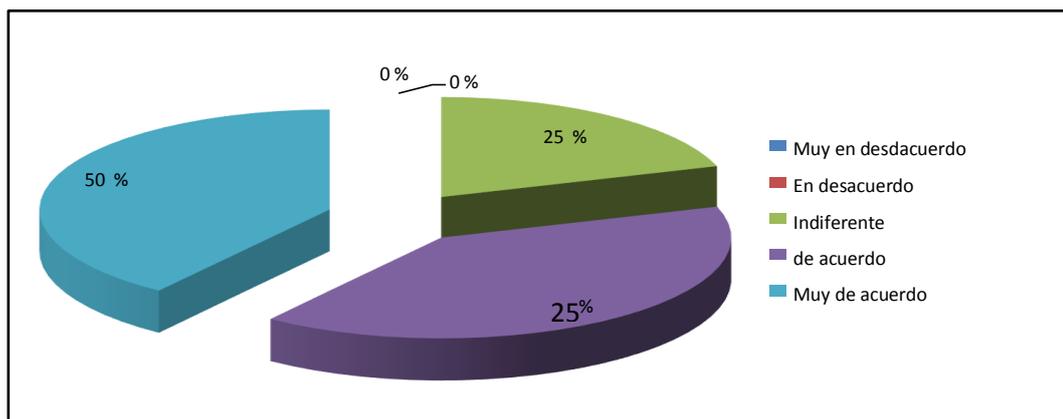


Figura 8. Materiales didácticos

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

Los datos de la tabla muestran que 25% de los encuestados están indiferentes, un 50% se encuentran en desacuerdo que los materiales didácticos, se utilicen para fortalecer el aprendizaje dentro de las clases, 25% de maestros mencionan que no inciden en nada.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES.

Tabla #10
Adecuados trabajos de los directivos

1.- ¿Son adecuados los trabajos de los directivos de la Institución para desarrollar las Técnicas Lúdicas?			
CODIGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 1	Muy de acuerdo	3	15%
	De acuerdo	7	35%
	Indiferente	6	30%
	En desacuerdo	3	13%
	Muy en desacuerdo	1	8%
	TOTAL	20	100%

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones.

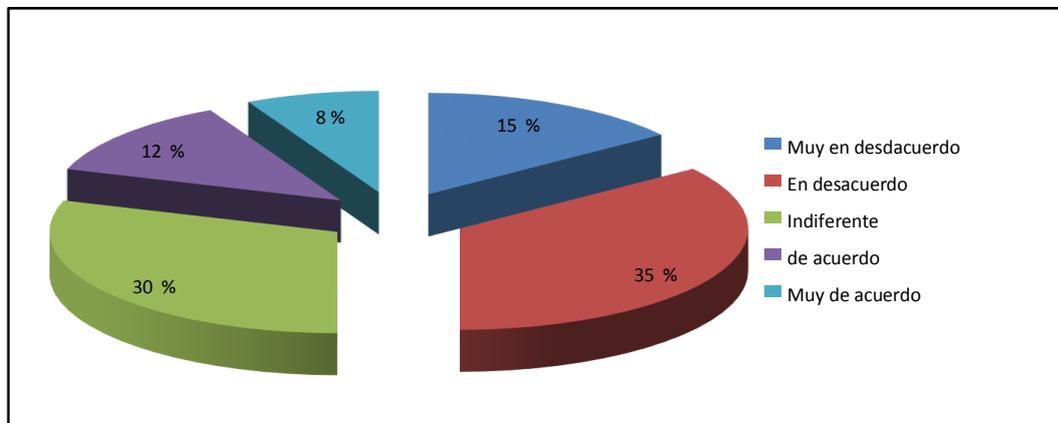


Figura 9. Adecuados trabajos de los directivos

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones.

Podemos ver que 15% de los encuestados están muy de acuerdo, mientras 35% se encuentran en de acuerdo, además el 30% estableció su indiferencia como 13% denoto su desacuerdo y un 8% se ubicó en un total muy desacuerdo.

Tabla #11
Directivos y profesores deben capacitarse

2.- ¿Deben los directivos y profesores capacitarse en Técnicas Lúdicas?			
CODIGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 2	Muy de acuerdo	0	
	De acuerdo	1	5%
	Indiferente	5	22%
	En desacuerdo	8	43%
	Muy en desacuerdo	6	30%
	TOTAL	20	100%

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones

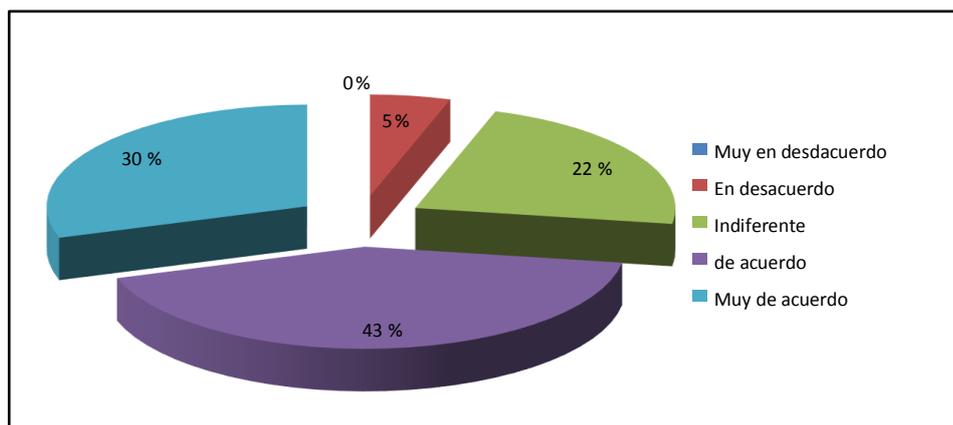


Figura 10. Directivos y profesores deben capacitarse
Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones

Los resultados muestran que un 43% se encuentra en desacuerdo, pero por otra parte el 5% se manifestó de acuerdo, entendiendo que el 22% está indiferente y por ende un 30% está en muy en desacuerdo con respecto a las capacitaciones.

Tabla #12
Métodos de enseñanza

3.- ¿Reconoce que su representado se mantiene alegre y dinámico en la Institución con los métodos de enseñanza impartidos por parte del docente?			
CODIGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 3	Muy de acuerdo	5	25%
	De acuerdo	7	35%
	Indiferente	5	27%
	En desacuerdo	3	13%
	Muy en desacuerdo	0	
	TOTAL	20	100%

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones

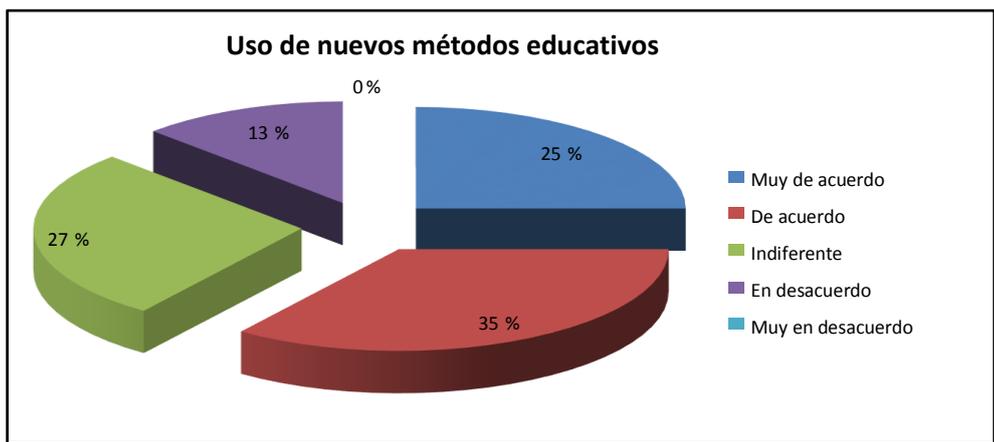


Figura 11. Métodos de enseñanza

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones

El 27% de los encuestados está indiferente a su vez el 13% presenta estar en desacuerdo y un 35% en desacuerdo acompañado del 25% que está muy de acuerdo al uso de métodos de enseñanza.

Tabla #13
Forma de enseñanza.

4.- ¿Aprueba la forma de enseñanza que utiliza en la Institución con las Técnicas Lúdicas?			
CODIGO	VALOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ítem N° 4	Muy de acuerdo	7	37%
	De acuerdo	6	30%
	Indiferente	5	25%
	En desacuerdo	2	8%
	Muy en desacuerdo	0	
	TOTAL	20	100%

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones

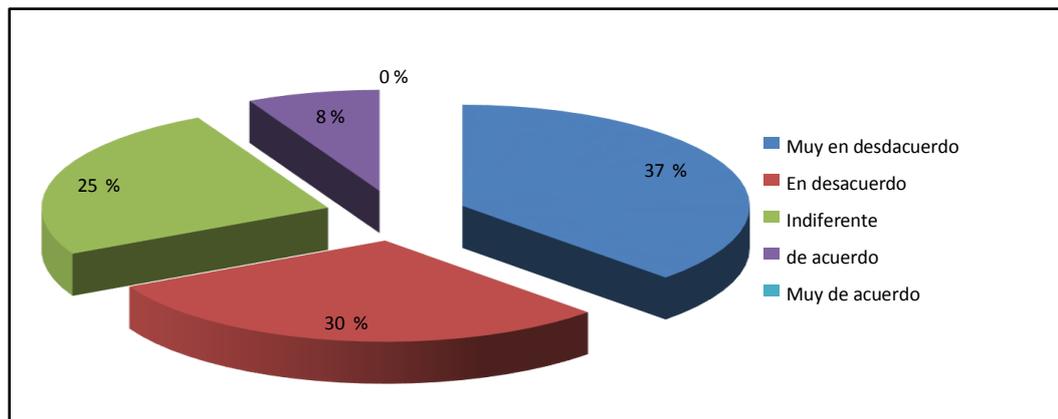


Figura 12. Forma de enseñanza.

Elaborado por: Annabelle Ávila Coello – Carmen Coloma Briones

Los resultados de la tabla muestran que un 8% está en desacuerdo con un 25% están indiferentes por otra parte el 37% está en muy de acuerdo y tras de eso está un 30% que está de acuerdo con la forma de enseñar en la institución.

CONCLUSIONES

Debido a los resultados obtenidos hemos determinado que dentro de nuestra investigación existen muchos factores que son importantes de recalcar en donde, por ejemplo, nuestro país desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo. Se habla de los pocos recursos que se destinan a la Educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo.

La Educación al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos. En este sentido, es importante que tanto el docente como el representante entiendan, que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importantes dentro del complejo proceso de socialización del niño.

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. Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar... En definitiva, jugar. El juego es la principal actividad infantil. Jugar es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

De acuerdo a los resultados obtenidos vimos la importancia que tienen las técnicas lúdicas para mejorar las estrategias que se deben utilizar dentro del entorno educativo. Es notable que en la institución educativa los docentes no dispongan con las técnicas lúdicas necesarias que permitan que los estudiantes mejoren sus enseñanzas; medir la calidad del nivel cognitivo en el área de matemática, mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, estudio de campo encuestas a docentes y estudiantes y entrevistas a expertos.

La falta que tiene el uso de las técnicas ya que es muy importante fortalecer el nivel cognitivo, si fortalecemos el nivel cognitivo de los educandos obtendríamos mejores resultados académicos. Seleccionar los aspectos más significativos de la investigación para diseñar una guía didáctica a partir de los datos obtenidos. Es muy relevante el diseño de una guía didáctica para así poder obtener una participación activa de los estudiantes

Es fundamental dar a conocer que los resultados de las encuestas dan una pauta para encomendar que las autoridades y maestros mejoren su forma de trabajo dentro de la institución, para superar las técnicas lúdicas, acogiéndose a los cambios efectuado a la Educación, es el momento que en esta recomendación darle una iniciativa para los directivos y docentes, el de que deben asistir a cursos, seminarios talleres de capacitación, que le permitan conocer sobre el manejo de las nuevas técnicas de motivación y así le permitan lograr un excelente aprendizaje significativo.

Los resultados de las informaciones manifiestan que un buen porcentaje de los padres de familias tienen el desconocimiento total de su

roll en la que es fundamental que la Institución Educativa brinde asesorías a los representantes, para concientizar la calidad de apoyar con motivación a sus niños/as y así mejorar la calidad del nivel cognitivo. Se menciona que una guía didáctica ayudaría de mucho ya que el primer beneficiario es el estudiante, porque por medio de este Instrumento Pedagógico le va permitir obtener un buen desarrollo de las técnicas lúdica y alcanzar un nivel cognitivo durante el aprendizaje significativo del estudiantes.

Sí los maestros de la Escuela de Educación Básica optan por realizar constante capacitación, va a lograr a su favor mejorar el desarrollo de las técnicas lúdicas dentro de su hora pedagógica de esa manera van a tener resultados de estudiantes con un nivel cognitivo alto, donde serán educandos creativos e innovadores, capaces de enfrentar cualquier desafío de la sociedad actual, con el único fin de obtener excelentes resultados a finales de cada quimestre logrando afianzar y elevar el rendimiento académico de los niños y niñas de la Institución.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título

Diseño de una guía didáctica

INTRODUCCIÓN

La guía de técnica lúdica es una herramienta planteada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes dentro del contenido de esta guía esta lo que se refiere con actividades que ayudaran a captar las clases impartidas por los docentes; La aplicación de esta herramienta didáctica dentro del aula tendrá como resultados una calidad de aprendizaje digna y esencial para los estudiantes esto también influenciando en el nivel cognitivo de los mismos para así formar jóvenes que estén preparados para enfrentar situaciones que en esta sociedad algunos no pueden sobrellevar.

Es muy importante reconocer que las grandes experiencias y aprendizajes los logramos con la práctica no hay nada mejor que aprender haciendo de tal manera que este conocimiento se vuelve significativo porque nos dura para toda la vida ya que nos permite tomar las mejores y oportunas decisiones que fomentan el cambio el de la sociedad como ente productivos de la misma.

Las técnicas lúdicas dinamizan el proceso de aprendizaje, motivan al estudiante, generan la cooperación la solidaridad y la práctica de valores que no se consiguen cuando el estudiante esta pasivo en el salón de clases. Es muy importante que los docentes apliquen las técnicas lúdicas, en el quehacer educativo para formar hombres y mujeres de bien

con capacidades y destrezas de enfrentarse a este tan cambiante y acelerado

mundo del conocimiento donde aprender es poner en práctica todo lo que sea para mejorar la calidad de vida de todo un país.

Con la ejecución de las técnicas lúdicas estaremos forjando aprendizajes significativos y funcionales, mejorando el nivel cognitivo de los estudiantes gracias a la interacción activa, el consenso de ideas y la criticidad de opiniones que se generan en la resolución de conflictos que los hacen más responsables en las tomas de decisiones.

4.3. Objetivos de la propuesta

4.3.1. Objetivo General

Diseñar una guía didáctica a través de la selección de técnicas lúdicas para mejorar el nivel cognitivo.

4.3.2. Objetivos Específicos

1. Aplicar una Guía Didáctica a través de la selección de estrategias metodológicas para estimular el nivel cognitivo de los estudiantes de la escuela de educación Básica Rio Maraón.
2. Determinar los beneficios de la utilización de una guía didáctica a través de la ejecución de la propuesta.
3. Estimular la enseñanza a través de la aplicación de técnicas lúdicas para elevar el rendimiento escolar

4.4. Aspectos Teóricos de la propuesta.

4.4.1. Guía didáctica

Son diferentes las denominaciones que a este documento se le asignan según países, contextos, instituciones o normativas. La denominación más habitual venía siendo la de Guía didáctica. Pero también se le ha denominado Guía docente. Así se hace en muchas universidades que se integran en las exigencias del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) y que contemplan el documento como una planificación detallada de cada asignatura. La Guía didáctica (Guía de estudio) la veníamos entendiendo como el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlo de manera autónoma.

En realidad, una Guía didáctica bien elaborada, y al servicio del estudiante, debería ser un elemento motivador de primer orden para despertar el interés por la materia o asignatura correspondiente. Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar, los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje. Ahí se marca el camino adecuado para el logro del éxito. Y todo ello planteado en forma de diálogo entre el autor(es) y el estudiante. En suma, a ser el andamiaje preciso para el logro de competencias.

4.4.2. Estructura básica de una guía didáctica

La estructura de la guía dependerá, entre otros factores, del tipo de material que habrá de integrar. Así no será lo mismo aquella guía que suponga algo así como el acompañamiento de los textos básicos, ordinarios, que el alumno ha de estudiar, que aquella otra que acompaña a otro material que ya en sí cuenta con orientaciones claras para el estudio y el desarrollo de las diferentes actividades de aprendizaje.

En todo caso, vamos a sugerir todos los apartados que se nos ocurren como adecuados para la elaboración de la Guía. Son éstos:

1. Índice y presentación
2. Presentación e introducción general de la asignatura.
3. Presentación del equipo docente
4. Prerrequisitos
5. Objetivos
6. Materiales
7. Contenidos del curso

4.4.3. Importancia de una guía didáctica

Las importantes funciones que una Guía didáctica pueden representar, además de lo señalado anteriormente, se descubren a través de los apartados que seguidamente vamos a sugerir basándonos en los textos ya citados. Por tanto en esta Guía que puede ser impresa o electrónica e interactiva, se deben ofrecer sugerencias y ayudas sobre cómo abordar el texto y otros materiales de estudio y la forma de relacionar las distintas fuentes de información, si éstas son más de una.

4.5. Factibilidad De La Propuesta

4.5.1. Determinaciones de las factibilidades de la propuesta

4.5.1.1. Factibilidad de su Aplicación

La propuesta es muy factible de aplicarse ya que se cuenta con la predisposición y participación de la autoridad de la Institución, los docentes, estudiantes y padres de familia de la escuela de Educación Básica Rio Marañón. La institución educativa estará propiciando una educación de calidad con estudiantes capaces de enfrentarse a las

exigencias de la sociedad, con aprendizajes significativos que les servirán para la vida y no para el momento.

4.5.1.2. Factibilidad Financiera

Contamos con los recursos económicos necesarios para la adquisición del material para la ejecución de la propuesta, estamos financiados con recursos propios.

4.5.1.3. Factibilidad Legal

Otro aspecto importante por lo que es factible está en el código de la niñez y la adolescencia capítulo II de la supervivencia en el artículo 26 el Derecho a una vida digna Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

4.5.1.4. Factibilidad Técnica

Contamos con el apoyo material audio visual proporcionado por la Institución para realizar la presentación de nuestra propuesta, además con el asesoramiento del tutor para ejecutar esta propuesta de la mejor manera.

4.5.1.5. Factibilidad Humana

La comunidad educativa esta presta a brindar su colaboración en todas las actividades que se realicen, considerando así un avance en el cambio de actitud de docentes-estudiantes para contribuir a mejorar la educación.

4.6. Descripción de la Propuesta

La guía didáctica ayudara a la mejora del nivel cognitivo de los niños y niñas de la escuela de educación básica Rio Marañón aplicada con estrategias metodológicas con técnicas lúdicas para que se sientan motivados dentro del ámbito escolar potenciando sus capacidades cognitivas en el desarrollo de sus actividades mentales con la adquisición de nuevos modelos pedagógicos.

Nuestra meta es ayudar al docente a encontrar los diversos medios de mejorar el aprendizaje de los niños y niñas. Es primordial que nosotros como mediadores del conocimiento busquemos otras técnicas activas e innovadoras que ayuden a mejorar el aprendizaje. Debemos fomentar con técnicas lúdicas la adquisición de un buen aprendizaje tomando en cuenta el entorno educativo en que se encuentra dicha institución.

4.6.1. Actividades

1. Socialización de la propuesta con las autoridades del plantel.
2. Convocar a los docentes del plantel para que asistan a la demostración de la guía.
3. Preparar recursos didácticos y tecnológicos.
4. Realizar acciones de acompañamiento y asesoramiento en la aplicación de la propuesta, mediante sesiones de trabajo con los docentes.
5. Verificación de los logros académicos y elaboración del informe final.

4.6.2. Recursos

4.6.2.1. Recursos humanos:

1. Directivos

2. Docentes

3. Estudiantes

4.6.2.2. Recursos materiales

1. Papeles impresos

2. Computadora

3. Cámara digital

4. Lápices

CONCLUSIONES.

Culminado el trabajo de investigación se ha observado las siguientes conclusiones:

La motivación es un método de la pedagogía que les permite a los educandos desarrollar la creatividad y la inteligencia en sus diarios vivir, en el salón de clases la etapa motivacional, no toma su curso por lo que los maestros no le dan apertura indicada, donde su mayoría se lo relaciona como una rutina y no existe una innovación.

Los profesores son monótonos en el aula de clases, no involucran en sus planificaciones técnicas lúdicas, por lo cual no cuentan con buena pedagogía, lo que influye que los estudiantes no alcancen apropiadamente un buen aprendizaje significativo; mediante esta investigación se verifico que los docentes no cuentan con materiales didácticos, capaces para compensar las necesidades de los educandos.

La escasez de recursos didácticos en las clases ocasiona en los estudiantes el desinterés y esto le causa, el bajo rendimiento escolar; la parte cognitiva no se le da un progreso es por tal motivo que los educando no puede desarrollar sus destrezas ni habilidades que poseen, es por eso que cuando se imparte las clases suele pasar aburrida, por no existir la motivación.

No existe una guía didáctica que permita a los niños desarrollar el nivel cognitivo y afianzar sus conocimientos, esto se debe por la aplicación de estrategias tradicionales.

RECOMENDACIONES

Las sugerencias, conclusiones exhibidas contribuyen en los elementos fundamentales que deben ser estimados al analizar el nivel cognitivo de los educandos por la escasez de recursos didácticos. Se recomienda:

Que el maestro al impartir su pedagogía no deje a un lado la motivación la estrategia, ya que en fundamental para el proceso del estudiantes y de esa manera tenga un buen desarrollo cognitivo, es fundamental que los profesores deben aplicar técnicas lúdicas en un ciclo educativo del estudiante y usar métodos motivacional en la sustentación de su clase.

Cuando se realiza una buena motivación el proceso de desarrollo de la línea cognitiva tiene éxito y se desarrolla sin dificultades las destrezas de los estudiantes, planificar las clases antes de explicarlas, buscando el material necesario que ayude a que el estudiante adquiera un aprendizaje significativo, el docente debe innovar los recursos con los que cuenta para impartir su clase, empezar a buscar nuevos métodos y técnicas de trabajo dentro del aula de clases para alcanzar un buen rendimiento escolar.

Crear una guía didáctica con técnicas innovadoras es lo más fundamental para mejorar la calidad del nivel cognitivo y por ende tener un buen aprendizaje en los estudiantes.



GUÍA

PARA

MEJORAR NIVEL COGNITIVO

CON LAS TÉCNICAS

LUDICAS

¡Jugando estudiamos y

aprendemos!

Figura 13. Portada de la guía didáctica.

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones.

Tema: Aprendo a aceptarme y aceptar a los demás.

Eje de Aprendizaje: Ambientación al medio escolar.

Objetivo General: Sensibilizar en los estudiantes el respeto por sí mismo y por los demás por medio de narración de un cuento, para convivir en sana convivencia.

Tabla #14
Aprendo a aceptarme y aceptar a los demás.

Destrezas Con Criterio De Desempeño	Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores De Logro	Técnicas/ Instrumentos De Evaluación
Desarrollar el sentido de compañerismo y unidad de forma divertida con nuestros compañeros de clase para tener una buena convivencia escolar.	<ul style="list-style-type: none"> *Imitar el sonido de un pato. *Describir forma, tamaño, color. *Narrar cuento: El patito feo *Introducir a los niños/as en el cuento, *Rotular cartulinas con escenas del cuento. *Formular preguntas. *Desarrollar mediante esta actividad el valor de la socialización y la amistad en los 	Patio de la escuela. Humanos Docente Cartulina Dibujos Lápices de colores.	Comparte y conversa con sus compañeros. Práctica hábitos de orden y amistad con sus compañeros.	Técnicas: Diálogo Observación 

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones.

Área: Matemáticas.

Tema: Desarrollando nociones lógicas.

Eje de Aprendizaje: Ambientación al medio escolar.

Objetivo General: Establecer en los niños/as la memoria lógica a través del encaje de piezas del rompecabezas para desarrollar el intelecto en la enseñanza aprendizaje de nociones.

Tabla #15
Desarrollando nociones lógicas.

Destrezas Con Criterio De Desempeño	Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores De Logro	Técnicas/ Instrumentos De
<p>Reconocer piezas, seguir secuencias y ordenar el rompecabezas de forma adecuada según la ilustración antes observada.</p> <p>Desarrollar la atención dividida y la coordinación viso motriz en base al desarrollo y la memoria</p>	<p>*Jugar a formar grupos del mismo porte.</p> <p>*Conversar acerca del juego.</p> <p>*Formar grupos de cuatro integrantes para ordenar el rompecabezas.</p> <p>*Observar la ilustración del rompecabezas.</p> <p>*Encajar piezas de forma lógica.</p> <p>*Desarrollar la memoria y la lógica.</p> <p>*Afianzar la coordinación viso motora.</p>	<p>Rompecabezas</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Mesas</p>	<p>Desarrolla la memoria y la lógica</p> <p>Coordina de forma adecuada la noción viso motriz</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación</p> <p>Diálogo</p> <p>Interacción</p> <p>Arma el Rompecabezas</p>



Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

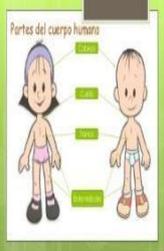
Área: Entorno Natural y Social.

Tema: Las partes del cuerpo humano.

Eje de Aprendizaje: Mi cuerpo es un tesoro.

Objetivo General: Reconocer y fomentar el cuidado de nuestro cuerpo humano a través del aseo personal y dinámicas para valorar nuestra identidad personal.

Tabla #16
Las partes del cuerpo humano.

<p>Reconocer las partes del cuerpo humano</p>	<p>*Entonar la canción: El espejo.</p> <p>*Describir los movimientos del cuerpo.</p> <p>*Observar el material concreto.</p> <p>*Recocer las partes del cuerpo: cabeza, tronco y extremidades.</p> <p>*Señalar las partes del cuerpo.</p> <p>*Pintar las partes del cuerpo en el gráfico.</p> <p>Escribir sus partes del cuerpo en el gráfico</p>	<p>Humanos</p> <p>Dibujos</p> <p>Lápices de colores</p>	<p>Identifica las partes del cuerpo humano.</p> 	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Hoja ambulante</p> <p>Evaluación:</p> <p>Identifica las partes del cuerpo</p>
-----------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

Tema: La motricidad corporal.

Eje de Aprendizaje: La acción motriz con creatividad.

Objetivo General: Desarrollar la acción motriz utilizando diferentes movimientos mediante la lúdica creativa – participativa para valorar el dominio del cuerpo.

Tabla #17
La motricidad corporal.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Ejercitar las diferentes destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Tocar *Parar *Lanzar *Rodar *Caminar *Conducir *Saltar *Trotar *Marchar 	<ul style="list-style-type: none"> *Realizar la dinámica: El puente se ha quebrado. *Describir que frutas deseas. *Colocarse en la columna donde elegiste. *Gana el grupo que tiene más resistencia. <p>Explicar que hubo en el juego de calentamiento.</p> <p>Desarrollar ejercicios corporales:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Lanzar la pelota. *Rodarla pelota. *Tocar las partes 	<p>Patio</p> <p>Pelotas</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Objetos</p> <p>Líneas trazadas</p> <p>Tarros de leche</p>	<p>Desarrolla la coordinación óculo manual, fuerza, dinámica, rapidez, el esquema corporal y los sentidos.</p> 	<p>Técnicas:</p> <p>El Test Evaluación:</p> <p>Trabaja en forma armónica todas sus capacidades físicas, las cuales son condicionantes para un buen rendimiento físico.</p>

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

Área: Matemáticas.

Tema: Grupos de números.

Eje de Aprendizaje: Construyo la serie del 0 al 99.

Objetivo General: Identificar y reconocer las cantidades naturales a través del juego y ordenamiento de números para formar la serie ascendente correctamente.

Tabla #18
Grupos de números.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Reconocer la construcción de los números naturales del 0 al 99 en forma ascendente.	<p>Actividad previa:</p> <p>Realizar el juego:</p> <p>“Grupos de números”</p> <p>Conversar acerca del juego.</p> <p>Observar las tarjetas del 0 al 99.</p> <p>Reconocer las cantidades.</p> <p>Ordenar las tarjetas de números de forma ascendente.</p> <p>Leer las cantidades del 0 al 99.</p>	<p>Tarjetas</p> <p>Marcadores</p>	Identifican los números del 0 al 99 en forma ascendente	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Juego</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lectura de tarjetas</p> <p>Reconoce los números y forma series ascendente.</p>

Elaborado por Annabelle Ávila Coello y Carmen Coloma Briones

ESTRATEGIAS DE TALLER

GRUPOS DE NÚMEROS



ACTIVIDAD

1. Los niños/as se desplazarán por toda la clase corriendo suavemente.
2. El profesor/a dice un número y ellos corren a formar grupos de ese mismo número lo más rápidamente posible.
3. El juego se va repitiendo variándolos números que dice el profesor.

VARIACIONES:

1. Que sea un niño o niña quien diga los números. Mantener a los niños /as activos variando la forma de Desplazamiento.

ESTRATEGIA DE TALLER

LA BATALLA DE LOS GLOBOS



OBJETIVOS:

Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

MATERIALES:

Un globo por participante.

DESARROLLO:

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox.10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que se le reviente el globo queda eliminado.

ESTRATEGIA DE TALLER

EL PITADOR



OBJETIVOS:

Agilizar los sentidos.

MATERIALES:

Un silbato.

DESARROLLO:

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

ESTRATEGIA DE TALLER

RELÉVAME



OBJETIVOS:

Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación.

DESARROLLO:

Cada equipo se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un recipiente lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el recipiente un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

ESTRATEGIA DE TALLER

UNA TORRE ALTA, FIRME Y SEGURA



OBJETIVOS:

Este juego de integración y concentración para equipos recién formados.

MATERIALES:

Vasos plásticos

DESARROLLO:

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifican además y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de 30 minutos se observa la torre y se elige el equipo ganador.

ESTRATEGIA DE TALLER

CAZAR AL RUIDOSO



OBJETIVOS:

Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

MATERIALES:

Tanto los pañuelos como chicos haya menos uno.

DESARROLLO:

Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el “ruidoso”, al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a ser de “ruidoso”. El “ruidoso” se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

ESTRATEGIA DE TALLER

ARDILLA, SAL DE LA CUEVA



INDICACIONES

FORMACIÓN

1. Los jugadores son numerados y agrupados de tres entres.
2. De cada tres, dos formarán la madriguera (con las manos levantadas y unidas formando arco), y el tercero será la ardilla.
3. Las cuevas formarán un círculo con bastante distancia entre una y otra.
4. En el centro habrá una o dos ardillas sin cueva.
5. Cada cinco minutos habrá cambio de papeles: uno de la cueva será ardilla, y la ardilla formará la cueva, con el otro.

DESARROLLO:

1. Dada la señal de comenzar, las ardillas procurarán cambiar de cuevas y entonces la ardilla del centro sea apropiará de una de las cuevas.
2. La ardilla que quede sin cueva irá a su turno al centro.
3. El juego continúa así hasta que todos los jugadores tengan oportunidad de ser ardillas.

ESTRATEGIA DE TALLER

LLEVAR EL RITMO



INDICACIONES:

A cada participante se le asigna un número.

El juego consiste en no perder el ritmo al dar las palmadas al mismo tiempo que pronuncia el número. Las palmadas son: dos con las manos en el aire y 2 con las manos en las rodillas.

EJEMPLO:

Quien dirige el juego comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces: "uno, uno", luego dando palmadas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero: "cinco, cinco"; todos los participantes llevan el ritmo con las palmadas, solo el aludido dice su número: " cinco, cinco" (palmadas en el aire); luego da las palmadas en las rodillas dice otro número: " siete, siete". Sólo el que pierda el ritmo, sale del juego. Al final se reúnen todos los eliminados del juego y con él se realiza un juego de penitencia.

OBJETIVO:

Dinamiza la memoria y la fluidez mental.

ESTRATEGIA DE TALLER

LA PELOTA PREGUNTONA



INDICACIONES:

El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.

La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

ESTRATEGIA DE TALLER

POR CUALIDADES



OPORTUNIDAD:

Para personas que se conocen poco.

OBJETIVO:

Romper el hielo. Decirse las cualidades.

MOTIVACIÓN:

Para una mayor integración grupal será provechoso el que cada miembro del grupo procure conocer y hacer resaltar las cualidades de sus compañeros.

En una papeleta cada uno escribe el nombre de una de las personas del grupo (lo ha sacado a la suerte). Al lado del nombre escribe una cualidad bien característica de la persona.

Se colocan en la paredes tas papeletas y por turno van pasando de modo que cada persona debe añadir alguna cualidad a la escrita en cada uno, oscile encuentra la misma, subrayarla.

RESONANCIA:

El coordinador hará resaltar si somos propensos a ver ella dones buenos de los demás o no.

ANEXOS



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

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR

Abogado Jorge Humberto Tapia Celi, MTEFL docente de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad de Guayaquil.

CERTIFICA

Que el trabajo de investigación sobre el tema "*Técnicas Lúdicas en el Nivel Cognitivo Subnivel Elemental. Diseño de una Guía Didáctica.*", realizado por las estudiantes **Ávila Coello Annabelle del Rocío** con C.C: **0920067576** y **Coloma Briones Carmen Yesenia** con C.C: **0914950803**, ha sido revisado en todas y cada una de sus partes.

Así mismo, asevero que el presente trabajo de investigación responde a las exigencias de la metodología de investigación científica; por consiguiente solicito la presentación, aprobación y disertación, previo a la certificación del revisor.

Atentamente,

Ab. Jorge Humberto Tapia Celi MTEFL
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
C. I. 0907568935

Ab. Jorge Tapia Celi
Mat. Prof. No. 12108
C.A.G.



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
"RÍO MARAÑÓN"
COOP. JANETH TORAL 1 - GUAYAQUIL
Email: riomaranon@gmail.com
Telf. 0980865412



Guayaquil 14 de Agosto del 2018

Sr. (a)
Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI
DIRECTORA DE CARRERA DE EDUCACION PRIMARIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Considerando su petición en la cual los egresados AVILA COELLO ANNABELLE DEL ROCIO CON C.I. 0920067576 y COLOMA BRIONES CARMEN YESENIA con C.I. 0914950803 pueden realizar (aplicación de encuesta se dará reseña histórica entre otros) sin ninguna dificultad el PROYECTO EDUCATIVO en esta Institución Educativa, previo a la obtención de su título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Primaria.

Sin más que decir, me suscribo de usted.

Atentamente

Ing. JUAN CARLOS SPOONER DELGADO Msc.
RECTOR (E) UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "RÍO MARAÑÓN"
Email: juancasdel65@hotmail.com
Juan.spooner@educacion.gob.ec
riomarano@gmail.com



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA

Evidencias fotográficas.



SOCIALIZANDO CON LAS AUTORIDADES EL PROYECTO APLICABLE



ANEXO 4A:

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Río Marañón

Elaborado por: Annabelle Del Rocio Avila Coello y Coloma Briones Carmen Yesenia



FOTOS EN ACTIVIDADES CON LOS DISCENTES



ANEXO 4B:

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Rio Marañon

Elaborado por: Annabelle Del Rocio Avila Coello y Coloma Briones Carmen Yesenia



FOTOS EN ACTIVIDADES CON LOS PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES



ANEXO 4C:

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Rio Marañón

Elaborado por: Annabelle Del Rocio Avila Coello y Coloma Briones Carmen Yesenia



FOTOS CON NUESTRO TUTOR REVISOR AB. JORGE TAPIA CELI MTEFL.



ANEXO 4D:

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Rio Marañon

Elaborado por: Annabelle Del Rocio Avila Coello y Coloma Briones Carmen Yesenia



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFIA.

TEMA: Técnicas Lúdicas en el Nivel Cognitivo subnivel Elemental. Diseño de Una Guía Didáctica

Fecha: Lunes 23 de Julio 2018

Instrucciones: leer detenidamente y marcar solo en casillero donde crea conveniente. Utilice lápiz

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES.

NOMBRES Y APELLIDOS:.....

Marque con una X según su opinión

1.- ¿Son adecuados los trabajos de los directivos de la Institución para desarrollar las Técnicas Lúdicas?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

2.- ¿Deben los directivos y profesores capacitarse en Técnicas Lúdicas?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

3.- ¿Reconoce que su representado se mantiene alegre y dinámico en la Institución con los métodos de enseñanza impartidos por parte del docente?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

4.- ¿Aprueba la forma de enseñanza que utiliza en la Institución con las Técnicas Lúdicas?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

5.- ¿Son los docentes eficientes e innovadores en clases, logrando mejorar la calidad del Nivel Cognitivo?

Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Indiferente	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/>

ELABORADO POR: AVILA COELLO ANNABELLE DEL ROCIO Y COLOMA BRIONES

REVISADO POR: Msc. JORGE TAPIA CELI



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFIA.

TEMA: Técnicas Lúdicas en el Nivel Cognitivo subnivel Elemental. Diseño de Una Guía Didáctica

Fecha: Lunes 23 de Julio 2018

***Instrucciones:** leer detenidamente y marcar solo en casillero donde crea conveniente. Utilice lápiz*

ENCUESTA A DOCENTES

NOMBRES Y

APELLIDOS:.....

Marque con una X según su opinión

1.- ¿Piensa usted que mediante las Técnicas Lúdicas mejorará el aprendizaje en los estudiantes?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

2.- ¿Cree usted que se puede mejorar las enseñanzas mediante las Técnicas Lúdicas?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

3.- ¿Cree que se pueda mejorar la educación *mediante* la adquisición de un aprendizaje significativo basado en las Técnicas Lúdicas?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

4.- ¿Crees que es importante como docente actualizarse pedagógicamente para mejorar la calidad del Nivel Cognitivo?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

5.- ¿Son los materiales didácticos un proceso importante en la motivación de sus clases para mejorar la calidad del Nivel Cognitivo?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

ELABORADO POR: AVILA COELLO ANNABELLE DEL ROCIO Y COLOMA BRIONES

REVISADO POR: Msc. JORGE TAPIA CELI



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO: TÉCNICAS LÚDICAS EN EL NIVEL COGNITIVO. SUBNIVEL ELEMENTAL. DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA.

AUTORES:
ANNABELLE DEL ROCÍO ÁVILA COELLO
CARMEN YESENIA COLOMA BRIONES

TUTOR:
ABG. JORGE HUMBERTO TAPIA CELÍ, MTEFL

REVISOR:
LCDA. VIVIANA HERRERA, MSc.

INSTITUCIÓN:
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD:
FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA SEMIPRESENCIAL

FECHA DE PUBLICACIÓN:
AÑO 2018

No. DE PÁGS:
102 PAGES

TÍTULO OBTENIDO:
LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA

ÁREAS TEMÁTICAS: (el área al que se refiere el trabajo.) NIVEL ELEMENTAL
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL RIO MARAÑON ÁMBITO EDUCATIVO

PALABRAS CLAVE:
(TÉCNICAS), (COGNITIVO), (APRENDIZAJE), (ESTUDIANTE) Y (EDUCACIÓN)

RESUMEN: El principal objetivo de este estudio es proponer la aplicación de las técnicas lúdicas para restaurar el nivel cognitivo de los estudiantes de cuarto grado de la escuela de educación básica "Río Marañón". Debido a que se detectaron altos índices en donde se identificó variables que influían en el desarrollo de un estudiante por esta razón este proyecto contribuye de manera relevante ya que remarca la utilización de técnicas lúdicas como estrategia para el aprendizaje de los estudiantes. La metodología cualitativa dio base al trabajo de la investigación, utilizando referencias de estudios pasados. Los resultados permitieron identificar baja calidad del nivel cognitivo en todas las áreas académicas de los estudiantes de cuarto grado, por lo cual se espera mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación de las técnicas lúdicas por medio del diseño de una guía didáctica.

No. DE REGISTRO (en base de datos):

No. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES

Teléfono:
0991928762
0985362997

E-mail:
annyavila29@hotmail.com
carmencolomab@yahoo.es

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía

Teléfono: (2294091) Telefax:2393065

E-mail: fca@uta.edu.ec

Referencias bibliográficas.

- Reguant, M. & Martínez , O. (2014). *Operacionalización de conceptos/variables*. Barcelona : Dipòsit Digital de la UB.
- Martínez, Guitierrez , F. (2005). *TEORÍAS DEL DESARROLLO COGNITIVO* . MADRID: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A.U.
- Hidalgo, Loor, J. I. (2017). *Tesis*. Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26734>
- Choque, E. & Zanga, M.. (2011). Técnicas de estudio y rendimiento académico. *Rev Inv Sci* [online]. vol.1, n.1, pp. 5-26. ISSN 2313-0229.
- Zusman, P. (2017). La técnica y la definición de fronteras. *Revista de Geografía Norte Grande*, 50.
- Nevado, Fuentes, C. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 2.
- Di Bartolo, I. (2012). Historias lúdicas de apego: ventanas a la mente en la niñez [en línea], *Revista de Psicología*, 8(15). Disponible en:<http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/historias-ludicas-apego-ventanas-mente.pdf>
- Ballestín, Martín, J. (2014). *PROPUESTA DIDÁCTICA DEL USO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS*. (Tesis inédita al Grado en Magisterio en Educación Primaria). Universidad de Valladolid, Soria .
- Covarrubias Papahiu, P., & Piña Robledo, M. (2004). La interacción maestro-alumno y su relación con el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, XXXIV (1), 47-84.

- Uberman A. 1998. Using games. *English Teaching Forum*, 36(1), 26.
- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23 (1), 69-76.
- Gómez, Rodríguez, T., Molano, O. P. & Rodríguez, Calderon, S. (2015). La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer.(Tesis para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil). UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, IBAGUÉ - TOLIMA.
- León, León, G. (2014). Aproximaciones a la mediación pedagógica. *Revista Calidad en la Educación Superior*, 138.
- Hernández Arteaga, I., & Recalde Meneses, J., & Luna, J. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA: UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA FORMACIÓN PARA EL MUNDO LABORAL. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 11 (1), 73-94.
- Guzmán, I. y Marín, R. (2011). "La competencia y las competencias docentes: reflexiones sobre el concepto y la evaluación". *REIFOP*, No. 1, Vol. 14.
- González, Posadas, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. (Tesis para Magister en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.
- GARZA, IBARRA , M. E. (2014). "IMPACTO DE LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA". (Tesis para obtener el grado de maestría en docencia con orientación en educación media superior). UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN, México.

- Granja, Cueva, S. M. (2017). "ESTRATEGIAS LÚDICAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE". (tesis para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica). UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI , Latacunga.
- Navarro, Rivas, M. (2008). PROCESOS COGNITIVOS Y Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Madrid: BOCM
- De Borja, M. (1998). *El juego infantil*. Barcelona: S.A. Ediciones.
- García, Aretio, L. (2002): La Educación a Distancia, de la teoría a la práctica, Madrid, Ed. Ariel, S.A.
- Aguilar, Feijoo, R. (2004). La Guía Didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPL. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, , 179-192.
- Hernández , S. R. (2014). *Metodología de la investigación sexta edición*. México D.F: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES.
- Gómez-Luna, E., & Fernando-Navas, D., & Aponte-Mayor, G., & Betancourt-Buitrago, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*,81 (184), 158-163..
- LÓPEZ, LUCERO, S. G. (2016). *INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA LECTOESCRITURA*.(Tesis Inédita A Licenciada En Ciencias De La

Educación Mención: Educación Básica) Universidad de Guayaquil,
Guayaquil.

Lind, D. A., Marchal, W. G., & Wathen, S. A. (2012). *Estadística aplicada a los negocios y la economía 15 ed.* . México, D.F. : McGRAW-HILL.

Anderson, D. R., Sweeney, D. J., & Williams, T. A. (2008). *ESTADÍSTICA PARA ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA*. México, D.F. : Cengage Learning Latinoamérica.

Kuznik, A., Hurtado Albir, A., & Espinal Berenguer, A. (2010). El uso de la encuesta de tipo social en Traductología. Características metodológicas. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, (2), 315-344.