



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

**PROYECTO EDUCATIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACION PRIMARIA**

TEMA:

**INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO
COGNITIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE LOS
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
“FELIPE JAMED JASSEN” ZONA 4, DISTRITO 13D02,
PROVINCIA DE MANABÍ, CANTÓN MANTA,
PARROQUIA LOS ESTEROS, CIUDADELA
COSTA AZUL, PERÍODO LECTIVO
2014 – 2015. DISEÑO DE UNA
GUIA DIDÁCTICA CON
ENFOQUE, ROLES
Y EVENTOS**

CODIGO: LPE3-17-071
AUTORA: JENNY EDUBY ALVAREZ TOALA
CONSULTOR: MSC. ELIZABETH FIRMAT SÁNCHEZ

MANTA, 2017



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

DIRECTIVOS

.....
MSC. Silvia Moy –Sang Castro
DECANA

.....
Dr. Wilson Romero Dávila MSc.
VICE-DECANO

.....
MSc. Sofía Jácome Encalada
DIRECTORA DEL SISTEMA
SEMIPREENCIAL

.....
Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

**Arq.
Silvia Moy-Sang Castro, MSc.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN
Ciudad.-**

De mis consideraciones:

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

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la estudiante Jenny Eduby Álvarez Toala con C.C: 131045465-5 diseñó el proyecto educativo con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes del Segundo Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" zona 4, distrito 13d02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, período lectivo 2014 – 2015. Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque, roles y eventos. El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

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

Atentamente

.....
Msc. Elizabeth Firmat Sánchez
CONSULTOR ACADÉMICO

Arq.
Silvia Moy-Sang Castro, MSc.
DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN
Ciudad.-

DERECHO DE LA AUTORA

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes del Segundo Grado de Educación General Básica, de la Unidad

Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" zona 4, distrito 13d02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, periodo lectivo 2014 – 2015. Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque, roles y eventos, pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

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

Las modificaciones que otros hagan al contenido no serán atribuidas.

Atentamente,



Alvarez ~~Toala~~ Jenny Eduby
C.I. 131045465-5

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

PROYECTO

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "FELIPE JAMED JASSEN" ZONA 4, DISTRITO 13D02, PROVINCIA DE MANABÍ, CANTÓN MANTA, PARROQUIA LOS ESTEROS, CIUDADELA COSTA AZUL, PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015. **PROPUESTA:** DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE, ROLES Y EVENTOS, PERTENECEN A LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

APROBADO


.....

Tribunal N° 1


.....

Tribunal N° 2


.....

Tribunal N° 3



Alvarez Toala Jenny Eduby
C.I: 131045565-5

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN

1. MSc. GUINMA GONZÁLEZ MACÍAS.

2. MSc. ROQUE ANDRADE CARRERA.

DEDICATORIA

A Dios porque gracias a él, he podido lograr lo que tanto he anhelado, conseguir mi título de docente, por ser mi guía, mi fortaleza, por no permitir que decaiga en este gran propósito que un día me tracé y que a pesar de tener muchas complicaciones presentadas nunca dejé de lado.

A mis padres por su confianza, que me brindaron a seguir con mis estudios para poder obtener mi título profesional por la cual se empeñaron en que yo sea una profesional en la vida durante todo el tiempo por sus sabios consejos llenos de amor, y apoyo incondicional durante el tiempo de estudio.

A mis queridos hijos porque durante mis estudios supieron comprenderme en el tiempo que no estuve junto a ellos, pero siempre les entregué mi amor y cariño esperando que se beneficien también de mis logros.

Álvarez Toala Jenny

AGRADECIMIENTO

A Dios por guiarme y darme el valor suficiente para seguir adelante, a la Universidad de Guayaquil, que me dio la oportunidad de formarme como profesional, a los docentes por los conocimientos que me brindaron a lo largo de estos años y que han sido de vital importancia; para de esta manera, hoy aplicar todos estos conocimientos en este proyecto de investigación, a la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación por su colaboración, por su predisposición, por acompañarme y orientarnos en nuestra formación profesional y académica cada año.

A nuestro tutor de tesis, por la paciencia, por el empeño, por haberme orientado en la tesis, al personal docente, directivo y administrativo, estudiantes y padres de familia de la unidad educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" por su valiosa colaboración a mis padres esposo e hijos por su apoyo incondicional en la etapa de estudio, a mis compañeros de aula por el apoyo que nos dimos durante estos años de estudios y que siempre llevaré en mi corazón guardados, también a mi querido hermano por el apoyo que me brindó en estos dos últimos años y que fueron de mucho valor para mí.

Álvarez Toala Jenny

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Directivos	ii
Aprobación del consultor académico.....	iii
Derechos de autora	iv
Aprobado por el Tribunal	v
Calificación del tribunal examinador	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento	viii
Índice general	ix
Índice de cuadros.....	xi
Índice de gráficos.....	xiii
Resumen.....	xiv
Abstract.....	xv
Introducción	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
Contexto de investigación	3
Problema de investigación	4
Situación conflicto	5
Hecho científico	7
Causas	8
Formulación del problema	9
Objetivos de la investigación	9
Objetivo general	9
Objetivos específicos	9
Interrogantes de investigación	10
Justificación	11
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes del estudio.....	13
Bases Teóricas	15
Desarrolladores de técnicas lúdicas	16

Historia de las técnicas lúdicas	17
Técnicas de evaluación	23
Las técnicas lúdicas en el entorno educativo	24
Tipos de técnicas lúdicas	21
Técnicas vivenciales	21
Teorías de las técnicas lúdicas	26
Ámbito de las técnicas lúdicas	31
Las técnicas lúdicas en la sociedad	31
Las técnicas lúdicas en nuestro medio	33
Teoría del conocimiento.....	35
Realidad local sobre las técnicas lúdicas	38
Nivel cognitivo	39
Ámbito del nivel cognitivo	39
Etapas del desarrollo intelectual	42
Ámbito del desarrollo cognitivo	46
Realidad internacional	47
Desarrollo cognitivo en nuestro medio	48
Realidad nacional y local	49
Reforma Curricular 2010.....	49
El nivel cognitivo en el quehacer de la educación básica	51
Fundamentaciones	52
Fundamentación epistemológica	52
Fundamentación psicológica	53
Fundamentación filosófica	54
Fundamentación sociológica	55
Fundamentación pedagógica	56
Fundamentación didáctica	57
Fundamentación legal	58
Términos Relevantes	60
CAPITULO III	
DISEÑO METODOLÓGICO	
Tipos de investigación	65
Población y muestra	66
Operacionalización de Variables.....	68
Métodos de Investigación	69
Técnicas e Instrumentos de Investigación	71

La encuesta	71
Observación	71
La entrevista	71
Análisis e interpretación de resultados.....	72
Prueba chi cuadrado	86
Correlación de las variables	87
Respuesta a las interrogantes de la investigación	84
Conclusiones y recomendaciones	885
Conclusiones	92
Recomendaciones	93

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

Justificación	94
Objetivos de la propuesta	95
Objetivo general	95
Objetivos específicos	95
Factibilidad de su aplicación	96
Factibilidad Legal	97
Factibilidad técnica	97
Recursos Humanos	97
Factibilidad Política	98
Descripción de la propuesta	98
Guía didáctica	100
Referencias bibliográfica.....	147
Referencias web.	150
Anexos	

ÍNDICE DE CUADROS

		Pág.
Cuadro N° 1:	Distributivo de la Población	67
Cuadro N° 2:	Distributivo de la Muestra	67
Cuadro N° 3:	Operacionalización de las variables	68
Cuadro N° 4:	Chi Cuadrado	86

ÍNDICE TABLAS

Tabla N° 1:	Área lúdica en la institución educativa	72
Tabla N° 2:	Técnicas lúdicas adecuadas por parte del docente	73
Tabla N° 3:	Atención de los docentes para con los estudiantes	74
Tabla N° 4:	Integración de los alumnos en la escuela	75
Tabla N° 5:	Nivel cognitivo de los estudiantes	76
Tabla N° 6:	Técnicas lúdicas dentro del aula de clases	77
Tabla N° 7:	Relación Interpersonal	78
Tabla N° 8:	Relación Interpersonal alumno – maestro	79
Tabla N° 9:	Comportamiento	80
Tabla N° 10:	Control	81
Tabla N° 11:	Ficha de observación a los estudiantes	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 1: Área lúdica en la institución educativa	72
Gráfico N° 2: Técnicas lúdicas adecuadas por parte del docente	73
Gráfico N° 3: Atención de los docentes para con los estudiantes	74
Gráfico N° 4: Integración de los alumnos en la escuela	75
Gráfico N° 5: Nivel cognitivo de los estudiantes	76
Gráfico N° 6: Técnicas lúdicas dentro del aula de clases	77
Gráfico N° 7: Relación Interpersonal	78
Gráfico N° 8: Relación Interpersonal alumno – maestro	79
Gráfico N° 9: Comportamiento	80
Gráfico N° 10: Control	81



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

RESUMEN

La presente investigación se la realizó con el objetivo de determinar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo de estudiantes de segundo grado, y mejorar aspectos relacionados con la toma de conciencia del entorno, diferenciación del bien y mal, desarrollo de la imaginación, entre otros. El hombre nace con capacidades cognitivas, las cuáles deben ser desarrolladas al largo de su vida; para esto se debe hacer uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje; estas dependerán del grupo con el que se trabaje. Cuando de niños de 5 a 7 años se refiere no hay nada mejor que el juego. Se considera juego a cualquier actividad que genera felicidad, risa y bienestar, ya sea por medio del movimiento o el raciocinio. El juego debe ser parte fundamental del crecimiento del ser humano, ayuda a fomentar el desarrollo psico-social, la personalidad, fortalecer valores, optimizar la adquisición de saberes, etc. Sin embargo son muy pocos los docentes que lo utilizan como técnica de enseñanza aprendizaje, no lo visualizan como el posible protagonista del plan de clases. Para ejecutar este estudio se utilizó la investigación descriptiva y exploratoria; se condujo entrevistas y encuestas a docentes y padres de familia. Después del respectivo análisis, se concluyó que los docentes no usan el juego para desarrollar la cognición, por lo que se optó por elaborar una guía didáctica con enfoque, roles y eventos, que busque el acompañamiento Inclusivo, programación de las tutorías académica, mejorar las técnicas de estudio, entre otros aspectos necesarios para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas.

Influencia

**Técnicas
Lúdicas**

**Nivel
Cognitivo**



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LITERATURE AND
SCIENCE OF EDUCATION
BLENDED EDUCATION SYSTEM UNIVERSITY CENTER: MANTA**

ABSTRACT

The present research was carried out with the objective of determining the influence of play techniques on the cognitive development of second grade students and improving aspects related to environmental awareness, differentiation of good and evil, development of the imagination, among others. Man is born with cognitive abilities, which must be developed throughout his life; For this we must make use of teaching-learning strategies; These will depend on the group with which you work. When children from 5 to 7 years of age are concerned, there is nothing better than the game. Any activity that generates happiness, laughter and well-being is considered play, either through movement or reasoning. Play must be a fundamental part of human growth, it helps foster psycho-social development, personality, strengthen values, optimize the acquisition of knowledge, etc. However, very few teachers use it as a teaching-learning technique, they do not visualize it as the possible protagonist of the class plan. To perform this study, descriptive and exploratory research was used; Interviews and surveys were conducted for teachers and parents. After the respective analysis, it was concluded that teachers do not use the game to develop cognition, so it was decided to elaborate a didactic guide with focus, roles and events, which seeks to accompany Inclusive, programming of academic tutorials, improve the Techniques of study, among other aspects necessary to strengthen the learning of the children.

Influence

**Play
techniques**

**Cognitive
level**

INTRODUCCIÓN

Las capacidades cognitivas no tienen que ver con el coeficiente intelectual de una persona sino más bien con la habilidad que este tiene de percibir el mundo y su entorno. Es un hecho que el éxito de un ser humano no depende de cuán inteligente este sea sino en su capacidad de comprender como las cosas funcionan. Para buena suerte de la humanidad hay personas que se han dedicado a estudiar la cognición y determinar que debe saber hacer o comprender un ser humano por edad. El no desarrollo de alguna capacidad a tiempo pudiera afectar la vida entera de una persona, y hasta de una sociedad; por esto de la importancia de que los docentes trabajen en la cognición de sus estudiantes. Cuando se trata de niños desde 5 hasta 8 años de edad, el juego se convierte en el mejor aliado del profesor y de los padres de familia.

El juego es parte intrínseca del ser humano; jugando se aprende y se aprende jugando; es una herramienta básica para el desarrollo de los tres saberes: saber hacer, saber conocer y saber ser, por medio de él, se accede a la cognición con mayor simplicidad, promueve el desarrollo intelectual, físico y emocional del niño, porque es acción y por sobre todas las cosas aliado natural del docente en su afán de compartir el conocimiento con los más pequeños. Esta realidad es razón más que suficiente para realizar esta investigación de carácter científico y propositiva, dado a que existe una gran cantidad de juegos que permiten el desarrollo de las destrezas y habilidades no solo para fortalecer la motricidad fina y gruesa, sino para un mejor desarrollo cognitivo en los estudiantes. La naturaleza del presente trabajo es cualitativo y cuantitativo; se realizaron encuestas y entrevistas para estudiar la situación y poder llegar así a elaborar una herramienta que permita direccionar a los docentes en su accionar. El presente trabajo consta de cuatro capítulos.

El presente trabajo consta de cuatro capítulos.

En el **Capítulo I**, se desarrolla el planteamiento del problema en base al análisis de la situación actual de la institución estudiada, para identificar las causas y los efectos que ayudaron a evaluar la realidad, estableciendo los objetivos tanto generales como específicos, así mismo la justificación donde se determina la importancia del estudio, relevancia, beneficiarios y factibilidad.

Capítulo II, en este se desarrolló el marco teórico, donde se fundamentan las variables técnicas lúdicas y desarrollo cognitivo, con bibliografías de autores, además se realizan los fundamentos epistemológicos, filosóficos, pedagógicos, sociológicos y legales que ayudaron a documentar de forma científica el estudio.

Capítulo III, presenta la metodología, se detalla la metodología utilizada durante el estudio, la población y muestra, técnicas e instrumentos utilizados, así mismo se presenta el Comentario de la aplicación de la investigación de campo, lo que ayudó a dar respuestas a las interrogantes planteadas.

Capítulo IV, de detalla la propuesta, se desarrollan los lineamientos de la propuesta diseño de una guía con enfoques, roles y eventos, el mismo que es fundamentado y justificado con el objetivo de mejorar la aplicación de las técnicas lúdicas para el desarrollo cognitivo.

Se culmina el desarrollo del proyecto con la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación

La escuela Felipe Jamed Jassen fue creada en el año 2000 con el nombre de Costa Azul, iniciando con 8 maestros quienes eran pagados por los padres de familia. En el 2002 se logra obtener el nombramiento como escuela Fiscal quedando con el nombre que actualmente tiene, en el año 2013 se crean los iniciales en la institución. En la actualidad se cuenta con 410 estudiantes divididos en dos jornadas de clases, 10 en la matutina y 5 en la vespertina, con 15 maestras con nombramiento quienes son las encargadas de dar la atención a los niños y niñas de la comunidad. La institución se encuentra ubicada en la provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul en la calle interbarrial tramo dos a lado del Subcentral de Salud Divino Niño, manzana W2 lotes 7,8,9,10,11,12,13 y 14, la calle principal que se utiliza para llegar al plantel se encuentra asfaltada el acceso a la misma se lo hace en vehículo o a pie.

Las aulas de clases son de hormigón armado, enlucidas y su pintura un poco deteriorada porque los estudiantes se encargan de rayarlas, estas tienen capacidad para un número aproximado de estudiantes. Cuenta con un laboratorio de computación equipado para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Tiene patio, para que los estudiantes puedan salir en su hora de receso a servirse los alimentos y compartir con sus compañeros momentos agradables antes de comenzar con clases.

En lo económico, sus habitantes se dedican al comercio, pesca, turismo, avicultura, servicios de taxis, entre otros; así mismo muchos ejercen una profesión con lo cual generan recursos económicos para el sustento de sus familias. El nivel cultural de la población es medio.

Cabe destacar que por la situación socio laboral los niños y niñas no cuentan con el suficiente apoyo de los padres, madres de familia y representantes legales, muchos de los hogares son disfuncionales, otros están constituidos por madres solteras, niños y niñas que viven con

familiares como abuelos, tíos, a causa de la migración y otras situaciones dadas en las familias como divorcios, maltrato intrafamiliar etc.

La situación expuesta se relaciona con el factor socio afectivo poco motivación que a pesar de la coherencia lógica de los procesos metodológicos y pedagógicos que se usan los docentes, estos no logran estimular el sistema de comprensión del estudiante lo que conlleva a un bajo nivel cognitivo, provocando que el desarrollo del niño y niña no sea el que se desea obtener en el aula de clases. Por otra parte, el acompañamiento inclusivo poco asertivo, no garantiza calidad y calidez en el aprendizaje de los niños, los docentes no cuentan con una planificación adecuada para la realización de las tutorías académicas, aplicación de técnicas de estudios inadecuadas y la carencia de técnicas lúdicas que ayuden a que el aprendizaje sea interactivo y significativo para los niños y niñas.

Problema de investigación

De acuerdo a estudios realizados a nivel mundial, específicamente en las instituciones educativas de tipo pública, es donde se presentan con mayor frecuencia importantes problemas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, debido a deficiencias en la aplicación de las técnicas lúdicas, lo que les dificulta proceso educativo. Cabe destacar, las técnicas lúdicas se constituyen en herramientas para el desarrollo de los seres humanos, debido a que estas ayudan a que el estudiante aprenda jugando, viva experiencias y favorezca la comunicación dentro de su contexto.

En lo que respecta a la República del Ecuador, muchos estudiantes presentan bajo desarrollo cognitivo, lo que se evidencia en el desempeño académico, problemática que se ha arraigado de forma alarmante en todos los niveles educativos, principalmente en la educación fiscal. Esta situación afecta de forma significativa a los estudiantes, limitándoles a que crezcan intelectual y psicológicamente, lo que les impide se desempeñe de forma integral en sus actividades socioeducativas.

Situación conflicto

En los últimos tres años los profesores de Segundo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Felipe Jamed Jassen” han venido reportando sus quejas al director. Los niños pasan de año sin haber desarrollado de forma asertiva la cognición en el área Ciencias Naturales. Según los docentes los niños no saben de qué se trata la asignatura; la asignatura; tienen problemas de aprendizaje y temen relacionarse con los demás, compartir momentos a través del juego, entre otros aspectos.

Una de las razones principales para que situaciones como esta se den, es el que la institución en sí no trabaja en función del desarrollo cognitivo de los alumnos; los profesores basan su accionar en el libro guía. La mayoría de los recursos didácticos solo le exigen a los estudiantes el realizar actividades básicas que no promueven el desarrollo de ninguna capacidad cognitiva; tampoco hacen uso de actividades lúdicas. La importancia del juego radica en que es una forma diferente de enseñar; y de cierto modo, es la forma más asertiva de enseñar a niños de 6 años de edad. A esa edad las clases deben ser divertidas, se debe además buscar fomentar el compañerismo y valores como la cortesía, la amabilidad y el respeto por lo ajeno.

Otro punto olvidado por autoridades y profesores es buscar el despertar los sentidos o la curiosidad por el medio ambiente, el saber cómo las cosas funcionan. Tampoco se propicia el crear ambientes o medios que sirvan a los niños y niñas a descubrirse a sí mismos, sus sentimientos, ideas y poder expresarlos. El desconocimiento por parte de docentes de segundo grado se hace evidente en los planes de clases; no incluyen actividades dirigidas a desarrollar la cognición. No se fomenta el estudio continuo o se compran elementos que dinamicen los planes de clases, por el deficiente apoyo de los directivos.

La alimentación también juega un rol importante en todo lo que se refiere al cerebro, no hay que olvidar que son los carbohidratos el alimento de este órgano. Ni la escuela ni los padres toman en cuenta este tipo de

información, siendo los motivos económicos uno de los principales factores por que la alimentación es dejada en segundo lugar, se compra lo que se puede comprar y no lo que el niño necesita.

Por otra parte, los padres de familia no se interesan en el quehacer del docente o de sus propios representados, debido mayor en parte al falso principio que dice que la escuela es la encargada de enseñar, por lo que estos no son participes de la educación de sus hijos. Sin olvidar el hecho que muchos padres a duras penas y terminaron la escuela o el colegio; lo que no justifica el que no revisen el diario de tareas o al menos chequeen los deberes.

El insuficiente factor socio-afectivo, como un elemento indisociable de la formación integral, limita la actitud hacia el aprendizaje o el autoconcepto de los estudiantes. Las relaciones afectivas que poseen influye mucho la inteligencia emocional la cual debe mantener lazos interpersonales e intrapersonales entre la familia, compañeros, profesores y la comunidad. En este caso, otra vez, el juego se puede convertir en ese canal conductor entre padres e hijos. La alegría es la base fundamental del crecimiento íntegro del ser humano, solo un ser humano feliz pero a su vez consciente de los problemas que existen puede generar felicidad y cambio a nivel social.

Hecho científico

El problema detectado para la realización de la presente investigación es la baja calidad del desarrollo cognitivo en los estudiantes del Segundo Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal “Felipe Jamed Jassen” Zona 4, Distrito 13D02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul en la calle interbarrial tramo dos a lado del Subcentral de Salud Divino Niño, manzana W2, período lectivo 2014 – 2015.

Existe un alto índice de niños y niñas de primer grado de educación general básica, que presentan deficiencia en el desarrollo cognitivo. De acuerdo a la revisión bibliográfica se pudo conocer que existe una gran

influencia de la aplicación de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, por ende estos estudiantes a través de los diferentes juegos, pueden desarrollar sus habilidades y destrezas, su expresividad, las relaciones interpersonales, los valores, entre otros, debido a que la enseñanza a través de los juegos les sirve como medio de comunicación para que los niños, se sientan más seguros, aprendan de una forma divertida y expresen sus ideas, pensamientos. La educación de esta nueva era, busca respuestas alentadoras de como las técnicas lúdicas influye en el desarrollo cognitivo en los primeros años de vida.

En un estudio realizado en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de la República de Venezuela por Romero, Lorena, Escorihuela Zenia y Ramos Angenira en el año 2009, se demostró que el 98% de los resultados corroboran que la actividad lúdica como estrategia pedagógica es primordial en la educación inicial, debido a que esta facilita la expresión, la espontaneidad y la socialización, además de propiciar un ambiente placentero, constituyéndose en un factor enriquecedor para el desarrollo de los niños y niñas brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción a través de la actividad creativa y el conocimiento.

En la República del Ecuador, de acuerdo a un estudio realizado por Salazar María, en la provincia de Tungurahua, se pudo conocer que en un 100% los docentes solo a veces aplican las técnicas lúdicas como metodologías de enseñanza, así como también en un 100% creen que solo a veces los niños aprenden jugando. En otro estudio realizado en la universidad de Guayaquil por Salinas Keila, se evidencia que el 90% de los niños y niñas se muestra interesado por el aprendizaje cuando el docente realiza sus actividades de enseñanza, mediante el juego. En la universidad Nacional de Loja, se realizó un estudio por Criollo Melania sobre actividades lúdicas y desarrollo cognitivo, demostrando que los docentes no siempre están capacitados para dirigir técnicas lúdicas que permitan mejorar la actitud en los niños.

En lo que respecta a la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" Zona 4, Distrito 13D02, provincia de Manabí, no se han realizado otros estudios que involucren las variables de esta investigación; sin

embargo, se pudo conocer que existe un alto índice de niños y niñas de primer grado de educación general básica, que presentan deficiencia en el desarrollo cognitivo. En la investigación, se manipuló la parte cualitativa, cuantitativa, técnicas de observación: encuestas y entrevistas.

Causas

- Falta de capacitación docente en técnica lúdicas para el desarrollo cognitivo.
- Los planes de clases no incluyen actividades dirigidas a desarrollar la cognición según la edad del estudiante.
- Poca ayuda por parte de directivos para la implementación de materiales y recursos didácticos.
- Poco conocimiento de técnicas activas y métodos de enseñanzaaprendizaje.
- Los padres de familia, desconocen las actividades que realiza el docente, por lo que estos no son participes del mismo, por lo tanto, tienen dificultad para dar apoyo y demostrar afecto a sus hijos en todo momento, aun conociendo la importancia de esta acción para motivarlos a un mejor aprendizaje

Formulación del problema

¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo de la asignatura de Ciencias Naturales de los estudiantes del segundo grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal

“Felipe Jamed Jassen” zana 4, distrito 13D02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, período lectivo 2014 – 2015?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo de estudiantes de segundo grado en el área de Ciencias naturales mediante un estudio bibliográfico, de campo y análisis estadístico para diseñar una guía didáctica.

Objetivos específicos

- Analizar la Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo.
- Analizar el desarrollo cognitivo en el área de ciencias naturales de segundo grado mediante un estudio bibliográfico y de campo, análisis estadístico fichas de observación al estudiante y entrevista a la autoridad.
- Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía didáctica con enfoque roles y eventos a partir de los datos obtenidos.

Interrogantes de investigación

¿Qué es desarrollo cognitivo?

¿Cuáles son las características que influyen en el desarrollo cognitivo?

¿Qué importancia tiene el desarrollo cognitivo para el desempeño del niño o niña?

¿Cuáles son las principales razones por las que se presentan problemas de aprendizaje en estudiantes de segundo grado de la asignatura de Ciencias Naturales?

¿Qué tipos de estrategias metodológicas utilizan los docentes para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños?

¿Qué actividades son las adecuadas para mejorar el nivel cognitivo en la asignatura de Ciencias Naturales?

¿Por qué es importante el uso de las técnicas lúdicas en la enseñanza inicial?

¿Qué tipo de técnicas lúdicas son los más adecuados para los niños de segundo año de básica?

¿Qué recursos didácticos se deben aplicar para el uso de las técnicas lúdicas?

¿Cómo puede una guía didáctica con enfoques roles y eventos mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de segundo grado de educación general básica?

¿Qué técnicas lúdicas deben usarse en una guía didáctica con enfoques roles y eventos que busque mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de segundo grado? .

Justificación

El presente trabajo permite demostrar la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del segundo grado de Educación General Básica. El desarrollo cognitivo es de mucha importancia, conociendo que es el proceso por el cual un niño aprende a razonar, resolver problemas y pensar conscientemente. El desarrollo cognitivo permite que los niños en edad preescolar, de 5 a 6 años de edad, desarrollen sus propias preguntas sobre el mundo que les rodea y cómo funciona. En esta edad los niños aprenden no solamente jugando, sino escuchando, observando, haciendo preguntas y haciendo las cosas por sí solos. Cada una de las actividades mencionadas ayuda a que el cerebro de un niño se desarrolle y comprenda los pensamientos y los procesos más complejos a medida que va creciendo.

El juego desarrolla capacidades mediante una participación activa y afectiva, que permita el desarrollo integral de los niños y niñas, así como la personalidad principalmente la capacidad cognitiva. A través de la aplicación de las técnicas lúdicas se adquieren habilidades, se relacionan y comparten conocimientos entre sí mismos, estimulan el desarrollo de las capacidades de pensamiento y la creatividad.

Es conveniente realizar esta investigación debido a que los profesores deben hacer uso de estrategias que desarrollen las capacidades cognitivas de sus estudiantes, y que mejor que a través del juego. Tiene una particular relevancia social, por cuanto plantea la solución de una problemática objetiva en el contexto del desarrollo cognitivo de los niños y niñas, interactuando con la enseñanza a través de las técnicas lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje dentro del área de Ciencias Naturales. Los beneficiarios en este proyecto de tesis son los estudiantes del Segundo año de Educación General Básica, de la Unidad

Educativa Fiscal “Felipe Jamed Jassen”, donde el entorno físico que influye su desarrollo es esencial para obtener un aprendizaje interactivo, aunque la institución ofrece la flexibilidad en la división del espacio tanto en el interior como el exterior, teniendo como elementos de conexión la escuela y la comunidad.

Implicaciones prácticas por cuanto permitirá solucionar uno de los problemas observados durante la investigación como es la deficiente aplicación de técnicas lúdica para el desarrollo cognitivo y descubrir la verdadera dimensión del problema y la connotación que tiene la misma dentro del contexto educativo.

Se da el valor teórico en base a las teorías de algunos pedagogos, donde nace la importancia del desarrollo de las capacidades cognitivas y del uso de las técnicas lúdicas para cumplir con este cometido, mismas que ayudan a la enseñanza de los estudiantes; por lo que este proyecto servirá, como una guía de implementación para que los maestros que hagan uso de estrategias lúdicas que servirán para mejorar en el aula de clase y de esta forma aportar a la ciencia a través de los diferentes factores que

permitirán desarrollar y mejorar la calidad del aprendizaje, mediante las estrategias e implementación de una guía didáctica con enfoque roles y eventos.

La información recolectada permitirá dar acceso abierto y mejorar el aprendizaje más óptimo dependiendo las necesidades que este posea, ya que el ser humano todos los días se desarrolla de una u otra forma para mejorar su calidad de aprendizaje ya sea en lo físico y psicológico. Es muy factible porque se dispondrán de los recursos necesarios para lograr los objetivos que nos hemos planteado, así mismo se contará con la participación activa de los actores investigados de la comunidad a través de los cuales se podrá obtener información que ayudará a estructurar un documento que sirve de guía de fuente para conocer aún más del tema.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

En la Universidad Nacional de Loja, Yadira Criollo en el año (2013), realizó una tesis con el tema “Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los niños del primer año de educación básica de la escuela "Ovidio Decroly" de Catamayo, periodo 2011-2012”, concluyendo que el 100% los docentes emplean y aplican las actividades lúdicas en sus actividades diarias de clase. La importancia de esta estrategia, es fundamental en el proceso de socialización en la educación básica, debido a que permite en los niños y niñas el desarrollo de tareas intelectuales y manuales que les ayudan de forma significativa en el desarrollo cognitivo.

Otra tesis realizada en la Universidad de Guayaquil por Keyla Salinas (2012), realizó la tesis titulada “Técnicas Lúdicas, que reduzcan los niveles de deficiencia de la atención dirigida a niños”, llegando a la conclusión que el juego es el camino para el desarrollo de las potencialidades físicas futuras de los niños y niñas estas se las logra utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que se puede nombrar lana, rompecabezas, bloques, madera, entre otros materiales del medio, que les ayuda a obtener material gráfico, lamina, lotería, dominó, tarjetas, y así gradualmente ir de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece de forma significativa el desarrollo del pensamiento lógico.

En la universidad Central del Ecuador Ximena Jiménez (2012), realizó una tesis con el tema “Técnicas lúdicas y su influencia en el área de Lengua y Literatura en las niñas del tercer año de básica, del Centro Educativo “Víctor Manuel Peñaherrera”, Tumbaco – Quito, año lectivo 2010 – 2011”, concluyendo que Los maestros de esta institución están de acuerdo que las técnicas juegan un papel muy importante dentro del

proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, estas ayudan a desarrollar la creatividad, comunicación, participación e interacción entre las niñas. Así mismo, se puede evidenciar que en la institución educativa, la mitad de los docentes utilizan el juego como recurso metodológico, para fortalecer las falencias que tienen las niñas al relacionarse con otras personas y a resolver problemas que se presentan en su vida diaria.

Olga Orellana (2010), realizó una Tesis con el tema "La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro infantil Palvulitos de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el periodo 2009-2010", concluye que a lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta a la capacidad cerebral de las criaturas, dándole una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de estos en el hombre llega a ser una institución cultural.

Revisado los archivos de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación del Centro Universitario Manta y el Instituto de Post Grado, no se encuentra registrada ninguna investigación igual o similar a esta propuesta de investigación que tiene como tema: "Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes del Segundo Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" zona 4, distrito 13d02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, período lectivo 2014 – 2015.

Bases Teóricas

Para iniciar un seguimiento de los componentes y procesos que han tenido las técnicas lúdicas y el desarrollo cognitivo en los niños, se parte de varios aspectos, pero uno de ellos es la superposición que estos dos términos han tenido en la historia de la educación.

Técnicas lúdicas

La importancia del juego en la educación es de mucha importancia, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas del ser humano. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social principalmente en la de los niños y niñas; jugar es una forma extraordinaria de aprender, a través de esta se forma y consolida el carácter, y se estimula el poder creador en los más pequeños.

“La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento” (ROCA, 2001) . “El Juego es un valioso medio para educar al niño e influir en su formación integral”. Por ello el juego debe ser considerado como un instrumento para fortalecer el inter-aprendizaje del lenguaje (MANUAL-DE-AUTOCAPACITACIÓN-DEL-MINISTERIO-DE-BIENESTAR-SOCIAL, 1999, pág.

11).

LOSS, (1995), da el siguiente criterio sobre métodos lúdicos: “Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente”.

El juego es parte de las técnicas lúdicas, es el primer acto creativo del ser humano, comienza cuando el niño inicia sus primeros pasos, a través del vínculo que se establece entre la realidad exterior, las fantasías y las necesidades interiores se van adquiriendo y se aprenden con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto entre el que enseña y el que aprende en todo momento.

Desarrolladores de técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas son el entramado organizado que el docente utiliza para cumplir con los objetivos educativos. Las técnicas lúdicas son mediadores que ayudan a llevar de mejor forma el proceso de enseñanza aprendizaje. Estas matizan la práctica docente, debido a que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades sociales, siempre y cuando se consideren las características del grupo para el cual sean estas aplicadas, las condiciones del aula , el contenido y el tiempo utilizado para su aplicación.

De acuerdo a Mayorga Monserrate Clemencia Leopoldina. (2011), se pudo conocer que:

Es así que como sabemos que las estrategias lúdicas creativas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que se deben presentar a los alumnos: juegos canciones, humor, libertad, reflexión análisis creatividad por lo que si los docentes de los establecimientos educativos se capacitan y ponen en práctica la participación de la lúdica en el salón de clases este se convertirá en un salón lúdico.

Esta es una gran forma de darse cuenta de que las estrategias creativas que ayudan en la formación del niño con gran facilidad como lo es un juego, canciones y actividades que nos da una libertad sin restricciones desde las perspectivas del niño, tomando en cuenta las facilidades que esta enseñanza nos da, los docentes tendrán su correcta capacitación y especialización para poder convertir un aula de clase un aula de enseñanza lúdica.

De acuerdo a Sánchez (2010), se pudo referenciar que:

Las estrategias afectivas encuentran en el componente lúdico un lugar seguro para su desarrollo. Garantizan la motivación, el

aumento de confianza en uno mismo, la disminución de la ansiedad y la desaparición de las inhibiciones. Los juegos en parejas o en grupos pequeños favorecen la participación activa de todos los alumnos, incluso de los que temen arriesgarse, ya que no se centra la atención de toda la clase en ellos. (29)

La importancia que tiene en los actuales momentos tanto el componente lúdico como el componente estratégico, es porque ambos favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos facilitan y mejorando las capacidades de los estudiantes para un desarrollo cognitivo óptimo logrando de esta forma alcanzar objetivos y solución de problemas.

Historia de las técnicas lúdicas

Hay teorías que dicen el origen del juego es la educación, es decir, conseguir desarrollar un aprendizaje. Los animales juegan como forma de relacionarse con el resto del grupo y con el medio que les rodea. Además, tienden a realizar juegos que desarrollan habilidades que posteriormente en la vida adulta les van a ser útiles para su desarrollo y supervivencia.

Frederic Fröebel (1782-1852) fue uno de los principales protagonistas de la educación mediante el juego, por lo que sus teorías, fueron constantemente citadas por muchos pedagogos, donde la actividad y el juego son los verdaderos actores para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Basándose en lo que dice Pedro García Fernández en su libro "Fundamentos Teóricos del Juego" se da a notar lo cuán importante es tener un entorno saludable, donde los niños y una de las destrezas que poseen para ser de ellos un espacio ameno donde el niño puede desarrollar su capacidad cognitiva de una manera dinámica e innovadora que sirva para lograr un aprendizaje adecuado.

Los postulados de estos autores sobre el juego y la educación son ampliamente difundidos entre muchos de los educadores, que logran a través de este la libertad del niño para que se exprese de forma creativa mediante la actividad lúdica, para Pestalozzi (1982):

El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior. No debe ser mirado el juego como cosa frívola, sino como cosa profundamente significativa: sea, pues, el juego objeto de la minuciosa intervención de los padres. (p. 114)

En los niños según edades para realizar un buen aprendizaje se realizan juegos actividades recreacionales (juegos interactivos) esto con lleva a un gasto de energía y un aprendizaje implícito pero al crecer ya no es suficiente ese tipo de aprendizaje y se requiere un enseñanza más presencial dentro de un instituto de educación superior pero no solo debe de ser presencial ya que con las nuevas reformas el ministerio de deportes y el ministerio de educación nos dice que no importa en nivel de educación, aún tiene que haber técnicas lúdicas.

Pestalozzi (1982), indica que:

La actividad lúdica desarrolla el niño y contribuye a enriquecerle de cuanto le prestan su vida interior y la vida de la escuela; por el juego se abre al gozo y para el gozo, como se abre la flor al salir del capullo; porque el gozo es el alma de todas las acciones. (114)

A través del tiempo el ser humano ha podido seguir un régimen de aprendizaje mediante el juego ya que este a su vez le ayuda a desarrollarse y adaptarse a cualquier medio sea ambiente natural o humano; nos ayuda a socializar y poder llevar una correcta educación basados en los principios

familiares y su entorno sin la necesidad que esta sea forzada, con solo la curiosidad se puede desarrollar esta.

Las técnicas lúdicas en el entorno educativo

La primera misión del docente, educador o psicólogo es convertirse en el artista, con el principal objetivo de seleccionar y dinamizar actividades que, llevadas a la práctica, logran divertir y recrear a sus estudiantes durante el proceso de enseñanza ya que este anima a participar a todos. Estas técnicas permiten estimular en la búsqueda de mejores alternativas educativas que ayuden a los estudiantes a tomar mayor interés por el aprendizaje.

Según el postulado teórico de Suntaxi (2010):

A través del tiempo se ha observado que la actividad lúdica en el niño es una herramienta muy importante por lo cual tanto los docentes como los padres de familia deben concienciar que el juego no solo es una herramienta para entrenar al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importante dentro del complejo proceso de desarrollo del niño. (p. 3)

El juego (técnica lúdica) en si es una técnica lúdica importante en el desarrollo y el aprendizaje en el cual mediante las estrategias desarrolla a que el niño incluya el aprendizaje mediante el juego pero a su vez no es una herramienta de entrenamiento sino una estrategia de aprendizaje.

Se ha vivenciado que el aspecto de educación es crítico, debido a que se asignan los recursos necesarios para una buena formación de los niños y niñas, por lo cual se puede mencionar la carencia de recursos didácticos, la deficiente preparación de los docentes, la mala infraestructura de las instituciones educativas y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y madres de familia.

Para Orellana (2010, pág. 9):

La escuela tradicionalista sume a los niños la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo. (p .9)

Este es un claro ejemplo de la no aplicación de las técnicas lúdicas. en la enseñanza tradicional ya que limita el aprendizaje a solo memorizar el conocimiento, dando al niño o niña una cultura sistemática de aprender y no una manera didáctica y abierta al razonamiento de adquirir información mediante la lúdica y el juego en todo caso el receso no es el único momento en donde el niño/a pueda adquirir la información.

Para ejercer la correcta técnica de aprendizaje se necesita que los docentes estén preparados con conocimientos fundamentados en modelos educativos, que ya haya dados resultados significativos, como la aplicación de técnicas lúdicas, uso de las tics, entre otros. Esta experiencia se la logrará mediante capacitaciones y una correcta formación académica y en el caso de los padres tener una mayor responsabilidad y compromiso con la entidad educativa y su representado.

Tipos de técnicas lúdicas

Técnicas vivenciales

De acuerdo a Megan (2010), se pudo conocer que:

Estas técnicas aquellas en las que a través de la puesta en práctica de una situación de la vida real, los participantes se involucran y toman actitudes espontáneas a través de la estimulación. De acuerdo “La Estimulación infantil es toda aquella actividad de contacto o juego con un niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales humanos”. (p. 88)

Es como si estuvieran viviendo realmente el hecho tratado. Dentro de esta categoría se incluye la animación, misma que tiene como propósito apuntar al caldeamiento grupal, a crear un clima, romper el hielo, y entrar en un disfrute sano.

Para Brunelle (2009):

“Es necesario que el educador o psicólogo sepa jugar y para eso debe tener aptitudes para hacer jugar. La observación permite al psicólogo participar en los juegos y mejorar su relación con los pacientes, debe ser animador, no organizador” (p. 188).

Aquí se encuentran todas aquellas técnicas tendientes a la presentación de los participantes de un grupo que se reunido por primera ocasión, o también puede ser en un reencuentro, o para la celebración de alguna festividad.

Juegos pautados

Analizando el texto de Bolert (2010), se pudo referenciar que:

El juego ha significado para los seres humanos una estrategia para el aprendizaje por medio de la socialización, por ello se puede decir que es inherente al desarrollo de la personalidad de los individuos. “El juego es una actividad unida al ser humano desde el comienzo de su existencia. Por lo tanto, como sucede con otras realidades humanas (lenguaje, arte, trabajo), es de gran significación psicológico, antropológica e histórica” (p. 91)

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación para hacerlos pautados. Para Guevara (2011) “al juego cada experto lo observa y delimita desde su especialidad, en función del área a la que se dedica cada uno de los estudiosos: pedagogía, biología, antropología, psicología, filosofía, sociología, etnología, entre otros” (p. 73). La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico niños, niñas y adolescentes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos de las diferentes materias en los cuales es aplicado.

Técnicas de organización y planificación

Las técnicas de planeación permiten ordenar los recursos necesarios y favorables para la realización de cada una de las actividades. Técnicas de evaluación. La planeación comprende la recopilación de información, el desarrollo de estrategias, desarrollo de políticas, desarrollo de programas y establecimiento de procedimientos. Cada una de estas técnicas ayuda al docente al desarrollo de sus actividades educativas.

Dentro de esta planificación según lo descrito por Piaget (1956).

“Las técnicas lúdicas “el juego” forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Analizando el documento de Dinello (2013): “la lúdica representa una dinámica inicial para el ejercicio psicofísico, para la recreación, para los aprendizajes cognitivos, para la socialización y por tanto para un programa de integración social”.

En tal razón es necesario disponer de una planificación en la que estén comprendidos los contenidos de las distintas asignaturas, repartidos convenientemente, de acuerdo al contexto y necesidad de los estudiantes.

Técnicas de evaluación

Las técnicas de evaluación son los instrumentos que se constituyen como una piedra angular para dar un juicio de valor a los logros de los aprendizajes en los estudiantes. De acuerdo a Quesquén, hoyos, & Tineo (2013). "Se las definen como procedimientos y actividades que son realizadas por los participantes y por el facilitador (maestro con el propósito de hacer efectiva la evaluación de los aprendizajes" (p. 15). Las técnicas de

evaluación pueden ser de tres tipos: las no formales, las semiformales y las formales. Según Quesquén, hoyos, & Tineo (2013):

Las no formales se dan a través de las observaciones espontáneas, conversaciones y diálogos, preguntas de exploración. Las semiformales, son ejercicios y prácticas realizadas en clases, tareas realizadas fuera de la clase.

Las formales, observación sistemática, pruebas o exámenes tipo test, pruebas de ejecución. (p. 16)

Cabe destacar que ningún instrumento es suficiente, sino se utiliza en forma adecuada e inteligente para obtener resultados coherentes de los procesos de aprendizaje. En tanto que los instrumentos de evaluación, deben posibilitar la obtención de la información deseada, por lo que deben estar estructurados de acuerdo a un conjunto de ítems para obtener resultados confiables.

Las técnicas lúdicas en el entorno educativo

La primera misión del docente, educador o psicólogo es convertirse en el artista, con el principal objetivo de seleccionar y dinamizar actividades que, llevadas a la práctica, logran divertir y recrear a sus estudiantes durante el proceso de enseñanza ya que este anima a participar a todos. Estas técnicas permiten estimular en la búsqueda de mejores alternativas educativas que ayuden a los estudiantes a tomar mayor interés por el aprendizaje.

Según el postulado teórico de Suntaxi (2010):

A través del tiempo se ha observado que la actividad lúdica en el niño es una herramienta muy importante por lo cual tanto los docentes como los padres de familia deben concienciar que el juego no solo es una herramienta para entrenar al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importante dentro del complejo proceso de desarrollo del niño. (p. 3)

El juego (técnica lúdica) en si es una técnica lúdica importante en el desarrollo y el aprendizaje en el cual mediante las estrategias desarrolla a que el niño incluya el aprendizaje mediante el juego pero a su vez no es una herramienta de entrenamiento sino una estrategia de aprendizaje.

Se ha vivenciado que el aspecto de educación es crítico, debido a que se asignan los recursos necesarios para una buena formación de los niños y niñas, por lo cual se puede mencionar la carencia de recursos didácticos, la deficiente preparación de los docentes, la mala infraestructura de las instituciones educativas y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y madres de familia.

Para Orellana (2010, pág. 9):

La escuela tradicionalista sume a los niños la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo. (p .9)

Este es un claro ejemplo de la no aplicación de las técnicas lúdicas. en la enseñanza tradicional ya que limita el aprendizaje a solo memorizar el conocimiento, dando al niño o niña una cultura sistemática de aprender y no una manera didáctica y abierta al razonamiento de adquirir información mediante la lúdica y el juego en todo caso el receso no es el único momento en donde el niño/a pueda adquirir la información.

Para ejercer la correcta técnica de aprendizaje se necesita que los docentes estén preparados con conocimientos fundamentados en modelos educativos, que ya haya dados resultados significativos, como la aplicación de técnicas lúdicas, uso de las tics, entre otros. Esta experiencia se la logrará mediante capacitaciones y una correcta formación académica y en

el caso de los padres tener una mayor responsabilidad y compromiso con la entidad educativa y su representado.

Teorías de las técnicas lúdicas

Siempre se ha relacionado a los juegos, a la lúdica y a las emociones que producen con la etapa de la infancia. Por ello, se ha puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que provenga en aspectos serios y profesionales para que estos puedan cumplir la función de motivar, desarrollar habilidades y destrezas en los niños, niñas y adolescentes.

Indagando el texto de Fernández (2010), se pudo conocer que:

Teorías Biológicas. El juego no siempre es para gastar energías, sino para reponerse, los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tiene su propia actividad creadora.

Teorías Psicológicas. Esta teoría es aquella la cual proporciona explicaciones, descripciones diferentes y hasta a veces contrapuestas del que y como los procesos de construcción,

Teorías Conductuales. El juego se basa en la exploración de la conducta el saber cómo relacionarse con los demás y a su vez en la exploración de las reglas aplicadas en ellos lo positivo en lo sensorial y la competencia y su comportamiento. **Teorías**

Estructurales. Nos referimos a la estructura del pensamiento y a su dinámica en la infantil y derivación acerca de su fricción.

El juego o lúdica se clasifica en diferentes técnicas las cuales abarcan distintos campos entre ellos los psicológicos, biológicos, conductuales y estructurales los cuales nos ayudan con el aprendizaje mediante el desarrollo de una estructura mental, física, sensorial y conductiva; el cual este método es dinámico y de fácil aprendizaje con los niveles más altos de este.

Consultando el texto de Suntaxi (2010), se pudo referenciar que de acuerdo a la Teoría de Piaget:

El juego constituye la forma inicial de las capacidades, y refuerzan las capacidades del mismo.

Teoría de Vygotsky, Considera al juego simbólico, como única y extensa zona de desarrollo próximo en la que los niños avanzan, ellos mismos mientras intentan resolver una amplia variedad de habilidades estimulantes, ya que el niño siempre se conduce más allá de la medida de su edad. Es decir se involucran en los juegos de niños/as más grandes así no este de acorde a su edad. (p. 3)

El juego para Piaget y Vygotsky es parte fundamental para el aprendizaje sin importar la edad ya que niños menores se integran a juegos más complejos para desarrollar una gran variedad de actividades las cuales estimulen su aprendizaje y los ayuden en el desarrollo de sus habilidades y los estimulen para que siempre estén en constante aprendizaje. Los juegos se clasifican en: Juegos psicomotores: Conocimiento corporal- motores- sensoriales

El cuerpo como una unidad en interacción con el medio ambiente El progreso y la evolución de la psicomotricidad en el niño son determinados por factores internos como la maduración del sistema nervioso, el perfeccionamiento y evolución sensorial, así como el fortalecimiento muscular, procesos complementados, a su vez, por factores externos como la estimulación temprana. Juegos cognitivos: Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos. Para Baracchini (2010). “Son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones”.

Juegos Sociales: Simbólicos o de ficción. De reglas-cooperativos. Los juegos sociales, son los que se practican entre dos o más personas de diferentes sexos, frecuentemente en ambientes cerrados o techados, estos son por lo general de salón y los de mesa, es decir, no se incluyen los deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular de las personas.

Según lo establecido por Baracchini (2010), se pudo conocer que:

Es un juego que se practica entre dos o más personas, frecuentemente en ambiente cerrado o techado, que básicamente incluye los juegos de salón y los de mesa, y que incluye los juegos deportivos en los que mayoritariamente influye la habilidad física y el esfuerzo muscular. (p. 17)

Juegos afectivos: De rol o juegos dramáticos. De autoestima. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, de los individuos, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres. A través de los juegos se encierra una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, haciendo que el aprendiz desarrolle sus capacidades de forma efectiva. A decir de Baracchini (2010) "Para favorecer el desarrollo afectivo conviene que los niños trabajen en grupo y se relacione con sus iguales, de este modo el afecto entre los miembros del grupo ira creciendo y sucederán diferentes emociones durante el tiempo q pasen juntos".

Según la libertad del juego. El juego es una de las actividades de los seres humanos que más ha sido asociada con la libertad por el modo en que hace sentir a los individuos. Cuando una persona juega, se ubican en un espacio propio donde se practican diversas actividades que en muchas ocasiones se piensa que no son necesarias ni útiles y donde reina el libre albedrío para la diversión.

Según lo establecido por Baracchini (2010), se pudo citar que:

El juego en si una de las actividades más importantes del ser humano y es la más asociada con la libertad, en él se ubican en un espacio donde podrán practicar todas las actividades que a simple vista puedan verse inútiles y donde reinara la libertad de realizar lo que les guste. (p. 9)

Según el número de individuos. El juego es considerado una actividad básica para el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje desde la infancia. Si se contempla a un niño se puede observar que, prácticamente desde que nace, comienza a disfrutar del juego que sus seres queridos le hacen, expresándose con movimientos en sus manitos y pies. Para ello se requiere de dos o más personas para poder iniciarlos.

De acuerdo a Baracchini (2010), se pudo referenciar que:

Existen juegos los cuales solo se pueden practicar cuando hay un número debido de individuos ya que puesto las reglas solo permiten que un grupo determinado de personas reunidas puedan jugarlo esto lleva a fomentar el trabajo en equipo y las tomas de decisiones entre jugadores. (p. 15)

Según el lugar. Desde los diferentes contextos se ha tomado conciencia de la importancia que tienen los juegos, y se puede observar cómo, a lo largo de las etapas del desarrollo del niño en la Educación Infantil y Primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones. Se afirma que los niños y las niñas aprenden jugando y más si se lo aplica dentro del contexto educativo.

Para Baracchini (2010):

Muchos juegos se desarrollan mediante reglas y la mayoría en conjunto con personas pero el lugar siempre debe de ser preciso puesto que un mejor lugar amplio y seguro les facilita el desarrollarse y experimentar el juego de maneras nuevas e innovadoras.

Según el material. En el contexto educativo, para la enseñanza los docentes hacen uso de un sin número de elementos y materiales para la

realización de los juegos dependiendo de la actividad de enseñanza. Destacando así la importancia del juego y como este contribuye a aportar una amplia formación no solo para el que educando sino también para la persona que educa.

Analizando el documento de acuerdo a Baracchini (2010), se pudo referenciar que:

Para algunos juegos se necesitan materiales para los cuales estos puedan ser ejecutados es necesario tener siempre los materiales a la mano y que estos sean seguros para los niños; los materiales son importantes ya que ayudan a desenvolver a los niños de manera didáctica entre ellos. (Baracchini, 2010).

Según la dimensión social. El juego hace alusión a una forma de actividad que no solo es relajante sino agradable para pasar momentos de sana diversión en el plano social y en otros contextos por lo que tiene un valor educativo esencial como factor de desarrollo. El juego permite que principalmente los niños, desarrollen su inteligencia, cuerpo y espíritu. Es decir, el juego permite recrear, volver a crear, inventar, descubrir, entre otras acciones necesarias para el desarrollo humano.

Indagando el texto de Baracchini (2010), se pudo citar que:

Nos ayuda a socializar las reglas con el juego ya que se sigue un patrón los que nos facilita a llevar una secuencia la cual desarrolla las habilidades psicomotoras sensoriales y corporales y a su vez con los juegos de rol o reglas cooperativos su nivel afectivo y social se desarrolla, y el aumento de la creatividad en la creación de materiales para su entretenimiento.

Ámbito de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas en la sociedad

La educación es en si el mejor método aprendizaje; el estudiante siempre debe de estar manipulando personalmente el material puesto que esto le ayuda a familiarizarse y a ser más activo al momento de estudiar. Un buen momento para que el alumno se desarrolle es dejarlo trabajar solo o en grupo ya que se desarrolla el aprendizaje y convierte al propio alumno en un maestro y pueda enseñar a sus demás compañeros y esto convierte al docente ya no en el pilar fundamental de la enseñanza sino en un facilitador de información para el desarrollo educativo.

Según Sánchez (2010), se pudo referenciar que:

El empleo de técnicas lúdicas y grupales va a favorecer el desarrollo de competencias interpersonales sociales e individuales. Una competencia interpersonal hace referencia a las diferentes capacidades que permite lograr una buena interacción con las demás personas.

La interacción de los niños con la sociedad actual es parte fundamental en el desarrollo de su conocimiento y si futura instrucción más exitosa, con las técnicas lúdicas nos el gran beneficio de interactuar no solo con tus amigos más cercanos sino también con el ambiente que nos rodea y las personas o cosas que están dentro de ella. Estas técnicas favorecen al desarrollo directo a la socialización que es parte indispensable en un ambiente futuro laboral.

Para Enkvist (2010):

La pedagogía constructivista insiste en que el aprendizaje es una actividad libre y que el alumno no puede aprender si no manipula personalmente el material. Por eso, el estudiante debe ser activo,

decidir el mismo como, que y cuando va a estudiar porque así supuestamente asimila mejor los nuevos contenidos. Se cree que el alumno aprende mejor trabajando solo o en equipo que con el maestro. De este modo, los alumnos se convierten en maestros el uno para el otro, mientras que el verdadero docente pasa al trasfondo, convertido en un facilitador. (p. 10)

En la sociedad la lúdica se realiza en un gran campo abierto para que los niños puedan realizar y fabricar sus propios juegos; los padres quieren inculcar de manera injustificada la lúdica ya que utilizan mal el respeto y admiración que ellos creen tener. Con los juegos y juguetes creados por su creatividad se desarrolla y se realiza un aprendizaje no forzado con la misma o mejor calidad que el tradicional memorizado.

Cuando se analizan los efectos sobre las personas el impulso lúdico aparece como un medio dinámico que ayuda a los seres humanos a formar parte de un entorno social activo, iniciando el interés por lo desconocido, despertando la alegría de aprender, y a través del cual se motiva al cerebro para comprender e imaginar lo que se está realizando.

Consultando el texto de Dinello (2013), se pudo conocer que:

El impulso lúdico es un atributo de la naturaleza humana, de forma que cada uno se entusiasma por moverse, desea desplazarse con curiosidad y se experimenta jugando. El juego es el acto social de dicho impulso que se transforma en actividad de ingeniosidad y placer. El juego hace atractiva una actividad global que estimula el crecimiento de cada uno. Jugando nos entretenemos alegremente y ensayamos entendernos mutuamente. (p. 16)

Cabe destacar que en determinados ámbitos sociales, aún existe resistencia por los juegos lúdicos y es en la etapa de la escolaridad donde se debe aprender a trabajar y desarrollar el pensamiento a base de los

juegos lúdicos, como una de las herramientas viables para ser usadas por el docente en el desarrollo de sus clases. Para Maritain (2004)

El primer fin de la educación concierne a la persona en su vida personal y en su progreso espiritual, el segundo lugar es guiar el desarrollo de la persona en la esfera social, en esta perspectiva el docente tenderá a que el juego incida en una educación personalizada a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada, priorizando el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ambiente de equilibrio entre los valores individuales y sociales del niño. (p. 78)

Las técnicas lúdicas en nuestro medio

Las técnicas lúdicas aumentan las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas principalmente en el entorno escolar, incrementa el aprendizaje de los y las estudiantes, favoreciendo el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz. Una adecuada aplicación de técnicas lúdicas, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada educando.

Cabe desatacar que, la integración y adaptación de los estudiantes a la escuela específicamente al pre-escolar depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que los recibe en el aula de clases, esa relación docente – alumno esta obviamente marcada por las actividades que se programen. Es necesario recurrir a los recursos que se encuentran en nuestro medio de acuerdo a la actividad a realzar. Para Martínez & Lara (2011):

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, con base en la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego, permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear el juego mismo. Se dan

salida a los estados de ánimo, a los sentimientos y a las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional.

La aplicación de técnicas lúdicas depende mucho de la formación que haya tenido el docente, tanto en sus estudios universitarios como en el proceso de actualización y fortalecimiento de conocimientos exigidos durante el ejercicio profesional. Para fundamentar lo expuesto, se analiza el documento de Martínez & Lara (2011), se pudo referenciar que:

La práctica docente requiere de un análisis profundo de él aquí y el ahora, de las dimensiones que intervienen en el aula, para que el docente detecte las necesidades que tiene cada salón de clase para construir con los alumnos el conocimiento y el aprendizaje, enfrentándose a situaciones nuevas e inesperadas, a través de la interacción entre docente y alumnos. (p. 2)

Es este medio, existe ya una mayor preocupación por aplicar las técnicas lúdicas como herramientas de enseñanza aprendizaje. Esto se debe básicamente a las exigencias educativas propuestas para alcanzar los objetivos de aprendizaje y mejorar la calidad educativa.

Teoría del conocimiento.

Dentro de lo epistemológico la teoría del conocimiento forma parte importante dentro de la filosofía. Sin embargo, es difícil precisar cuál es su propósito y más aún conocer cuáles son los resultados que se esperan o que se han logrado a través de ella, sin indicar de antemano qué actitud, o concepción filosófica es la que se está hablando, de tal forma que no haya duda de los resultados que se quieren lograr. Tenempaguay (2011), indica que:

La epistemología, como teoría del conocimiento, se ocupa de problemas tales como las circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas que llevan a su obtención, y los criterios por los cuales se le justifica o invalida. Es de reciente creación, ya que el objeto al que ella se refiere es también de reciente aparición. (p. 9)

Las técnicas lúdicas tienen muchos campos en los cual se fundamenta como medio o herramienta para poder solucionar procesos de enseñanza mediante distintos tipos de circunstancias como psicológicas y sociológicas, el problema es de reciente aparición y su solución es de recién creación. A decir de Tenempaguay (2011):

De acuerdo a la epistemología de esta tesis se han fundamentado en psicológicos, filósofos, pedagogos, científicos, psiquiatras con diversas tendencias que permiten visualizar los problemas del sistema educativo sus posibles soluciones para concretar los procesos de enseñanza. (p. 75)

Da una solución o posible solución en el proceso de enseñanza educativa para obtener un mejor método de aprendizaje y un ciclo de procesos con la finalidad de solucionar el problema y a la vez enseñar y solucionando los conflictos de enseñanza. Tuston (2012), escribe en su texto que: “La investigación se ubica en el paradigma critico-propositivo; critico porque analiza una realidad socioeducativa; y propósito ya que plantea una alternativa de solución al problema investigado” (p. 64).

Ahora con la nueva reforma de educación la investigación es un pilar fundamental en la educación buscando la excelencia, los niños no se le deben obligar a realizar alguna actividad educativa, tiene que hacerlo con sus propios méritos y capacidades las cuales se irán desarrollando a medida de su crecimiento y su madurez mental. Tuston (2012) da a conocer que:

Al alumno debemos encaminarle hacia la libertad de construir capacidades y saberes, provocando un orden mental, esfuerzo y tenacidad en la búsqueda de soluciones en donde impere la concentración, desarrollo intelectual, responsabilidad y trabajo; que con ello se encamina en dos aspectos fundamentales, en primer lugar el maestro se esfuerza en procura de mejorar su rendimiento académico y en segundo lugar el niño proponiendo en alcanzar

aprendizajes significativos para llegar a cristalizar aquella gran meta que el mejoramiento de la calidad de la educación. (p. 42)

La concentración y aprendizaje basados en la responsabilidad de del docente quién hace uso del juego para el desarrollo de sus actividades de clase, además de la ayuda y enrutamiento de un excelente ambiente familiar proporcionado a sus hijos, dará como resultado un mejor desarrollo académico e institucional dándonos en alcance real de su conocimiento y no mediante un aprendizaje memorizado y contextualizado.

Realidad local sobre las técnicas lúdicas

En la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen", existe carencia en la aplicación de las técnicas lúdicas, a causa de que no existen los suficientes materiales y recursos didácticos para que el docente pueda utilizarlos como medios o herramientas para hacer que sus clases se muestren dinámicas y divertidas para los estudiantes.

Indagando el documento de Chadwick (2005), se pudo citar que:

Los aprendices deben educarse jugando y no necesariamente en la aplicación rígida de la escolarización, en esta intencionalidad es necesario que ellos tomen conciencia de que jugar no es sólo movimiento del cuerpo humano sino también es cultivo de sus facultades biológicas, psicológicas para obtener una educación integral. (p. 32)

Es necesario que la autoridad competente sea el medio para hacer que la unidad educativa gestione los recursos necesarios para la adquisición de cada uno de los materiales que se requieren para la aplicación de las técnicas para la realización de las actividades lúdicas, mismas que deben realizarse sobre las bases de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusión.

Para Ruiz (2009):

Las actividades lúdicas facilitan la adquisición del nuevo contenido a través de análisis y reflexión y no incluyen ningún tema o tópicos específicos en forma dogmática, conducen al razonamiento educativo sobre sus actividades diarias y el mundo circundante. Además, tiene en consideración la realidad cultural e histórica de los grupos, sus códigos de comunicación, tradiciones, valores, lenguaje, el análisis y la mediación deben basarse en una concepción dialéctica – metodológica. (p. 39)

Las técnicas lúdicas deben provocar sorpresa, motivación y entretenimiento en los niños, niñas y adolescentes, con el propósito 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.

Proponentes de la nueva pedagogía o educación y la técnicas lúdicas

El aporte de las técnicas lúdicas en la educación para el desarrollo cognitivo, forma parte de los proponentes de la nueva pedagogía, ya que es una herramienta que facilita el aprendizaje, dado a que son medios que hacen que el niño aprenda a través de lo que más les gusta, el juego.

A decir de Enkvist (2010), se pudo conocer que:

La pedagogía constructivista insiste en que el aprendizaje es una actividad libre y que el alumno no puede aprender si no manipula personalmente el material. Por eso, el estudiante debe ser activo, decidir el mismo como, que y cuando va a estudiar porque así supuestamente asimila mejor los nuevos contenidos. Se cree que el alumno aprende mejor trabajando solo o en equipo que con el maestro. De este modo, los alumnos se convierten en maestros el uno para el otro, mientras que el verdadero docente pasa al trasfondo, convertido en un facilitador. (ENKVIST, 2010)

La educación es en sí el mejor método aprendizaje; el estudiante siempre debe de estar manipulando personalmente el material puesto que esto le ayuda a familiarizarse y a ser más activo al momento de estudiar. Un buen momento para que el alumno se desarrolle es dejarlo trabajar solo o en grupo ya que se desarrolla el aprendizaje y convierte al propio alumno en un maestro y pueda enseñar a sus demás compañeros y esto convierte al docente ya no en el pilar fundamental de la enseñanza sino en un facilitador de información para el desarrollo educativo.

Casos técnicas lúdicas en otros países

El empleo de técnicas lúdicas y grupales va a favorecer el desarrollo de competencias interpersonales sociales e individuales. Esto se indicó en los cuestionarios de los participantes en la sección donde indicaron los cambios percibidos en sí mismos y los demás. Una competencia interpersonal hace referencia a las diferentes capacidades que permite lograr una buena interacción con las demás personas. (Sánchez, 2010)

La interacción de los niños con la sociedad actual es parte fundamental en el desarrollo de su conocimiento y su futura instrucción más exitosa, con las técnicas lúdicas nos el gran beneficio de interactuar no solo con tus amigos más cercanos sino también con el ambiente que nos rodea y las personas o cosas que están dentro de ella. Estas técnicas favorecen al desarrollo directo a la socialización que es parte indispensable en un ambiente futuro laboral.

En la sociedad la lúdica se realiza en un gran campo abierto para que los niños puedan realizar y fabricar sus propios juegos; los padres quieren inculcar de manera injustificada la lúdica ya que utilizan mal el respeto y admiración que ellos creen tener. Con los juegos y juguetes creados por su creatividad se desarrolla y se realiza un aprendizaje no forzado con la misma o mejor calidad que el tradicional memorizado.

Nivel cognitivo

Ámbito del nivel cognitivo

Piaget ha discutido en varios de sus primeros escritos el papel preponderante que juega la interacción social en el desarrollo cognitivo, a través del cual un niño debe ser capaz de comunicar de forma adecuada e interpretar de forma correcta los mensajes recibidos por sus pares o personas cercanas a él.

Consultado el documento de Haro (2010), se pudo citar que:

La psicología cognitiva pretende devolver a la psicología áreas de investigación ampliamente olvidadas, pero que considera legítimas y posibles, busca no solo predecir y controlar la conducta, sino también explicarla, ya que opera con esquemas interpretativos alejados de la secuencia mecanizada estímulo respuesta estos son los más cercanos al procesamiento de la información y atribuye a la significación psicológica de cambio de conducta. (p. 23)

Para el nivel cognitivo la base no solo es el poder predecir, controlar y resolver los problemas de conducta y psicológicos en los niños y niñas, si no también poder interpretarlos y explicarla de una manera correcta y con información que ayude a descifrar los cambios de actitud, así como también de conducta a través de los sistema de estímulos y respuestas que es el proceso más cercano para lograr mejoras en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes.

De acuerdo con Papalia, Wendkos y Duskin (2009) “uno de los logros más relevantes de esta etapa es el desarrollo del pensamiento simbólico que da paso al nivel cognitivo y, con él, una creciente comprensión de las causalidades y la capacidad de categorización”.

Lo expuesto indica que el niño va desde un aprendizaje ligado a los esquemas motores y las percepciones más cercanas del contexto en el cual se desenvuelve, caracteres mentales de aquellos componentes que no se encuentran de forma física presentes, pero que han sido observadas en un pasado, para alcanzar finalmente el aprendizaje significativo.

Un proceso gradual de adquisición estructural y de cambio en el que toda estructura mental nueva, es el desarrollo cognitivo, la misma que nace de la que la precede por medio de la operación continua de asimilación y adaptación como parte fundamental en la función adaptativa de los seres humanos. Para Haro (2010) se pudo citar que:

Los antecedentes del modelo cognitivo se localizan en la nueva orientación de la psicofisiológica que interpreta la conducta como algo más que la simple respuesta a los estímulos y trata de comprender el verdadero proceso de la conducta que es la mente humana. (p. 23)

El nivel cognitivo tiene antecedentes con el nivel psicofisiológico puesto que la mente es la que nos estimula y comprende la conducta del ser humano los cuales podemos informarnos y analizar sus cambios de conducta y tener un conocimiento de este ya que no es igual en cada ser humano y la forma correcta de hacerlo es mediante el sistema de estímulos y respuestas.

Serrano (2012), destaca que:

En la teoría de Piaget, la inteligencia es concebida como algo en continua evolución, con una serie de transformaciones que la enriquecen y potencializan, y el aprendizaje, si el sujeto esta interrelacionado con el mundo externo donde de muestra con claridad que en el desarrollo cognoscitivo hay pautas regulares cuya experiencia todos realizan. (p. 15)

Estoy completamente de acuerdo con Piaget, la inteligencia está en una continua evolución y crecimiento añadiendo nuevos conocimientos de acuerdo con la capacidad y rapidez de aprendizaje que tenga cada uno y con la forma de aprender mediante técnicas y el sistema tradicional de memorización, el desarrollo cognoscitivo nos da reglan que con cierta regularidad todos en algún momento realizamos y nos ayuda a mejorar nuestra experiencia.

Serrano (2012), manifiesta que:

Un segundo aporte dentro del constructivismo, es la teoría de Lev S. Vygotsky, quien al explicar la conducta humana se refiere a ella como la actuación del hombre sobre los estímulos, transformándolos y dándoles intención, y al medio social como un elemento importante para el aprendizaje. El entorno social influye en la cognición y el cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalización y transformistas mentalmente. (p. 16)

Los estímulos actúan sobre el hombre y nos dan una estrategia adecuada para buscar en los niños y niñas un aprendizaje con los recursos previos para fortalecer la enseñanza y de esta forma ellos sean los actores de su propio aprendizaje donde el medio que se desenvuelven es el escenario del inter-aprendizaje adquirido en su diario vivir para ser mejores alumnos en el aula de clases.

Etapas del desarrollo intelectual

Se divide en cuatro que son sensorial motora, pre operacional y operaciones concretas, formales. Se empieza desde los primeros pasos e interacciones del niño con su ambiente y el desarrollo de las capacidades motoras luego el dominio del lenguaje y la comunicación, pasando esta etapa llegamos a que el niño ya lleva una comunicación con su entorno de aprendizaje ameno y es capaz de tener una conversación lógica con las personas a su alrededor.

Indagando el texto de Serrano (2012), se pudo citar que:

1 Etapa sensoria motora: (nacimiento a 2 años). Se caracteriza porque en ella los niños empiezan a coordinar su capacidad sensorial y motora.

- 2.- Etapa preoperacional: (2 a 7 años). Durante este tiempo la percepción y el lenguaje son los logros dominantes. El pensamiento de los niños es centrado, irreversible, falta de lógica.
- 3.- Etapa de las operaciones concretas: (7 a 11 años). El niño adquiere la capacidad de pensar lógicamente, presta menos atención a sí mismo y aprende a considerar tanto los cambios como las condiciones estáticas de los elementos que lo rodean
- 4.- Etapa de operaciones formales: (11 a 18 años). En esta etapa los adolescentes aprenden a formular hipótesis y verificarlas, así como a seguir un sistema de lógica deductiva. (pp. 14-15)

Desde la primera etapa los niños van reaccionando y recién aprendiendo a controlar sus partes motoras y sensoriales recién se desarrollan mentalmente para poderlas utilizar. En la segunda etapa, se dedican a ejercitar el habla en donde empiezan a desarrollar sus primeros intentos de palabras aunque estas carezcan de lógica y no tengan ningún sentido.

En la tercera etapa se acabaron de desarrollar sus partes motoras y del habla el niño empieza a desarrollarlas aún más, adquiere lógica al momento de la comunicación y empieza aprender del ambiente que lo rodea. En la cuarta etapa, se empiezan a desarrollar nuevas ideas nuevas conclusiones en donde la lógica tiene sentido y su desarrollo para resolver problemas a través de hipótesis está desarrollado.

Etapas del desarrollo cognitivo son:

Las fases de desarrollo expuestas dentro de este estudio son analizadas desde la perspectivas de Jean Piaget forman una secuencia de cuatro periodos que a su vez se dividen en otros etapas o fases. Las fases principales se describen de forma breve a continuación.

Para Mitchel (s.f):

La primera etapa es desde el nacimiento hasta los dos años, es la etapa Sensorio-Motriz de la inteligencia: La coordinación de los reflejos del bebe y la recepción sensomotriz, lo que produce recuerdos básicos de los objetos ausentes y una búsqueda experimental de nuevos significados para lograr fines placenteros, limitado por lo que el niño puede realizar físicamente de lo que observa que se hace. (p. 5)

En la etapa inicial del niño hasta obtener una edad de 2 años (24 meses), es donde se desarrolla la etapa principal de la inteligencia, sus reflejos y la parte sensomotriz que es la manipulación de objetos es donde los pequeños pueden realizar todo lo que un adulto puede hacer pero de una forma limitada a lo que observe que ocurre a su alrededor.

De acuerdo a Mitchel (s.f):

La segunda etapa del niño hasta los 5 años, es la etapa del pensamiento Pre-lógico Intuitivo. Este es un periodo de "pensamiento mágico" en el sentido de que fácilmente confunde los eventos aparentes o imaginados con los eventos reales. Si se le permite, saltará de una ventana esperando volar, porque ha visto que las aves vuelan. (p. 9)

La siguiente etapa es cuando tiene una edad de 5 años los cuales ya vienen los pensamientos de intuición, en esta parte cuando el niño tiene pensamientos mágicos "imaginación" en los cuales mezcla los eventos reales con los eventos imaginados por este. Es lo más parecido a un mundo de sueño donde un pequeño juguete puede ser real para el pequeño.

De acuerdo Mitchel (s.f):

La tercera etapa, entre los 6-12 años, es la del pensamiento de las Operaciones Concretas, cuando el niño puede simbolizar operaciones (es decir, puede realizar una imagen mental concreta) sin tenerlo que hacer físicamente. El niño ha desarrollado imágenes

realistas internas del mundo que le rodea, de modo predominante de pensar y recordar la experiencia, junto a representaciones kinestésicas y auditivas. (p. 15)

Se llega a la edad de pensamiento operacional el cual el niño puede realizar operaciones y remplazarlas con símbolos (símbolos de operaciones), es decir el niño realiza una imagen donde sin realizarlo físicamente lo puede lograr y resolver, mediante experiencia ya vividas o recordando, también el niño realiza imágenes realistas del mundo real dentro de su imaginación. Según Mitchel (s.f):

La cuarta etapa, que se lleva a cabo desde los 12 años (dado un suficiente coeficiente intelectual, educación y estímulos) hasta la edad adulta, es el de las Operaciones Formales. Esta es una forma más objetiva de percibir el mundo con capacidad para concentrarse simultáneamente en varios aspectos de un problema; se trata del "descentramiento". Incluso los adultos, antes de alcanzar la capacidad completa de las operaciones formales, o si -como es común- no se desarrollan, continua con un punto de vista centrado e intolerante que no considera alternativas. (p. 11)

En esta última etapa que se lleva desde una edad de 12 años, una edad que el coeficiente intelectual es suficiente tiene la capacidad de concentrarse en varios objetivos de una manera simultánea y de puntos de vistas diferentes del problema, es el punto donde se considera alternativas al mismo problema

Las Etapas varían según las edades desde muy pequeños desde su nacimiento desarrollando su etapa senso-motriz ya a sus cinco años empieza desarrollando su nivel del pensamiento en su etapa de seis hasta las doce años desarrolla operaciones mentales y desde los doce años. Sus operación formales en si el desarrollo de un individuo es muy complejo y está dividido por etapas las cuales nos ayudan a tener un mejor entendimiento de cómo evoluciona el ser humano y tiene un aprendizaje de todo lo que lo rodea.

Ámbito del desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo en la sociedad

El desarrollo cognitivo en la sociedad se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de cada uno de los procesos educacionales. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de los seres humanos por entender la realidad y desempeñarse en la sociedad del conocimiento, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los individuos para adaptarse e integrarse a su contexto.

A medida que el niño va creciendo, va reflejando el progresivo conocimiento que adquiere del medio social en que vive y más aún si este es exigente. El desarrollo cognitivo en nuestro medio, es un sentimiento de conciencia social es el comienzo de la comprensión y del conocimiento que el niño recibe de un mundo más amplio, del cual forma parte.

Analizando el documento de Cárdenas (2006), se pudo citar que:

El modelo cognitivo se basa en los estudios sobre la inteligencia humana como proceso dinámico, considera al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje y es él quien construye nuevos aprendizajes, el maestro es un profesional crítico y reflexivo, el mediador quien planifica experiencias, contenidos y materiales con el único fin que el estudiante aprenda. (p. 43)

El conocimiento adquirido lleva implícita la descripción de ciertas partes o aspectos que son un reflejo de la sociedad, con los cuales se identifica e incluye fuerzas para la preservación del desarrollo humano, siendo fundamental la formación recibida en cada uno de los niveles de estudios.

Los niños, niñas y adolescentes en inferioridad de condiciones desde el punto de vista social están reprimidos en sus deseos de participar de forma abierta y activa, aún existe el temor y el miedo a desarrollarse demuestran aislamiento mediante la falta de capacidad para correlacionar sus experiencias y la de los otros. Somerfeld. (2008):

La teoría contextual representa el modelo de enseñanza-aprendizaje está centrado en la vida y en el contexto. Ambos resultan muy importantes para favorecer el aprendizaje significativo a partir de la experiencia. Lo importante aquí, más que etapas técnicas para enseñar, es que se pone énfasis en el clima de confianza que crea el profesor para favorecer la comunicación espontánea, el trabajo grupal, la realización de proyectos, tareas y vivencias, las relaciones con la comunidad, que enriquezcan la experiencia de los alumnos y puedan desarrollar sus potencialidades. (p. 1)

Cabe destacar que los niños son egocéntricos, porque no son capaces de ver las cosas desde otro punto de vista que no sea el suyo, por ello es necesario lograr el desarrollo cognitivo de forma integral a través del uso de herramientas, técnicas y métodos activos que coadyuven al mejoramiento del desempeño escolar.

Realidad internacional

Proponentes de la nueva pedagogía o educación y el nivel cognitivo.

Según lo descrito por Martínez (2003):

Dentro del campo de la nueva pedagogía se utiliza una terminología que se solapa y que forma una familia terminológica. La psicopedagogía, la pedagogía psi, el pedagogismo, el constructivismo, la sociología de la educación y el igualitarismo escolar tienen muchos rasgos en común. La nueva pedagogía, inspirada entre otros por Rousseau, Dewey, Piaget, Bourdieu y Foucault, no se puede definir por un libro fundacional pero quizás el que más se acerque a la posición es democracia y educación. (p. 21)

La familia es la base fundamental para el desempeño integral de los niños y las niñas dentro de un ambiente agradable ameno donde la inspiración para su educación es la forma adecuada que se usa para el

aprendizaje sea fructífero y poder tener alumnos con un desarrollo intelectual acorde a su edad para que en el aula de clase sea más productivo y de igual forma para todos buscando las estrategias y métodos que sean útiles para ellos.

Desarrollo cognitivo en nuestro medio

Lo cognitivo es aquello que está relacionado al conocimiento; y, por ende este se da de acuerdo al medio o contexto donde se desarrolla cada ser humano. El desarrollo cognitivo es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje.

En nuestro medio es limitado, debido a la carencia de materiales y recursos didácticos, así como también la poca capacitación docente hace que el proceso de enseñanza aprendizaje, no alcance los estándares educativos requeridos.

Para Ballart (2010):

Los maestros deben perfeccionarse en destrezas y actividades recreativas. Deben incluirse dentro de los contenidos pre gramáticos, diversas actividades recreativa. Del mismo modo que se lleva un registro de los progresos escolares, ha de importarse otro para las actividades de recreación.

De este modo, se destaca la importancia de mejorar los procesos educativos dentro de nuestro medio, como única vía para mejorar la calidad de enseñanza, propiciando situaciones de aprendizaje que favorezcan el campo educativo, solidificando conocimiento en base a experiencias de interconexión con el medio en el que se incursiona, brindando de este modo la posibilidad de vincularse con la colectividad a través de los conocimientos propios desarrollados a través de la convivencia que brinda las técnicas lúdicas para el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Realidad nacional y local

Reforma Curricular 2010

La formación de los maestros en todos los niveles educativos, debe responder a la transformación social, cultural, científica y tecnológica de cada contexto en el cual se desarrolla. Ante los retos que ésta supone, muchos de los sistemas educativos, han puesto en marcha un conjunto de medidas y acciones que permitan hacer de la educación, en sus diversos tipos y modalidades, una de las piezas clave para atender cada una de las necesidades educativas con mayores niveles de eficacia y eficiencia para dar cumplimiento a los objetivos educativos establecidos.

Según el Ministerio de Educación (2010):

En la República del Ecuador la actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, se realizó a partir de la evaluación del currículo de 1996, de la acumulación de experiencias de aula logradas en su aplicación, del estudio de modelos curriculares de otros países y, sobre todo del criterio de especialistas y docentes ecuatorianos en las áreas de Lengua y Literatura, Matemáticas, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Como ha quedado asentado a lo largo de su historia, las escuelas han cumplido con la valiosa tarea de formar a los educadores, donde las políticas y acciones emprendidas para mejorar la calidad de la educación siempre han tratado de favorecer su transformación, para convertirlas en espacios de generación y aplicación de nuevos conocimientos, de producción de cultura pedagógica y de democracia institucional. De acuerdo al documento del Diseño Curricular (2010):

El proceso de Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica tiene como objetivo desarrollar la condición humana y preparación para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos que practiquen valores que les permiten interactuar con la sociedad con

respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del Buen Vivir. (p. 9)

El proceso de construcción del conocimiento basado en el diseño curricular, de acuerdo a estudios realizados se orienta al desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y creativo, en los estudiantes a través del cumplimiento de los objetivos que se evidencian en el planteamiento de los objetivos educativos planteados que evidencian en el planteamiento de habilidades y conocimientos. De esta forma los futuros docentes que se postulan para la educación básica logren la formación necesaria para desarrollar una práctica docente más pertinente y efectiva.

Unidad Educativa Fiscal “Felipe Jamed Jassen”

La Unidad Educativa "Felipe Jamed Jassen" es una de las instituciones que a pesar de que hoy el Ministerio de Educación del País ha promovido gran variedad de implementos que permiten que los alumnos vean con más interés cada una de las clases que recibe promueve que tenga un aprendizaje significativo el que se logrará a medida de su desarrollo en el aula donde el educando deberá buscar las estrategias y los recursos adecuado para llegar a los alumnos.

El nivel cognitivo en el que hacer de la educación básica

Lo cognitivo se relaciona al conocimiento que se relaciona al proceso de aprendizaje, para ello es necesario analizar los procedimientos que ayuden al desarrollo de la mente que tiene que ver con el conocimiento desde lo más simple a lo más complejo, en el proceso en el cual la información entra al sistema cognitivo, es decir de razonamiento, la misma que es causada por una determinada reacción de la persona.

A decir de Tuston, (2012): “Es fundamental aplicar estrategias para fomentar el valor educativo que consiste en aprender jugando, el valor terapéutico que proporciona el equilibrio y el valor psicológico que favorece al escape de los instintos agresivos del niño y optar por conductas deseables” (p. 13)

En la educación básica lo más importante es siempre aplicar estrategias que fomenten un alto valor educativo y que se desarrollen jugando, también que cuenten con un valor terapéutico para que los niños opten con conductas más deseables y equilibradas sin la necesidad de algún tipo de castigo y se evita que actúen de manera agresiva, dándonos también un mejor acercamiento al niño que nos favorece a la enseñanza y aprendizaje.

Fundamentaciones

Fundamentación epistemológica

La epistemología como teoría del conocimiento, se ocupa de problemas tales como las circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas de los seres humanos, que llevan a su obtención, y los criterios por los cuales se le justifica o invalida una acción para la construcción del conocimiento para producir transformaciones y mejoras fuertemente mediatizadas por la sociedad.

De acuerdo a Castro (2004):

Desde el punto de vista epistemológico esta teoría tiene por objeto de estudio el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial, el desarrollo intelectual, enfatizando fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual. (p. 2)

De acuerdo a la epistemología de esta investigación, se fundamentan en psicólogos, filósofos, pedagogos, científicos, investigadores, con variadas tendencias que permiten visualizar los problemas del sistema educativo y sus posibles alternativas de solución que ayuden a concretar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que se requirió para la fundamentación de este trabajo mencionar diferentes definiciones, métodos, propuestas y técnicas acerca de este tema. A decir de Castro (2004):

Dentro de la fundamentación epistemológica, se hace mención a la teoría humanista que “tiene por objetivo la persona, su experiencia interior, el significado que da a sus experiencias, enfatizando las características distintivas y específicamente humanas como son la creatividad, autorrealización y decisión” (p. 2).

A través del cumplimiento de los objetivos educativos se evidencian a través del planteamiento de habilidades, conocimientos, donde el aprendizaje propone la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas de la vida cotidiana, así como del uso de métodos participativos que permitan ayudar a los niños y niñas a alcanzar destrezas el desarrollo del pensamiento y nivel cognitivo con criterio de desempeño.

Fundamentación psicológica

La psicología como disciplina, es la que se encarga del comportamiento de los seres humanos, en el caso de la educación, por el actuar de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, por lo que la convierte en la psicología de instrucción dentro del sistema educativo. El Psicólogo de la Educación, es el profesional de la psicología cuyo propósito de trabajo es la reflexión e intervención sobre el comportamiento de los y las estudiantes, que en determinado momento enfrentan problemas en su actuar y convivencia.

Según Socorro, Salazar, Doris y Torres, (2007):

Se tomó en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos que conforman la personalidad: intereses, motivaciones, necesidades, edad, expectativas y los valores inmersos en ella. La concepción se acopla al aspecto afectivo porque las iteraciones que realiza el estudiante con el entorno, principalmente con las personas, va consolidando los procesos sociales, morales e intelectuales mediatizados por la cultura. (p. 12)

Para el estudio del individuo mediante el nivel cognitivo tomamos en cuenta no solo la actitud y los diversos intereses de esta persona. Para poder tener un excelente enlace entre este y la sociedad actual. Sin necesidad de métodos no convencionales, solo mediante las técnicas lúdicas. “Tan interesante y útil como descubrir y explicar las bases neurofisiológicas del aprendizaje, lo es también, y decisivo para la orientación provechosa y humanamente rentable del aprendizaje, profundizar en los fundamentos psicológicos del mismo” (Puente, 2003). La psicología siempre ha abordado el estudio del aprendizaje y como resultado está la historia, de la cultura de los pueblos, del pensamiento y de la tecnología.

Fundamentación filosófica

A nivel cognitivo la filosofía juega un rol importante en la adquisición de conocimientos generales y obtener de manera concisa, directa y rápida. Tanto de varias maneras de adquirir conocimiento de una manera más rustica como el plano teórico y práctico como también mediante la tecnología y la comunicación a la sociedad, esto tiene un gran valor a la hora del aprendizaje individual y a la rapidez que el niño desee. Para Muñoz (2010):

El juego filosófico se piensa como una apuesta que aborda el juego y la filosofía. Es un posible encuentro para potencializar el pensamiento crítico y creativo en los niños su ser- niño. Para llevar a cabo dicha propuesta, se indaga en las metodologías de filosofía para niños, así como la filosofía con niños abstrayendo de ambas partes las siguientes propuestas; comunidades de indagación, dialogo filosófico, pensamiento complejo y una experiencia imprescindible de pensamiento filosófico que busca que el juego del niño atraviese las puertas de la filosofía. (p. 19)

Los juegos filosóficos es una mezcla de los juegos y la filosofía, es posible descubrir y potencializar esta forma de pensar crítica y creativa en los niños, esta propuesta para que se cumpla se analiza la metodología de la filosofía para niños, esto nos ayudara a la convivencia del niño tanto como

el dialogo filosófico, pensamientos complejos y una práctica esencial en el pensamiento filosófico que busca que el niño pase las experiencias filosóficas de una manera practica con todo lo que es el, donde el niño pueda diferenciar lo real y pueda ser escuchado hablado y tratado mediante una acción lúdica.

Fundamentación sociológica

La comunicación esencial en el ámbito sociológico fortalece los lazos entre compañeros y amistades, tiene un papel muy importante, en su actividad al socializar la cual recalca en la educación puesto que el nivel que se adquiere debe ser validado y a su vez objetivo para poder no solo ser aceptado en la sociedad sino poder expresar lo que uno piense e integrarse a esta.

En la actual sociedad, se requiere de un desarrollo social humano desde lo ético y lo moral, que aborde, entre otras cuestiones, la necesidad de la formación integral, que permita integrar a los seres humanos en los proyectos sociales viables, para lo cual se requiere de proceso educativos enriquecedores que permitan que los estudiantes puedan tener un adecuado desarrollo cognitivo como un medio para desenvolverse.

Tenempaguay (2012), manifiesta que:

La fundamentación sociológica se ha relacionado con el proyecto porque los niños deben participar de forma activa en la sociedad para ello debe tener conocimiento de los diferentes cambios que tiene la educación y de esta forma aplicar las técnicas lúdicas. (p. 12)

Los niños deben socializar con más niño y su entorno, para lograr este objetivo se debe tener conocimiento en varios aspectos como los cambios que poseen la educación, las formas de aprendizaje y la manera como se aplica las técnicas lúdicas. La idea que recogen los aciertos del activismo y constructivismo, reivindica la actividad de las personas como

centro del aprendizaje, con lo cual se conlleva a que los contenidos sean significativos para el que aprende.

Analizando el texto de Vicuña (2005), se pudo referenciar que:

La Teoría Socio crítica tiene por propósito desarrollar al individuo intelectual, socio afectivo y praxico, dar al estudiante fundamentos teóricos de las ciencias, interrelacionar los propósitos cognitivos, procedimentales y actitudinales. Los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales son tratados de acuerdo con el contexto del estudiante. La secuencia se realiza según se requiere un contenido para el siguiente, la metodología parte de lo que el educando sabe o sabe hacer hacia lo que requiere del apoyo del mediador, los recursos se organizan según el contexto y la evaluación aborda las tres dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal. (p. 102)

Esta es la mayor importancia de la fundamentación sociológica en la sociedad actual como proyecto para los niños y su aprendizaje social, permiten inferir en el trabajo individual o colectivo y este depende en si del momento del aprendizaje y del tipo de contenido que el docente haya preparado para facilitar el proceso de cognición y meta cognición.

Fundamentación pedagógica

La pedagogía es importante a la hora de toma de decisiones educativas en la forma tradicional como también mediante técnicas y métodos de estudios más formales como no formales. Cada uno de los procesos, es importante, debido a que ayuda a satisfacer la demanda de información y responder a las preguntas más comunes de una sociedad faltante de respuestas y distribuir su conocimiento con los demás de manera equitativa.

De acuerdo a Carrasco (2010):

A partir de la década de los cincuenta se fomentó la investigación sobre la relación entre jugar y aprender. En la actualidad no existen dudas respecto al papel fundamental del juego en la educación. Los juegos didácticos no son un fin en si mismos, sino una etapa que se circunscribe en el conjunto de los procedimientos de la pedagogía activa. No son más que un momento del aprendizaje, pero si no son empleados con conocimiento completo constituyente un gran momento en la clase. (p. 21)

A lo largo de los tiempos el jugar y aprender siempre han ido de la mano y se ayudan mutuamente; en la actualidad los juegos tienen un papel principal muy importante ya que son el principal método de aprendizaje, los juegos son etapas o en si procedimientos de la pedagogía, no solo es un momento de aprendizaje sino una forma de emplear nuevas maneras de enseñar y crear un gran momento ameno de clase. Beltran (1998), da a conocer que:

Mediar por parte del docente, la adquisición y dominio de cada una de las técnicas de aprendizaje a través del currículo. Enseñar a los estudiantes en cada estrategia y en cada técnica la autorregulación de su aprendizaje, de tal manera que sepa si han alcanzado los objetivos de su aprendizaje. (p. 7)

El tipo de estudiante que se desea formar es que este sea más autónomo, crítico, reflexivo, con iniciativa para desarrollar actividades educativas, personales, sociales entre otras. De esta forma lo que se pretende es desarrollar capacidades que le permitan desempeñarse dentro de su contexto de forma efectiva.

Fundamentación didáctica

La didáctica la mayor parte del tiempo usada en lugares abiertos, tiene un papel fundamental en el aprendizaje puesto que utiliza recursos los cuales los estudiantes usan para apoyarse en su desarrollo, estos recursos son incluidos en el aprendizaje ya que interactúan de forma directa con los

estudiantes para tener como propósito fomentar su nivel de desarrollo en el ámbito o área educativa.

Mottes (2015), manifiesta que:

Transposición didáctica: Mirar y ampliar las referencias artísticas. El mirar si bien se relaciona con la ampliación referencial de los alumnos, la noción de ángulo de ataque resulta un eje motivador de la actividad lúdica y eje de la organización de procesos de enseñanza en el aula, tanto para ver espectáculos en el teatro como un auxiliar del proceso comunicativo centrado en las relaciones entre forma y contenido teatral en los procesos de enseñar. (p. 17)

Los niños amplifican un nivel referencial a través de la vista y referencias artísticas, la actividad lúdica en la didáctica es muy importante puesto que con juegos didácticos el niño desarrolla su nivel cognitivo y a su vez va captando el mundo que les rodea para así evolucionar y mejorar su pensamiento lógico.

Fundamentación legal

La presente investigación sobre la influencia de los recursos didácticos digitales y el aprendizaje significativo, se lo fundamenta de acuerdo a las siguientes Leyes:

En la (Constitución, 2008), Art. 26 se expone que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

En su artículo 27 da a conocer que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural,

democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (p. 23)

La Constitución Política de la República del Ecuador, establece que la educación es un derecho humano de todos, debe ser cumplido y respetado como contribución al desarrollo de la sociedad y el mundo. Considerando que la educación es fundamental el crecimiento individual de los seres humanos; así mismo en el (Código-de-la-Niñez-y-laAdolescencia., 2003), en su Art. 27, derecho a la salud se describe que:

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual” de igual forma en los Art.37, 38 y 39, indican que estos tienen derecho a una educación de calidad, por lo tanto es responsabilidad fundamental de los padres de familia, docentes y sociedad velar por su formación, ya que los infantes tienen derecho a un clima de paz, armonía y felicidad. En el Art. 64.- Deberes.- Los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la Constitución Política impone a los ciudadanos, en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva.

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en su Título I, de los principios generales, Capítulo Único, del Ámbito, Principios y Fines, se establece en el Art.2.-La actividad educativa se desarrolla atendiendo los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en ámbito educativo. En su literal a. Universalidad. - La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

En el Código de la Niñez y Adolescencia en su Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una

educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que de acuerdo al numeral 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y, 5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

Términos Relevantes

Actitud

Son experiencias subjetivas (cognitivo-afectivas) que implican juicios evaluativos, que se expresan en forma verbal o no verbal, que son relativamente estables y que se aprenden en el contexto social.

Ambiente Educativo

En el diseño de instrucción, el ambiente está formado por personas, lugares y cosas que pueden afectar el aprendizaje de un individuo.

Aprendizaje

Conjunto de procesos de cambio y mejora que se desarrollarán en los sujetos como consecuencia de su implicación activa en situaciones y oportunidades educativas formales y/o no formales.

Autoestima

Es una energía, una fuerza interna proveniente del organismo mismo, que organiza todos sus procesos, les proporciona sentido, dirección dando lugar a la experiencia, integrándola a su entorno individual.

Calidad educativa

Es el ofrecimiento de la mejor educación posible a los alumnos, en forma directa; y al bienestar de la sociedad, a través de sus egresados.

Cognición

Se refiere al pensamiento, la abstracción, la síntesis, la clasificación y cualquier otra operación mental que tenga que ver con la manera en que procesamos la información, realizamos planes o adquirimos conocimientos.

Creatividad

Habilidad para ver las cosas de forma nueva y original y para hallar soluciones poco corrientes a los problemas.

Didáctica

Ciencia práctica cuyos espacios propios los constituyen la enseñanza general y especial, el curriculum, las técnicas de instrucción, los medios y la tecnología didáctica, y la formación del profesorado. Estos espacios son objeto de estudio de la Didáctica, al realizar propuestas de intervención y optimización sobre ellos desde una perspectiva que integra un discurso pedagógico y un discurso técnico en la práctica educativa de la enseñanza.

Educación

Proceso profundamente humano, el cual supone la transformación de la persona en la interioridad de sus valores, de sus hábitos y actitudes, y de la forma de concebir al mundo y de interrelacionarse en sociedad.

Enseñanza

Es una actividad intencional y sociocomunicativa que genera las situaciones más propicias para el aprendizaje formativo de los alumnos en un ambiente peculiar como es el aula o en sistemas abiertos.

Estrategia de aprendizaje

Es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere o emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

Estrategias de enseñanza

Procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos.

Pedagogía

Campo de la ciencia antropológica que se ocupa de las intervenciones socioeducativas dirigidas a infantes y adolescentes, a objeto de lograr su formación, socialización y transmisión de valores, bajo los principios de participación, gestión y verticalidad por parte del pedagogo.

Saber conocer

Puesta en acción-actuación de un conjunto de herramientas necesarias para procesar la información de manera significativa acorde con las expectativas individuales, las propias capacidades y los requerimientos de una situación en particular.

Saber hacer

Consiste en saber actuar con respecto a la realización de una actividad o la resolución de un problema, comprendiendo el contexto y teniendo como base la planeación.

CAPITULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño metodológico

Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes del Segundo Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal “Felipe Jamed Jassen” zona 4, distrito 13d02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, período lectivo 2014 – 2015.
Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque, roles y eventos.

A decir de García (2009). “El diseño metodológico son los pasos a seguir para generar una información que mi proyecto requiere. A la luz de una temática, unos objetivos que se problematizan” (p. 2). Las bases e importancia de la investigación en el presente trabajo son como poder fundamentar de una manera precisa cada una de las variables de este estudio. La metodología utilizadas es de tipo cualitativa, cuantitativa, estos elementos permitieron analizar el problema de manera clara y directa marcando una línea como base la cual ayudó a auscultar el inicio del problema.

Es de suma importancia recordar que en la investigación realizada se ha analizado la problemática que se suscita en los estudiantes dentro del salón de clases del Segundo Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal “Felipe Jamed Jassen” zona 4, distrito 13d02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul” mediante las observaciones realizadas en el sitio, la interacción directa con los implicados las acciones y reacciones de los mismos, esto

nos dio la pauta para realizar y desarrollar la investigación más profunda y que esta nos permita analizar la evolución del problema.

La investigación se la realizó bajo parámetros estrictos y campos especializados los cuales están diseñados para recolectar, almacenar, recoger recaudar información, datos científicos y efectuar procedimientos para su verificación los cuales se resuelven a través de experiencias obtenidas y gracias a ellos podremos construir una base firme y sólida de conocimiento.

Tipos de investigación

Investigación descriptiva

El propósito de este tipo de investigación, es llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes que se dan dentro del contexto de estudio, a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas de las cuales se pretende obtener datos e informaciones relevantes para dar un juicio de valor.

Según Morales (2012) "Este tipo de investigación consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores" (p. 4).

Este tipo de investigación consiste en describir los datos la información y a su vez debe tener un gran impacto en las personas que rodea; a su vez nos ayuda a conocer algunas situaciones y actitudes a través de la descripción de manera exacta y precisa de las actividades realizadas, de objetos, personas y procesos en resumen nos ayuda saber el por qué y para que se realiza la investigación

Investigación exploratoria

Por cuanto se visitó el Segundo Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" zona 4, distrito 13d02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa

Azul", para explorar las variables del problema, recopilando datos que ayuden a auscultar las causas y efectos que llevaron a la realización de este estudio.

Para Ramirez (2008) la investigación Exploratoria: "Se refiere a temas poco estudiados en los cuales se sientan bases para investigaciones futuras más rigurosas. Son más flexibles en su metodología en comparación con otros estudios, a la vez, que son más amplios y dispersos" (p. 38).

Este tipo de investigación ayudó a dar una visión general, respecto a la problemática investigada, se lo realizó principalmente porque el tema seleccionado ha sido poco investigado.

Población y muestra

Población

La población es un conjunto de seres vivos de la misma especie que habitan en un contexto determinado, así mismo se refiere a los espacios y edificaciones de una localidad poblada, la misma puede ser objeto de estudio.

Para Arias (2012) "La población en términos precisos población objetivo es un conjunto finito es finito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación esta queda delimitada por el problema objetivo del estudio" (p. 18).

Población en si es el conjunto de objetos y elementos de referencia sobre los cuales se realizan observaciones, también puede ser nombrado como conjunto de objetos de la cual a través de investigaciones y trabajos uno puede obtener pequeños datos a los cuales los llamaremos muestras.

Cuadro N °1: Distributivo de la población

N°	Detalle	Personas
1	Autoridades	1
2	Profesores	4
3	Alumnos	35
4	Representante	35
	TOTAL	75

Fuente: Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autor: Jenny Eduby Alvarez Toala

Muestra

"Subconjunto o porción de la población que se selecciona con el propósito de hacer el estudio más fácil y manejable." (Zapata, 2010, Pag. 6)

Llamamos a muestra no al conjunto sino al subconjunto de individuos que están dentro de un conjunto de objetos o individuos de una población, para poder realizar una muestra debemos de tener en cuenta las técnicas de muestreo para poder llegar a un fin o un resultado en si los cuales estarán compuestos por las propiedades de todos los elementos de la población.

En este estudio se consideró el tipo de muestra no probabilístico y por tratarse de una población pequeña para cada uno de los grupos seleccionados, no hubo necesidad de aplicar fórmula y se tomó el total como muestra.

Cuadro N °2: Distributivo de la muestra

N°	Detalle	Personas
1	Autoridades	1
2	Profesores	4
3	Alumnos	35
4	Representante	35
	TOTAL	75

Fuente: Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autor: Jenny Eduby Alvarez Toala

Operacionalización de Variables

Cuadro N° 3: Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Técnicas Lúdicas</p> <p>Permiten el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente". (LOSS, 1995)</p>	Técnicas lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolladores de técnicas lúdicas - Historia de las técnicas lúdicas - Las técnicas lúdicas en el entorno educativo
	Tipos de técnicas lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas vivenciales - Juegos pautados - Técnicas de organización y planificación - Técnicas de evaluación
	Teorías de las técnicas lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Teorías biológicas - Teorías psicológicas - Teorías conductuales - Teorías estructurales
	Ámbito de las técnicas lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Las técnicas lúdicas en la sociedad - Las técnicas lúdicas en nuestro medio - Teoría del conocimiento - Realidad local sobre las técnicas lúdicas
	Proponentes de la nueva pedagogía o educación y la técnicas lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Casos técnicas lúdicas en otros países

<p>Desarrollo del nivel cognitivo. Se basa en los estudios sobre la inteligencia humana como proceso dinámico, considera al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje y es él quien construye nuevos aprendizajes, el maestro es un profesional crítico y reflexivo, el mediador quien planifica experiencias, contenidos y materiales con el único fin que el estudiante aprenda. (Cárdenas, 2006, pág. 43)</p>	Definiciones en torno al nivel cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Ámbito del nivel cognitivo - Etapas del desarrollo intelectual
	Ámbito del desarrollo cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - El desarrollo cognitivo en la sociedad - Realidad internacional - Desarrollo cognitivo en nuestro medio
	Realidad nacional y local	<ul style="list-style-type: none"> - Reforma Curricular 2010 - Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" - El nivel cognitivo en el que hacer de la educación básica

Fuente: Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autor: Jenny Eduby Alvarez Toala

Métodos de Investigación

La investigación cualitativa se enfocó a comprender y profundizar las variables de estudio, explorándolos desde la perspectiva de los involucrados en un ambiente natural y en relación con el contexto. Este método se caracterizó por comprender y profundizar los fenómenos naturales, su enfoque se selecciona cuando se busca relacionar o entender a sus participantes o integrantes del grupo de trabajo acerca de los fenómenos que los rodean.

El enfoque cuantitativo aportó de forma significativa en cada uno de los procesos llevados a cabo. Permitted guiar el desarrollo para obtener resultados concretos como base para la elaboración de la propuesta y dar solución al problema. Tanto el enfoque cualitativo como el cuantitativo permitieron obtener experiencias opiniones y perspectivas acerca de las

preguntas de investigación e hipótesis, a través de estos se pudo desarrollar preguntas durante y después de la obtención de datos.

La Investigación bibliográfica.- Este método permitió hacer uso de fuentes bibliográficas tales como: libros, revistas, artículos y documentos Web. entre otros.

Una investigación bibliográfica o documental es aquella que utiliza textos (u otro tipo de material intelectual impreso o grabado) como fuentes primarias para obtener sus datos. No se trata solamente de una recopilación de datos contenidos en libros, sino que se centra, más bien, en la reflexión innovadora y crítica sobre determinados textos y los conceptos planteados en ellos. (Campos, 2009)

La Investigación de campo. Con la cual se pudo aplicar los instrumentos de investigación como son la encuesta y la entrevista a los involucrados, para lo cual fue necesario recurrir a la metodología cuantitativa y cualitativa para realizar la investigación a la autoridad, docentes, niños y niñas y padres de familia.

Es el proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social.

(Investigación pura), o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos (investigación aplicada. (Bavaresco-De-Pietro, 2007, pág. 39).

Este tipo de investigación, permitió obtener información con el propósito encontrar las causas y efectos del problema investigado, obteniendo información directa de la realidad para concluir de manera precisa para lograr proponer alternativas de solución de la realidad estudiada.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

La encuesta

Medio muy variado que permitio obtener y recopilar información o datos referentes a las variables del estudio. Fue necesario elaborar un formulario o cuestionarios con anticipación. Los datos obtenidos a través de este medio fueron obtenidos por medio de un conjunto de preguntas dirigidas a los involucrados con el propósito de saber el fin la idea u los hechos acerca de la investigación que se está realizando.

Observación

A través de este método se buscó sintetizar o presenciar de manera sistemática y precisa el desenvolvimiento de los estudiantes, sin que sus resultados sean maniobrados, de acuerdo a lo que se observó. Sirvió para poder obtener información acerca de la problemática investigada sobre el comportamiento o características de algún objeto e individuo que este observando en ese momento. Para su aplicación fue necesario diseñar un instrumentos de observación a través de preguntas sencillas de fácil interpretación para observar aspectos relacionados con las variables y las preguntas de investigación.

La entrevista

Método efectivo para y directo para recolectar datos, a la autoridad, esta técnica implicó un diálogo directo entre los sujetos involucrados, el entrevistador y el entrevistado que es al cual interrogó con preguntas precisas para poder obtener información, esta fomentó y promovió la investigación de forma directa, ayudando a obtener información relacionada con las labores del entrevistado y su gestión con el grupo a cargo. Los resultados permitieron influir en decisiones y opiniones. Para lograr el objetivo, se elaboró un cuestionario de preguntas abiertas relacionadas con las variables de investigación. Luego de este proceso se procedió a su aplicación y de esta forma obtener información relevante que permitió sustentar la investigación de forma cualitativa.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

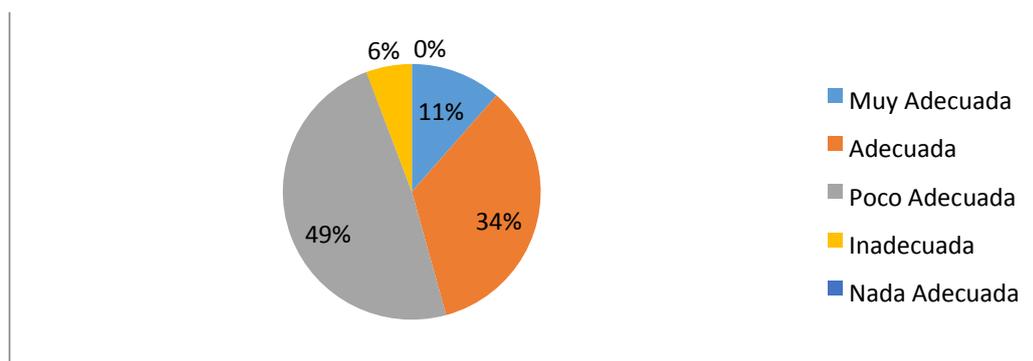
ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES

Tabla N° 1: Área lúdica en la institución educativa

1. Los espacios con los que cuenta la institución educativa para la realización de los juegos lúdicos que ayuden al desarrollo cognitivo de los estudiantes son:.			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Muy Adecuada	4	11.43 %
	Adecuada	12	34.29%
	Poco Adecuada	17	48.57 %
	Inadecuada	2	5.71%
	Nada Adecuada	0	0%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"
Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Grafico N° 1: Área lúdica en la institución educativa



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen
Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

Los padres de familia al ser encuestados indican en su mayoría que la institución educativa no cuenta con un espacio adecuado para la realización de las actividades lúdicas, como herramienta para que el docente motive a sus hijos e hijas a un mejor aprendizaje y desarrollo cognitivo, y que sientan el deseo de ir a clases de manera espontánea y alegre.

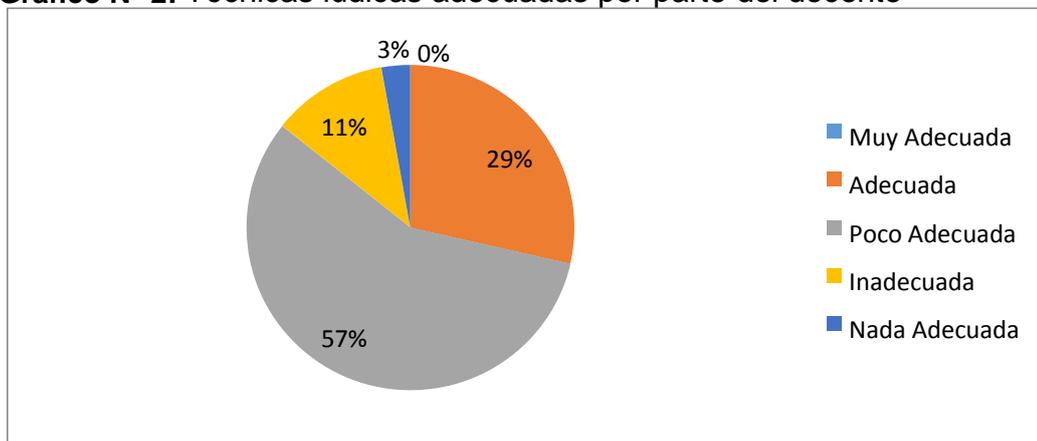
2: Técnicas lúdicas adecuadas por parte del docente

2. Técnica lúdica utiliza por él docente son:			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 2	Muy Adecuada	0	0%
	Adecuada	10	28.57%
	Poco Adecuada	20	57.14%
	Inadecuada	4	11.43%
	Nada Adecuada	1	2.86%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico N° 2: Técnicas lúdicas adecuadas por parte del docente



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

Se realiza una encuesta a los padres de familia de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen con el fin de determinar si ellos creen que son adecuadas las técnicas lúdicas que utiliza el docente, dando como resultados, frecuencias negativas o poco favorables en cada una de sus alternativas escogidas. Las técnicas de aprendizaje lúdicos que aplica el docente son buenos, pero aún existe falta de interés por parte de los estudiantes, esto se logra actualizando la metodología a utilizar para poder desarrollar actitudes positivas en los alumnos e incentivar su interés por aprender.

Tabla

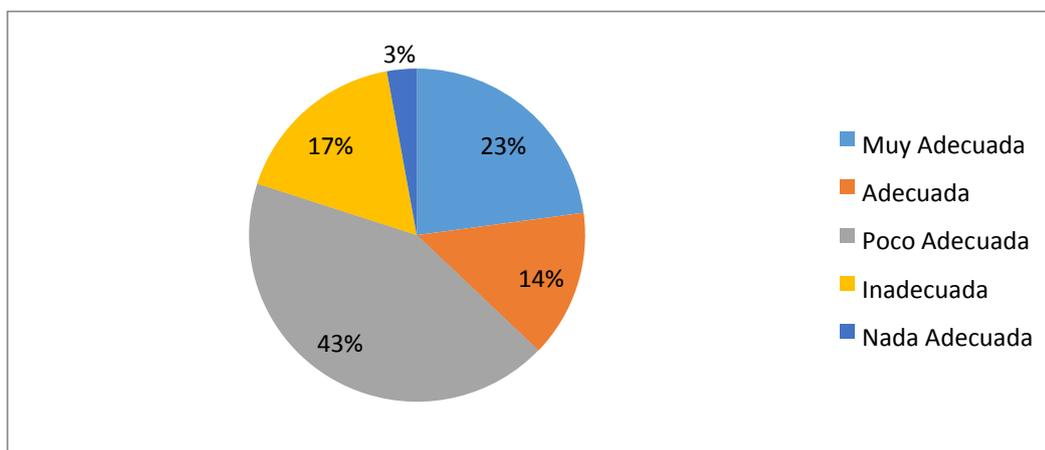
3: Atención de los docentes para con los estudiantes

3. La atención que brinda el docente a los estudiantes es:			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 3	Muy Adecuada	8	22,86%
	Adecuada	5	14,29%
	Poco Adecuada	15	42,86%
	Inadecuada	6	17,14%
	Nada Adecuada	1	2,86%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Grafico N° 3: Atención de los docentes para con los estudiantes



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autor: Jenny Eduby Alvarez Toala

Comentario

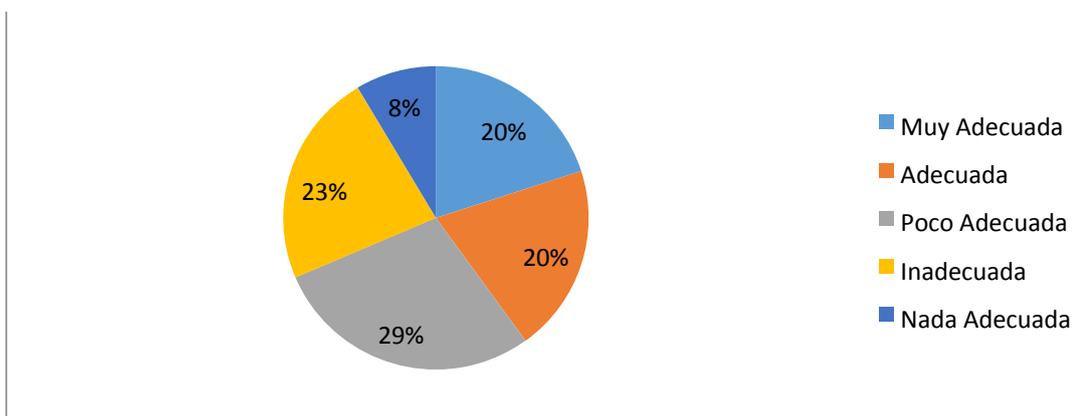
Se aplicó una encuesta a los padres para calificar la atención de los docentes para con los estudiantes, obteniendo que es poco adecuado. Esta observación no está siendo vigilada por parte de las autoridades para mejorar las actividades educativas que ayuden a desarrollar aptitudes docentes para fortalecer el proceso educativo, mejorando la técnica de trabajo en equipo, para que pueda dar su correcta inclusión y de esta manera lograr que los estudiantes desarrollen las actividades necesarias, positivas y su correspondiente aprendizaje

Tabla

4: Integración de los alumnos en la escuela

4 La integración de niños y niñas en la escuela es:			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 4	Muy Adecuada	7	20,00%
	Adecuada	7	20,00%
	Poco Adecuada	10	28,57%
	Inadecuada	8	22,86%
	Nada Adecuada	3	8,57%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"
Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen
Gráfico N° 4: Integración de los alumnos en la escuela

Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

Los padres de familia o representantes en su mayoría, respondieron en la encuesta que la inclusión social de los niños y niñas es baja dentro de la unidad educativa, teniendo un porcentaje significativo en las alternativas negativas, esto indica que los estudiantes no tienen desarrolladas sus actitudes positivas, lo que dificulta el proceso de enseñanza – aprendizaje. Cabe recalcar que la escuela no es la única responsable de esta inclusión, sino que el hogar debe ser puntal en esta motivación.

Tabla

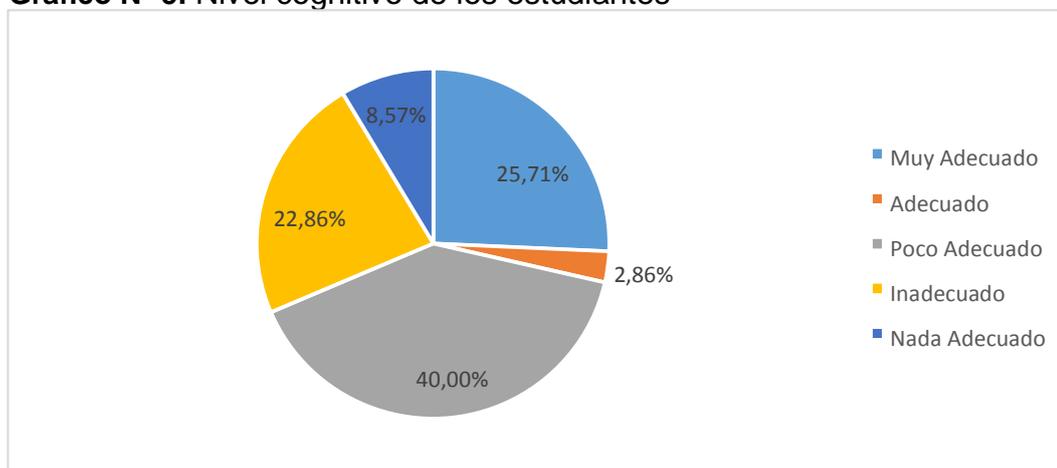
5: Nivel cognitivo de los estudiantes

1. El nivel cognitivo que aplica la escuela en los estudiantes es:			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 5	Muy Adecuado	9	25,71%
	Adecuado	1	2,86%
	Poco Adecuado	14	40,00%
	Inadecuado	8	22,86%
	Nada Adecuado	3	8,57%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Grafico N° 5: Nivel cognitivo de los estudiantes



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

Los padres de familia en su mayoría están de acuerdo que el nivel cognitivo aplicado por parte de la escuela para con sus hijos es de un nivel menor a las expectativas, esto nos da a conocer y entender que mencionado nivel en las clases no presenta un grado de satisfacción para los padres de familia o representantes; incluso teniendo, un porcentaje menor de aceptación se debería tomar en cuenta las formas de desarrollo cognitivo a futuro para la calidad educacional.

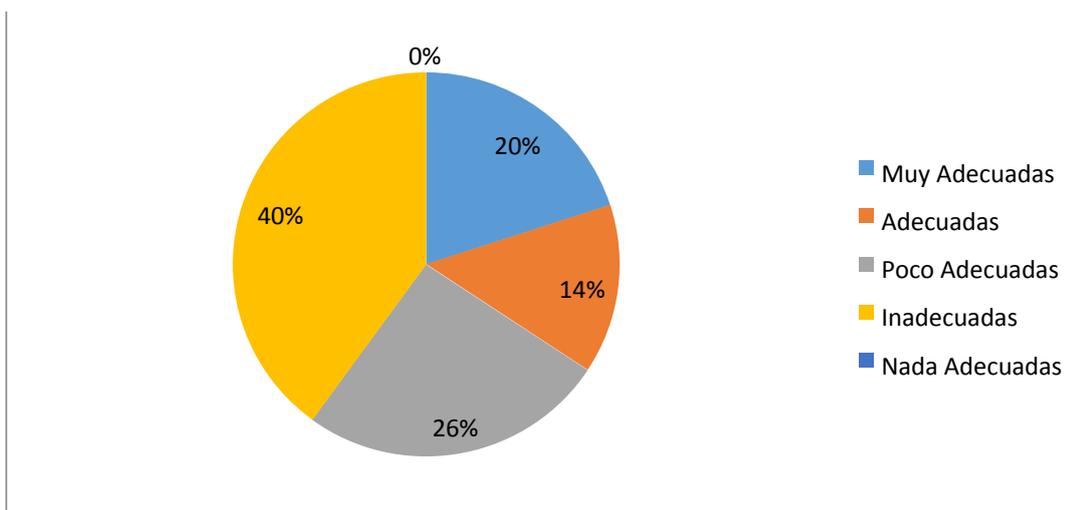
Tabla

6: Técnicas lúdicas dentro del aula de clases

2. Las técnicas lúdicas que utiliza el docente dentro del aula de clase son:			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 6	Muy Adecuadas	7	20,00%
	Adecuadas	5	14,29%
	Poco Adecuadas	9	25,71%
	Inadecuadas	14	40,00%
	Nada Adecuadas	0	0,00%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Gráfico N° 6: Técnicas lúdicas dentro del aula de clases

Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

Se realiza una encuesta a los Padres de familia de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen en donde se les consulta sobre las Técnicas lúdicas dentro del aula de clases, reflejando las siguientes conclusiones: La falta o la mala implementación del material didáctico y sus técnicas de aprendizaje en el salón no son del agrado de los padres de familia; en su mayoría, sea por no disponer de recursos económicos suficientes o por su no adecuada utilización.

Tabla

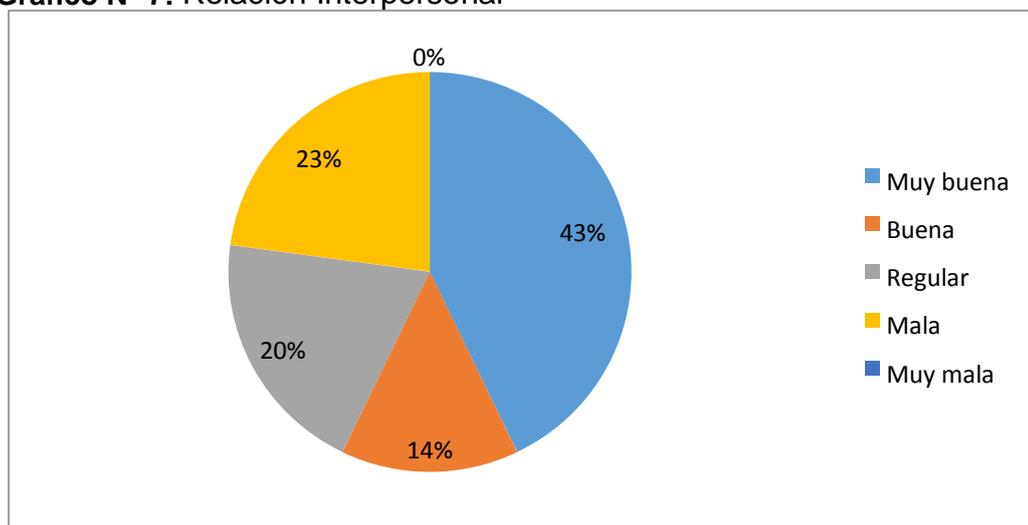
Tabla N°7: Relación Interpersonal

3. La relación de los hijos con sus compañeros de clases son:			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 7	Muy buena	15	42,86%
	Buena	5	14,29%
	Regular	7	20,00%
	Mala	8	22,86%
	Muy mala	0	0,00%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico N° 7: Relación Interpersonal



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

Se aplicó la encuesta para conocer la opinión de los padres sobre la relación de su hijo/a con sus compañeros de clases, los resultados obtenidos demuestra que la relación de sus hijos y compañeros de clases es adecuada, aunque existen pensamientos divididos entre los padres que consideran lo contrario, los porcentajes están divididos en distancias menores a la media.

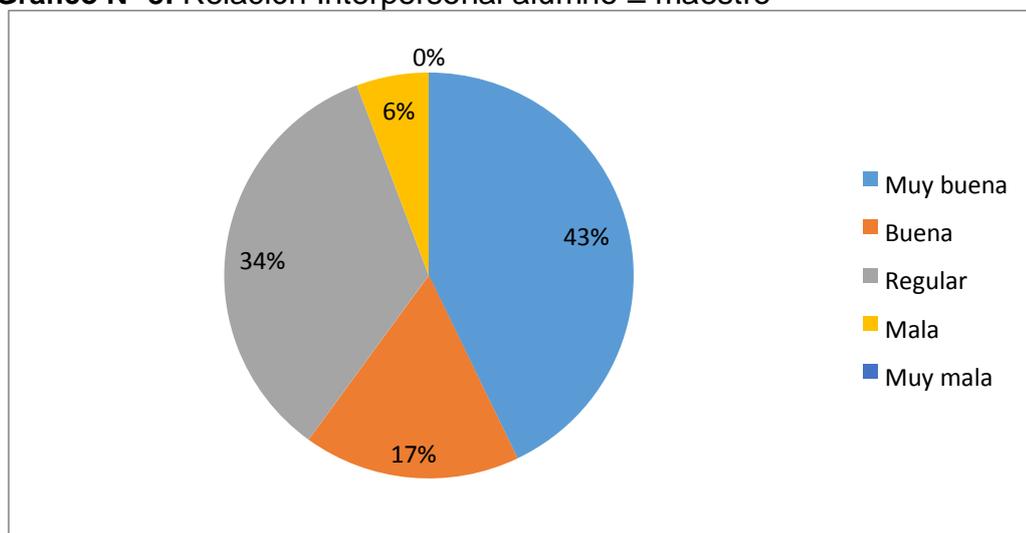
Tabla

N° 8: Relación Interpersonal alumno – maestro

4. La relación de su hijo/a con el docente es:			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 8	Muy buena	15	42,86%
	Buena	6	17,14%
	Regular	12	34,29%
	Mala	2	5,71%
	Muy mala	0	0,00%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala .

Gráfico N° 8: Relación Interpersonal alumno – maestro



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen
Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

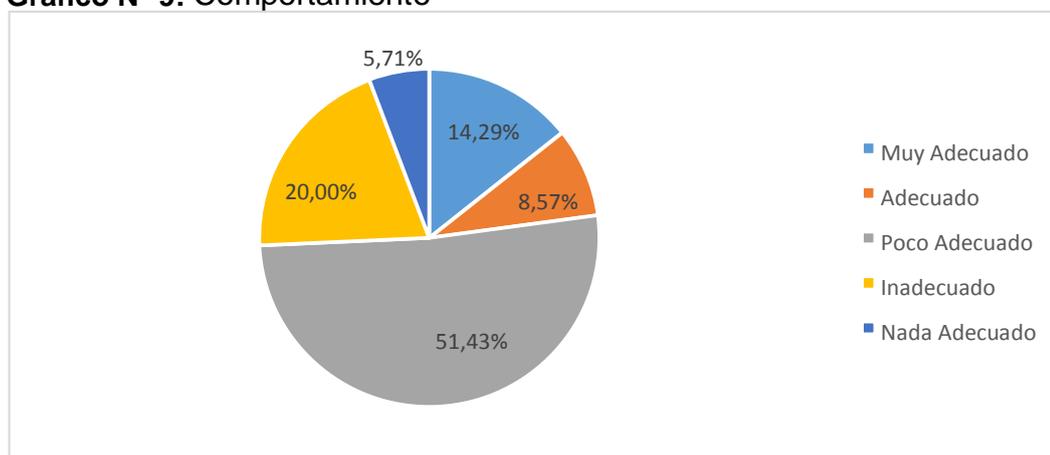
En esta encuesta similar a la pregunta anterior pero dirigida a verificar la relación en el representado y su docente determina que los estudiantes sí tiene una buena y estrecha relación con su maestro, pero como en toda institución educativa, hay excepciones en algún estudiante que no congenia con su profesor y genera actitudes negativas. Lo principal de todo esto es que los padres deben preocuparse por pulir el carácter de su hijo para que se transforme en un ente receptor y con motivación por aprender en un ambiente colectivo.

Tabla
N° 9: Comportamiento

5. El comportamiento de su hijo dentro y fuera de la escuela es:			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 9	Muy Adecuado	5	14,29%
	Adecuado	3	8,57%
	Poco Adecuado	18	51,43%
	Inadecuado	7	20,00%
	Nada Adecuado	2	5,71%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"
Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Grafico N° 9: Comportamiento



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen
Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

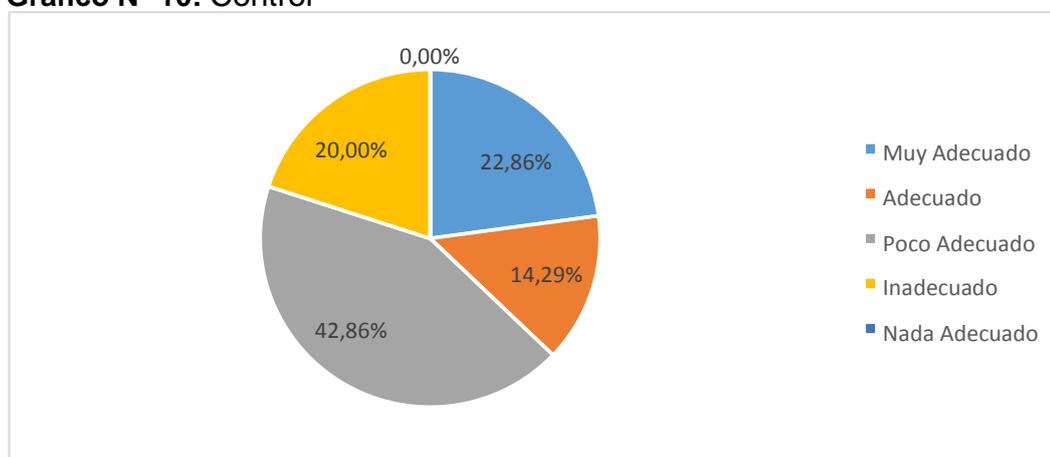
La mayoría de los padres de familia de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen han elegido alternativas negativas en la encuesta, lo que determina que los estudiantes tienen un comportamiento inquieto, tal vez por su edad, pero esta falta de disciplina se la debe considerar como una manera de llamar la atención por parte de los niños por falta de afecto de su familia y se refleja en malas conductas estudiantiles. Debemos recordar que en el hogar se debe fundamentar las virtudes y formas de comportarse con los demás. La educación viene de casa y desde allí debemos empezar a moldear al niño para que sea un hombre de bien.

**Tabla
N° 10: Control**

6. El control del docente sobre los estudiantes es:			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 10	Muy Adecuado	8	22,86%
	Adecuado	5	14,29%
	Poco Adecuado	15	42,86%
	Inadecuado	7	20,00%
	Nada Adecuado	0	0,00%
Total		35	100%

Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"
Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Grafico N° 10: Control



Fuente: Representantes legales de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen
Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

Se aplicó una encuesta a los padres para calificar el control del docente sobre los estudiantes. Se obtuvo que es poco adecuado. Como referencia se puede decir que el docente si mantiene el dominio y orden que es favorable sobre los estudiantes el cual puede facilitar futuras actualizaciones y mejoras en el método de enseñanza y aprendizaje.

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA
UNIDAD EDUCATIVA FELIPE JAMED JASSEN**

Tabla N°11: Ficha de observación a los estudiantes.

N°	Ficha de observación dirigida a los niños de la Unidad Educativa Fiscal “Felipe Jamed Jassen” Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala	Alternativas				
		M A	A	PA	I	NA
1	Los estudiantes muestran una actitud positiva al trabajo en equipo.	15	15	5	0	0
2	Le gusta participar en clases cuando el docente hace uso de las técnicas lúdicas	0	11	19	4	1
3	Trabajas con todos sus compañeros de clases sin discriminar a nadie	7	5	13	10	0
4	Tiene algún trato especial entre uno u otro compañero	7	8	10	5	5
5	Se motiva a participar cuando la docente hace uso de las técnicas lúdicas.	12	9	8	6	0
6	Existe una buena relación entre compañeros tanto fuera como dentro de clases.	12	6	8	9	2
7	Existe el diálogo entre Docente y Estudiante para saber cuándo algo le incomoda.	15	4	16	0	0
8	La docente tiene el control sobre los estudiantes	7	5	14	7	

MA=Muy adecuada; A=Adecuada; PA=Poco adecuada; I=Inadecuada; NA=Nada adecuada

Comentario

Se aplicó una ficha de observación a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Felipe Jamed Jassen” para determinar que es indiferente a participar en clases cuando el docente no hace uso de las actividades lúdicas. Los resultados arrojan que los métodos de aprendizaje lúdicos que aplica el docente no permiten llegar a motivar el interés sobre los estudiantes. Estos son parcialmente eficaces y se logra mejorar actualizando las metodologías, técnicas cognitivas y emocionales que ayuden a fortalecer el aprendizaje.

La mayor parte de los estudiantes se motivan a participar cuando la docente hace uso de las técnicas lúdicas, sin embargo existe deficiencia en la aplicación de estas. Aquello es debido a la carencia de materiales y recursos que ayuden al docente al desarrollo de sus clases de forma eficiente.

No todos los niños trabajan en clases sin discriminar a sus compañeros y tienen un trato especial entre uno y otro. No existe una buena relación entre los estudiantes, estos se encuentran divididos en criterios similares positivos y negativos; con un bajo porcentaje de separación, lo cual genera disminución en la calidad de actitudes positivas y por lo consiguiente bajo rendimiento académico. La relación entre compañeros de clase se podría mejorar generando ambientes de camaradería, solidaridad y trabajo en equipo para mostrarle al alumnado lo beneficioso que significa el trabajar para el bien común, así mismo se demuestra que no todos tiene una buena relación con el docente. Por lo tanto, no son comunicativos y no expresan sus necesidades, esta situación es reflejada en el comportamiento negativo y que no pueden ser dominados por el docente para llevar un adecuado desarrollo de las clases.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD

1. **¿Cuáles son las características que influyen en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas?**

Considero que entre las características principales que influyen en el desarrollo cognitivo de los niños esta, la falta de motivación, la carencia de recursos didácticos, falencias en el desarrollo de actividades lúdicas y del deficiente apoyo de los padres y madres de familia en el hogar. En este proceso de debe considerar que el desarrollo de este proceso es continuo y global si se quieren obtener resultados efectivos de aprendizaje.

2. **¿Los docentes son capacitados de forma continua sobre la enseñanza a través de actividades lúdica?**

No, solo se capacitan de acuerdo a las exigencias del Ministerio de Educación y de la predisponían que tengan ellos por auto educarse sobre este tema básico.

3. **¿En la institución educativa existen los recursos necesarios para aplicar las técnicas lúdicas ayudan el mejoramiento del desarrollo cognitivo de los niños y niñas?**

Hay muchas deficiencias de recursos lúdicos para el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo general el docente trabaja con los materiales que pide a los padres de familia de acuerdo a la actividad a realizar.

4. **¿Hay espacios suficientes en la institución para el desarrollo de actividades lúdicas?**

La institución cuenta con el espacio suficiente para el desarrollo de actividades lúdica, sin embargo son muy pocos los docentes que planifican para hacer uso de los mismos, aunque haya carencia de materiales y recursos lúdicos.

5. ¿Los docentes utilizan técnicas lúdicas para encausar el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

Si utilizan técnicas lúdicas aunque este es limitado por la carencia de recursos y materiales para el desarrollo de las actividades educativas haciendo uso de esta herramienta de enseñanza-aprendizaje.

6. ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza los docentes para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños?

Entre las principales estrategias están:

- Planificación de actividades
- Motivación al estudiantes
- Lluvia de ideas
- Desarrollo de actividades haciendo uso de las técnicas lúdicas
- Uso de recursos didácticos digitales
- Juegos de simulación

7. ¿Qué actividades realizan para mejorar el nivel cognitivo en la asignatura de Ciencias Naturales?

En el aula por lo general se realizan trabajos cooperativos haciendo uso de los juegos y bajo su guía. Así mismo se utiliza el arte como la pintura, el canto y el baile para hacer representaciones de acuerdo al tema realizado en clases. En lo que respecta a las actividades extra clase,

también se realizan presentaciones en las horas cívicas con los niños y niñas donde se representan temas sobre la naturaleza, los animales, cuidado personal, étnicas del Ecuador, vestimenta, entre otros.

PRUEBA CHI CUADRADO

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

Variable independiente: Técnicas lúdicas

Variable dependiente: Desarrollo cognitivo

Cuadro N° 4: Chi Cuadrado

Valor observado	Recuperación pedagógica		Total
	La institución educativa cuenta con un espacio para la realización de los juegos lúdicos que ayuden al desarrollo cognitivo de los estudiantes?		
Técnicas lúdicas	Docentes	Padres de familia	
Totalmente de acuerdo	0	4	4
En desacuerdo	0	12	12
Indiferente	2	17	19
De acuerdo	1	2	3
Totalmente de acuerdo	1	0	1
Total	4	35	39

Valor esperado	Aprendizaje significativo		Total
	Docentes	Padres de familia	
Desarrollo cognitivo			
Totalmente de acuerdo	0,41	3,59	4,00
De acuerdo	1,44	12,56	14,00
Indiferente	1,85	16,15	18,00
En Desacuerdo	0,31	2,69	3,00
Muy en desacuerdo	0,00	0,00	0,00
Total	4,00	35,00	39,00

Chi-cuadrado (χ^2)= 0,0092062

El análisis de las técnicas lúdicas y el desarrollo cognitivo de acuerdo al nivel de significancia Chi-Cuadrado (χ^2)=0,0092062, permite aceptar la

relación planteada de que si existe relación entre las variables estudiadas y se rechaza la hipótesis de independencia

CORRELACIÓN DE LAS VARIABLES

Después de haber realizado y aplicado un conjunto de metodologías y métodos de investigación científica, es necesario analizar los datos encontrados de forma profunda para darle una interpretación integral a las variables de investigación Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo de estudiantes de segundo grado en el área de Ciencias naturales mediante un estudio bibliográfico, de campo y análisis estadístico para diseñar una guía didáctica.

En relación al objetivo 1: Analizar la Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo. A través del estudio bibliográfico, se pudo conocer la importancia de aplicar técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza, considerando que esos medios ayudan a que el estudiante aprenda de una forma dinámica, socializadora, activa y motivadora. Los resultados se demuestran cuando los estudiantes han podido obtener un adecuado desarrollo cognitivo después de que el docente aplique estas técnicas de aprendizaje.

En referencia al objetivo 2: Analizar el desarrollo cognitivo en el área de ciencias naturales de segundo grado mediante un estudio bibliográfico y de campo, análisis estadístico fichas de observación al estudiante y entrevista a la autoridad. En referencia al estudio de campo, a través de las encuestas estructuradas a los docentes, padres de familias, ficha de observación a los niños/niñas y entrevista al director de la institución, se realizó una indagación profunda sobre las técnicas lúdicas aplicadas por el docente, observando que estos no aplican técnicas lúdicas durante el proceso de enseñanza, limitando el trabajo a causa del desconocimiento de este tipo de herramientas, generando una baja calidad del aprendizaje por el deficiente desarrollo cognitivo, lo cual tienen como consecuencia un

bajo nivel académico en la asignatura de Ciencias Naturales de los estudiantes.

En lo que respecta al objetivo 3: Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía didáctica con enfoque roles y eventos a partir de los datos obtenidos. Los resultados obtenidos en la investigación y de acuerdo a las deficiencias encontradas en la aplicación de técnicas lúdicas y el bajo desarrollo cognitivo de los niños y niñas, se orientó al diseño de la propuesta, como una alternativa para disminuir la problemática presentada.

RESPUESTA A LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo a cada uno de los procesos realizados en la investigación, se pudo dar respuesta a las interrogantes de la investigación:

Interrogantes N° 1: ¿Qué es desarrollo cognitivo?

Esta interrogante se la comprueba con la indagación conceptual de las variables a través de criterios de autores reconocidos, destacando que: El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos realizados para poder actuar y desempeñarse en el medio, como una vía para desarrollar su inteligencia y capacidades. Este proceso comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia, la adolescencia y adultez.

Interrogantes N° 2: ¿Cuáles son las características que influyen en el desarrollo cognitivo?

Las características que influyen en el desarrollo cognitivo e inteligencia de los niños, son básicamente su personalidad y la influencia y comportamiento de los padres y madres de familia.

Interrogantes N° 3: ¿Qué importancia tiene el desarrollo cognitivo para el desempeño del niño o niña?

El desarrollo cognitivo es de mucha importancia, considerando que gracias a esta teoría, los niños y niñas pueden comprender pueden entender los esquemas de aprendizaje a los que se somete desde su infancia, y en todo su desarrollo como ser humano. A través de este, se puede desarrollar de forma activa, ser curioso, asertivo, tomar iniciativa, ser creativo, entusiasta, entre otros. Las principales razones por las que se presentan problemas de aprendizaje los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales, es la falta de motivación, escasa comunicación de los padres con las comunidad educativa, falta de apoyo de los padres y madres de familia, desinterés de las autoridades por implementar recursos didácticos y tecnológicos para apoyar al docente en el proceso de enseñanzaaprendizaje, así como también la falta de capacitación docente entre otros.

Interrogantes N° 4: ¿Cuáles son las principales razones por las que se presentan problemas de aprendizaje en estudiantes de segundo grado de la asignatura de Ciencias Naturales?

Las principales razones por las que se presentan problemas de aprendizaje los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales, es la falta de motivación, escasa comunicación de los padres con las comunidad educativa, falta de apoyo de los padres y madres de familia, desinterés de las autoridades por implementar recursos didácticos y tecnológicos para apoyar al docente en el proceso de enseñanzaaprendizaje, así como también la falta de capacitación docente entre otros.

Interrogantes N° 5: ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utilizan los docentes para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños?

Los docentes hacen uso de métodos como el estudio de casos, preguntas y respuestas, exposiciones, casas abiertas entre otros como medios para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños. Sin embargo hace falta la implementación de métodos motivadores e innovadores.

Interrogantes N° 6: ¿Qué actividades son las adecuadas para mejorar el nivel cognitivo en la asignatura de Ciencias Naturales?

Las actividades adecuadas para mejorar el nivel cognitivo en la asignatura de Ciencias Naturales, es hacer casas abiertas, exposiciones, realizar el club del arte, trabajos grupales, realizar trabajos extra clases como huertos escolares, entre otros.

Interrogantes N° 7: ¿Por qué es importante el uso de las técnicas lúdicas en la enseñanza inicial?

Las técnicas lúdicas son de mucha importancia, a través de su uso adecuado el docente tiene las herramientas para lograr que los niños mejoren su desarrollo cognitivo,

Interrogantes N° 8: ¿Qué tipo de técnicas lúdicas son los más adecuados para los niños de segundo año de básica?

Las técnicas lúdicas más adecuadas para los niños de segundo año de básica son las técnicas vivenciales, animación, análisis de construcción, juegos pautados, técnicas de organización y planificación, así como también realizar proyectos educativos donde los estudiantes sean los principales protagonistas. Para ello es necesario contar con recursos acordes a cada una de las actividades a realizar, así como también del espacio y la infraestructura tecnológica necesaria para su ejecución.

Interrogantes N° 9: ¿Qué recursos didácticos se deben aplicar para el uso de las técnicas lúdicas?

Entre los principales recursos didácticos están Materiales Auditivos como voz, grabación; materiales de Imagen fija como cuerpos opacos, proyector de diapositiva, fotografías, transparencias, retroproyector, pantalla; materiales gráficos como Acetatos, carteles, pizarrón, rotafolio, así como también, comics, software libre, webquest, videos entre otros.

Interrogantes N° 10: ¿Cómo puede una guía didáctica con enfoques roles y eventos mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de segundo grado de educación general básica?

La guía didáctica con enfoques roles y eventos permitirá mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de segundo grado de educación general básica, a través de las actividades planificadas. Estas servirán de guía para que el docente ponga en práctica sus conocimientos y a través de estos motivar a los estudiantes a un mejor aprendizaje dado por un adecuado desarrollo cognitivo.

Interrogantes N° 11: ¿Qué técnicas lúdicas deben usarse en una guía didáctica con enfoques roles y eventos que busque mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de segundo grado?.

Además de las técnicas señaladas en la guía de roles, enfoques y eventos, se deben realizar juegos de simulación, portafolios, dinámicas de grupo para el aula, entre otras.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

1. De acuerdo al estudio bibliográfico fundamentado por autores reconocidos, se pudo conocer que mediante la relación juego – aprendizaje se desarrolla la expresión creativa dinámica y corporal como medio para lograr un adecuado desarrollo cognitivo, convirtiéndose en un aporte al aprendizaje de los niños y niñas. Este estudio dio paso a la aplicación de los instrumentos de encuesta y entrevista a docentes, representantes legales y entrevista a la autoridades de la escuela Felipe Jamed Jassen, se pudo observar que al no aplicar técnicas lúdicas y nivel cognitivo el proceso de aprendizaje de los niños y niñas generan la baja calidad del aprendizaje, por lo cual se presenta un nivel académico bajo.

2. Gracias a los datos obtenidos en la encuesta da como resultado que en la institución educativa los docentes en su mayoría no incorporan el juego como técnica lúdica, limitando el trabajo a causa del desconocimiento de este tipo de herramientas, por lo que ocasiona dificultades en el desarrollo de actitudes positivas como es la creatividad y la expresión corporal. La inadecuada aplicación de las técnicas lúdicas dificulta el desarrollo de las actividades programadas para el proceso de enseñanza aprendizaje, situación que se da por la carencia de materiales, recursos y espacio adecuado para la realización de las actividades lúdicas. Esta carencia se refleja en la poca integración de los estudiantes, el bajo nivel cognitivo, comportamientos inadecuados entre otros factores que limitan un adecuado proceso educativo y por ende se retrasa el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

3. Los resultados obtenidos, permitieron el diseño de una guía didáctica con enfoques roles y eventos, tomando en consideración cada una de las falencias encontradas servirán como base para su realización y ejecución.

Recomendaciones

1. Incorporar el juego como técnica lúdica en el aprendizaje de los niños y niñas, valorando sus procesos y resultados en la enseñanza. Para ello se requiere que las autoridades en conjunto con los docentes y representantes legales, realicen autogestión para la adecuación de espacios lúdicos e implementación de materiales y recursos necesarios para la aplicación de las técnicas lúdicas.

2. Que los docentes se capaciten de forma continua en la aplicación de técnicas lúdicas, para que las utilicen de forma adecuada, convirtiéndolas en medios para el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

3. Emplear actividades que permitan que el docente pueda desarrollar una simpatía entre el estudiante y la actividad académica, dando resultados dinámicos y activos con un excelente perfil académico, cuando se aplican las técnicas lúdicas se puede obtener resultados positivos y estos son necesarios para el correcto aprendizaje y desarrollo cognitivo.

4. Socializar y aplicar el tutorial digital educativo con enfoque a aula invertida, la misma contiene juegos o actividades basadas en técnicas lúdicas y las cuales que ayuden a desarrollar el nivel cognitivo para mejorar el aprendizaje.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE, ROLES Y EVENTOS.

Justificación

Basados en la investigación realizada a la Unidad educativa “Felipe Jamed Jassen” Zona 4, Distrito 13D02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, período lectivo 2014 – 2015 y observando los resultados obtenidos en las encuestas que se realizó a padres y estudiantes, se procede a diseñar la presente guía didáctica, con la finalidad de entregar tácticas para mejorar el desarrollo y el mejoramiento del nivel cognitivo, los cuales tienen dificultades y por lo consiguiente existe vacíos y faltas en el aprendizaje y técnicas lúdicas para el aprendizaje de estos.

El diseño de esta nueva guía tiene técnicas que los profesores deben aplicar y seguir las recomendaciones para poder conseguir los resultados en un corto plazo y un avance contundente en el estudio y actitudes de los estudiantes del segundo año básico, conseguir que a través de las técnicas lúdicas poder obtener la atención y así subir el nivel cognitivo en los trabajos y obtener su máximo nivel, calificación y un mejor avance en el aprendizaje.

Esta guía didáctica fue realizada previamente y durante la investigación para el correcto análisis y entendimiento de la problemática, por lo consiguiente es de mucha importancia la completa preparación de la misma, considerando que las técnicas lúdicas nos ayudaran alcanzar el máximo nivel y meta.

La meta de esta investigación es determinar el grado de influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo y aprendizaje como también el nivel cognitivo de estos, a través de estudios bibliográficos, estadísticos y de

campo, por aquello se cumple con firmeza, es decir culminando esta e iniciando la elaboración de la guía didáctica, los cuales podemos evaluar el cumplimiento de esta y si tiene fundamentos suficiente para poder diseñar el documento acorde a la metodología más útil.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica con enfoque, roles y eventos, sobre las técnicas lúdicas y mejoramiento de nivel cognitivo en los estudiantes del segundo año básico, de la Unidad educativa “Felipe Jamed Jassen” Zona 4, Distrito 13D02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, período lectivo 2014 – 2015.

Objetivos específicos

Mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes a través de la aplicación de las técnicas lúdicas.

Planificar actividades con técnicas lúdicas que faciliten al docente al desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Socializar la guía didáctica con enfoque, roles y eventos con la autoridad y docentes para que sea aplicado con el propósito de contribuir en la calidad educativa de los estudiantes

Impacto social

El desarrollo de esta guía didáctica, tendrá un impacto social positivo, ya que logrará una innovación pedagógica en el proceso educativo. A través de este los docentes pondrán en práctica las técnicas lúdicas, favoreciendo al desarrollo cognitivo de los estudiantes, quienes podrán tener un mejor desempeño dentro de su contexto social. Es decir, los docentes optimizarán las técnicas utilizadas en cada una de las áreas

de enseñanza promoviendo la creatividad y motivación en los estudiantes, para de esta forma convertirlos en actores activos de su propio aprendizaje.

Beneficiarios

Los beneficiarios con el desarrollo de la guía didáctica, serán de forma directa los estudiantes del segundo año básico, de la Unidad educativa “Felipe Jamed Jassen” Zona 4, Distrito 13D02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul y de forma indirecta, docentes, padres de familia y comunidad en general.

Aspectos teóricos

La correcta fundamentación teórica del documento, permitió la elaboración de un marco conceptual el cual facilitó obtener información aliada al objetivo de estudio agregando a la elaboración de análisis de los resultados en las encuesta tanto como padres y estudiantes, dándonos un documento rico en información.

Dicha información facilita la creación y el diseño de la guía didáctica con roles, enfoques y eventos, determinado a mejorar el nivel cognitivo de los estudiantes de segundo año con la ejecución de técnicas lúdicas y actividades que logren este objetivo de una educación integral donde la familia sea un gran soporte para la formación de los niños y niñas de esta institución.

Factibilidad de su aplicación

El estudio de las factibilidades es muy importante realizarlo para poder ejecutar y tener los elementos necesarios que permitan a tiempo la elaboración de la guía, la facilidad técnica, los temas teóricos, los recursos humanos y la factibilidad política una vez realizadas se concluyen si es o no factible realizar la investigación y posteriormente el proyecto de investigación.

Esta investigación mostró la necesidad de elaborar la guía y en ella las forma de resolver las dificultades halladas en la investigación, las técnicas lúdicas permitirán que el nivel cognitivo este en su máximo esplendor, con procesos de enseñanza con sus respectiva base de información e investigación.

Factibilidad Legal

El estudio se encuentra respaldado por normas constitucionales y leyes que lo respaldan y se encuentra dentro del marco jurídico nacional, que sirve como punto de partida y referencia para la elaboración de un trabajo con enfoque y derechos que garanticen el plan de buen vivir a través de la educación inclusiva.

Factibilidad técnica

Para realizar la guía didáctica con enfoques hacia roles y programas sobre técnicas lúdicas para desarrollar las actitudes positivas en los estudiantes de segundo año básico, de la unidad “Felipe Jamed Jassen” se optó por contar con recursos técnicos como fichas y encuestas, impresiones y anillados del documento final, se implementaron recursos tecnológicos que ayudaron a la elaboración de gráficos y cuadros estadísticos para la sistematización del proyecto en cada una de las etapas.

Recursos Humanos

El talento humano que fue utilizado se encargó de coordinar los recursos y actividades en la cual participaron los docentes alumnos y padres de familia así también como las autoridades que fueron parte del proceso de investigación cada uno siempre aportando de la mejor manera para que aquellos resultados de las encuestas sean reales y sirvan para elaborar la guía con los datos más reales posibles.

Factibilidad Política

Las políticas públicas y nacionales en lo referente a educación sirvieron como elemento base para sensibilizar a los involucrados en la investigación, si hablar de política es contar con la aceptación y cooperación de quienes aportan a este proyecto, podemos decir que ha sido factible el ámbito político para desarrollar la investigación.

Descripción de la propuesta

La propuesta que se plantea se llevará a efecto en la Unidad educativa “Felipe James Jassen” Zona 4, Distrito 13D02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, la cual se la ha realizado como método activo a través de una guía didáctica con enfoque, roles y eventos, sobre las técnicas lúdicas y mejoramiento de nivel cognitivo; haciendo referencia a los resultados obtenidos de la investigación de campo donde la comunidad educativa manifiesta la falta de espacio, materiales y recursos didácticos, que permitan al docente hacer uso de este recurso necesario para que los estudiantes logren un mejor desarrollo cognitivo .

Para llevar a efecto la ejecución de la propuesta se han realizado algunas actividades para el docente, con el fin de que sean aplicadas y mejoren la problemática existente sobre el bajo nivel cognitivo en los estudiantes. La guía didáctica con enfoque, roles y eventos, es un instrumento de apoyo que orienta al docente a crear entornos de aprendizaje experimental-cognitivo asociado a mejorar la calidad el desarrollo cognitivo a través de técnicas lúdicas como un medio para que los estudiantes se expresen de forma espontánea, mejoren su autoestima, tengan mayor seguridad en sus actuaciones y se sientan con mejores capacidades para desempeñarse ante los demás.

La propuesta es flexible y permite al docente realizar los cambios de acuerdo a las necesidades educativas, ahondar en la información, tener compromiso de responsabilidad, ser coherente creativo y motivador. A través del uso de esta guía podrá propiciar un ambiente agradable para que el estudiante se sienta motivado y seguro al momento de realizar cada una de las actividades propuestas. A continuación se desplegarán las actividades antes mencionadas.

GUÍA DIDÁCTICA

“APRENDO CON PASOS FIRMES”.



Autora: Álvarez Toala Jenny Eduby

2017

ÍNDICE

	Pág.
Justificación	94
Objetivos de la propuesta	95
Objetivo General.....	95
Objetivos Específicos	95
Impacto Social	95
Beneficiarios.....	96
Aspectos Teóricos	96
Factibilidad de su aplicación	96
Factibilidad legal	97
Factibilidad técnica	97
Recursos humanos	97
Factibilidad política	98
Descripción de la propuesta.....	98
Guía Didáctica	100
Índice	101
Desarrollo de la propuesta	103
Actividad N° 1.....	103
Planificación N° 1.....	104
Actividad N° 2.....	105
Planificación N° 2.....	106
Actividad N° 3.....	107
Planificación N° 3.....	108
Actividad N° 4.....	109
Planificación N° 4.....	110
Actividad N° 5.....	111
Planificación N° 5.....	112
Actividad N° 6.....	113
Planificación N° 6.....	114
Actividad N° 7.....	115

Planificación N° 7.....	116
Actividad N° 8	117
Planificación N° 8	118
Actividad N° 9.....	119
Planificación N° 9	121
Actividad N° 10	122
Planificación N° 10	124
Actividad N° 11	125
Planificación N° 11	126
Actividad N° 12	127
Planificación N° 12	128
Actividad N° 13	129
Planificación N° 13	130
Actividad N° 14	131
Planificación N° 14	132
Actividad N° 15	133
Planificación N° 15	134
Actividad N° 16	135
Planificación N° 16	136
Actividad N° 17	138
Planificación N° 17.....	139
Actividad N° 18	140
Planificación N° 18	141
Actividad N° 19	142
Planificación N° 19	143
Actividad N° 20	144
Planificación N° 20	145
Conclusión	146

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Actividad N° 1

La Bandera del Ecuador como símbolo patrio Beneficiarios:

Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://espanol.mapsofworld.com/continentes/sur-america/ecuador/bandera-de-ecuador.html>

Objetivo:

Valorar la Bandera del Ecuador como símbolo patrio y elaborar el trabajo con material reciclable para desarrollar el nivel cognitivo en los estudiantes.

Procedimiento:

- Motivación con canción que es el Himno a la Bandera
- Revisión del tema en el texto
- Observar las diferentes bandera que ha tenido el Ecuador
- Comentario lo visualizado
- Realización de preguntas y respuestas
- Observar el video sobre la Bandera del Ecuador
- Con material reciclado elaborar la bandera del Ecuador
- Evaluación de la actividad

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno Natural y Social			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Valorar la Bandera del Ecuador como símbolo patrio y elaborar trabajo con material reciclable para desarrollar el nivel cognitivo en los estudiantes			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
			Comprender el mundo donde vivo y la identidad ecuatoriana	
ROLES Y EVENTOS			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Reconoce la bandera del Ecuador como símbolo patrio			Reconoce la bandera del Ecuador como símbolo patrio desarrollando el nivel cognitivo	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • PRERREQUISITOS o Realizar motivación (Himno a la Bandera) • ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA o Observo las diferentes banderas del Ecuador que la maestra ha traído • CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO O Comento sobre las diferentes banderas que ha tenido el Ecuador o ¿Qué fue lo que más te llamo la atención? O Escucho atentamente el significado de cada color de la bandera del Ecuador o Expreso frases alusivas a la bandera del Ecuador o Transferencia de conocimientos O Decoro con papel arrugado la bandera del Ecuador 		Papelote Banderas Lamina de la bandera Papel arrugado goma Pizarra Marcador	Reconoce los símbolos patrios del Ecuador Respeto los símbolos patrios del Ecuador	TECNICA: Observación directa INSTRUMENTO: Lista de cotejo
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 2

Los medios de comunicación y su importancia en la sociedad

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <https://www.thinglink.com/scene/665689463267000321>

Objetivo:

Fomentar los medios de comunicación y su importancia como parte del aprendizaje social para mejorar la comunicación social en los estudiantes.

Procedimiento:

- Observación de imágenes de los medios de comunicación
- Comentario sobre las imágenes que presenta los medios de comunicación
- Presentación de cartillas diferentes de los medios de comunicación
- Relación de las imágenes con el uso de los medios de comunicación
- Establecimiento de ideas, semejanzas y diferencias de los medios de comunicación
- Representación a través de dibujos el medio de comunicación que más me gusta
- Elaboración de un collage relacionado con los medios de comunicación
- Evaluación de la actividad

		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015		
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42						
1. DATOS INFORMATIVOS						
DOCENTES:		AREA/ASIGNATURA		FECHA DE INICIO		
Jenny Eduby Alvarez Toala		Lengua y Literatura				
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE				EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION		
Fomentar los medios de comunicación y su importancia en la sociedad				La formación de una ciudadanía democrática		
				EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
				hablar, leer y escribir para desarrollar el pensamiento crítico		
ROLES Y EVENTOS				INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION		
Identifica los medios de comunicación y su importancia en la sociedad				Desarrolla el nivel cognitivo		
2. PLANIFICACION						
ESTRATEGIA METODOLÓGICAS			RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION	
<ul style="list-style-type: none"> • PRERREQUISITOS o Realizar actividad inicial de motivación • ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA o Observo imágenes de los medios de comunicación o Comento sobre las imágenes que presenta los medios de comunicación o ¿Qué importante es para usted el medio de comunicación? • CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO o Presento cartillas diferentes de los medios de comunicación o Relaciono las imágenes con el uso de los medios de comunicación o Deduzco mis ideas y establezco semejanzas y diferencias o Identifico cada uno de los medios de comunicación o Asimilo el uso adecuado de cada uno de los medios de comunicación o Dibujo el medio de comunicación que más me gusta • TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO o Realizo un collage relacionado con los medios de comunicación 			Papelote Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápiz Lápices de colores	Reconoce la importancia de los medios de comunicación en su medio fomentando sus habilidades cognitivas	TECNICA: Observación directa Técnica lúdica INSTRUMENTO: Lista de cotejo	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES						
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA				ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA		
ELABORADO		REVISADO		APROBADO		
DOCENTE:						
FIRMA:						
FECHA						

Actividad N° 3

Rol de las profesiones y valora el desempeño de cada una.

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://tusimagenesde.com/imagenes-de-profesiones/>

Objetivo:

Identificar las profesiones como parte de la formación para valorar cada una de ellas a través de técnicas lúdicas para el desarrollo del nivel cognitivo.

Procedimiento:

- Motivación a través de un cuento
- Observación de un cartel que muestra la maestra referencia a las personas y sus profesiones
- Conversación sobre las profesiones que les gustaría tener
- Presentación de cartillas e imágenes de las profesiones
- Relacionar las imágenes con las profesiones que realizan sus padres
- Establecimiento de semejanzas y diferencias sobre las imágenes observadas
- Decora el grafico que más le gusto
- Evaluación de la actividad

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Identificar las profesiones para valorar cada una de ellas a través de técnicas lúdicas para el desarrollo del nivel cognitivo			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
ROLES Y EVENTOS			Hablar, leer y escribir para desarrollar el pensamiento crítico	
			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Reconoce el rol de las profesiones y valora el desempeño de cada una.			Identifica las profesiones y su rol en la sociedad a el N.C.	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • PRERREQUISITOS o Realizar motivación (con un cuento) • ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA o Observo el cartel que muestra la muestra referencia a las personas y sus profesiones o ¿Cuál es la profesión que más le llama la atención y por qué? o ¿Qué profesión te gustaría realizar cuando sean adultos? • CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO o Presento cartillas imágenes de las profesiones o Relaciono las imágenes con las profesiones que realizan sus padres o Establezco semejanzas y diferencias sobre las imágenes o Identifico las profesiones de acuerdo a su desempeño • TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO o Decora el gráfico que más le gusta 		Papelote Cuaderno de trabajo Pizarra Marcador	Reconoce las distancias Valora cada una de las profesiones	TECNICA: Observación directa INSTRUMENTO: Rúbrica
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO			APROBADO	
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 4

La lectura para el desarrollo del nivel cognitivo

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://elcuentoenprimaria.blogspot.com/p/tipos-de-cuentos.html>

Objetivo:

Fomentar la lectura como medio de aprendizaje para el desarrollo del nivel cognitivo en los estudiantes.

Procedimiento:

- Selección de un cuento para la lectura
- Observación de las imágenes que se presentan sobre la ilustración del cuento
- Selección de un estudiante para la lectura oral del cuento
- Trabajos en grupo para la elaboración de un análisis de la lectura.
- Exposición de la actividad realizada
- Evaluación de la actividad

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Lengua y Literatura			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Fomentar en los estudiantes la lectura para el desarrollo del nivel cognitivo			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
			Describe las principales características bióticas y abióticas	
ROLES Y EVENTOS			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Escuchar, analizar la lectura e interpretar desarrollando su capacidad cognitiva			Desarrolla actitudes cognitivas en el aprendizaje	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIASMETODOLOGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • PRERREQUISITOS o Fomentar en los estudiantes el desarrollo del nivel cognitivo a través de la lectura • ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA o Observo imágenes que se presentan sobre la ilustración del cuento • CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO o Imagino un nombre para el niño de la lectura o ¿Cuál crees que es el título de la lectura? o Escucho atentamente la lectura o Trabajar en grupo • TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO o Comento lo que más me gusto de la actividad realizada 		Texto del estudiante Papelote Lápiz Lápices de colores Cartón	Escucha, analiza e interpreta la lectura y desarrolla su nivel cognitivo	TECNICA: Observación directa INSTRUMENTO: lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 5

Los seres vivos de la naturaleza

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://biodiversidaddereinosnaturales.blogspot.com/2015/03/reinos-de-la-naturaleza-en-la.html>

Objetivo:

Desarrollar su nivel cognitivo mediante la aplicación de técnicas lúdicas para mejorar la calidad de educación y o estudiante

Procedimiento:

- Actividad inicial (canción la mariposa)
- Preguntas sobre lo que trata la canción
- Comentar que se va a trabajar con pintura en animal que representa la canción
- Entrega de materiales a cada estudiante
- Ubicar la pintura en la mano derecha
- Plasmar la pintura en una hoja de papel y repetir lo mismo con la mano izquierda
- Recortar de ubicar con papel brillante la cabeza y antenas de la mariposas
- Comentario sobre lo que más le gusto de la actividad
- Concientización sobre el amor y cuidado a los animalitos y pintar en la casa una mariposa
- Evaluación de la actividad

		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTES:		AREA/ASIGNATURA		FECHA DE INICIO	
Jenny Eduby Alvarez Toala		Ciencias Naturales			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE				EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Desarrollar su nivel cognitivo mediante la aplicación de técnicas lúdicas para mejorar la calidad de educación y o estudiante				La formación de una ciudadanía democrática	
				EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
				Analiza, comprende y respeta a los seres vivos de la naturaleza	
ROLES Y EVENTOS				INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Cuida, protege y respeta a los seres vivos de la naturaleza				Cuida y respeta a los seres vivos de la naturaleza	
2. PLANIFICACION					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS			RECURSOS		INDICADORES DE LOGROS
<ul style="list-style-type: none"> • PRERREQUISITOS o Realizar actividad inicial (la mariposa) • ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA o Preguntar de que se trataba la canción o Comentar que vamos a trabajar con pintura • CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO o Entregar el material a cada estudiante o Ubicar pintura en la mano derecha o Plasmar la pintura en una hoja de papel y repetir lo mismo con la mano izquierda o Recortar de ubicar con papel brillante la cabeza y antenas de la mariposa o Preguntar qué fue lo que más le gustó de la actividad • TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO o Inculcar en el amor y cuidado a los animalitos y pintar en la casa una mariposa 			Papelote Marcador Pizarra		Realiza trabajos con la aplicación de técnicas lúdicas Desarrolla su creatividad Cuida y respeta a los seres vivos de la naturaleza
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA				ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:					
FIRMA:					
FECHA					

Actividad N° 6

Los seres vivos

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://es.slideshare.net/iessuel/la-diversidad-de-los-seres-vivos>

Objetivo:

Fomentar el interés de los estudiantes mediante las técnicas de motivación y participación para mejorar los conocimientos en cuanto a los seres vivos.

Procedimiento:

- Actividad de motivación, el baile de los animales
- Observación de imágenes que muestra la maestra de los seres vivos.
- Realización de comentarios sobre las imágenes que presenta la maestra relacionadas a los seres vivos
- Presentación de cartillas con varias imágenes de los seres vivos
- Relaciono las imágenes con la realidad de los seres vivo
- Reconocimiento de criterios relacionados con las imágenes
- Establecimiento de semejanzas y diferencias sobre los seres vivos
- Identificación de cada uno de los seres vivo
- Memorización de los seres vivos de mi entorno
- Realización de un dibujo de los seres que se encuentra en mi entorno
- Realización de una maqueta con imágenes de los seres vivos - Evaluación de la actividad

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015		
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Ciencias Naturales			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Fomentar el interés de los estudiantes mediante las técnicas de motivación y participación para mejorar los conocimientos en cuanto a los seres vivos			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
			Describe las principales características bióticas y abióticas del Bioma Pastizal	
ROLES Y EVENTOS			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Identificar los seres vivos a través de gráficos y desarrolla el aprendizaje			Reconoce los seres vivos	
2. PLANIFICACION				
E STRATEGIASMETODOLOGICAS		REC URSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> Realizo actividad de motivación ESQUEMA CONCEPTUAL D E PARTIDA <ul style="list-style-type: none"> Observo imágenes que muestra la maestra de los seres vivos. Comento sobre las imágenes que presenta la maestra relacionadas a los seres vivos INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Presento cartillas con varias imágenes de los seres vivos Relaciono las imágenes con la realidad de los seres vivos Reconozco criterios relacionados con las imágenes Establezco semejanzas y diferencias sobre los seres vivos Identifico cada uno de los seres vivos Memorizo los seres vivos de mi entorno Dibujó los seres que se encuentran en mi entorno TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Realizo una maqueta con imágenes de los seres vivos 		Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápi z Lápi ces de colores	Reconoce los seres vivos	TECNICA: Observación directa Técnica lúdica INSTRUMENTO Rúbrica
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION D E LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO			REVISADO	
APROBADO				
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 7

El aseo personal

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <https://www.emaze.com/@ACWFCICC/LA-HIGIENE-PERSONAL>

Objetivo:

Incentivas a los estudiantes para un adecuado aseo personal y en la aplicación de técnicas para desempeñar actividades en las enseñanzas aprendizajes **Procedimiento:**

- Entonar la canción (Pimpón)
- Observación de imágenes que se muestra de los materiales de aseo personal
- Realización de un comentario sobre las imágenes que se presentan sobre el aseo personal
- Presentación de cartillas con las imágenes de los materiales de aseo
- Realización de un comentario acerca de cada imagen presentada
- Identificación de cada uno de los útiles de aseo que se usan
- Relación de los útiles de aseo con mi vida cotidiana
- Elaboración de un material de aseo personal (toalla, pasta) en recursos reciclable
- Elaboración de un cartel con imágenes del uso adecuado de los materiales de aseo personal
- Evaluación de la actividad

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42			
1. DATOS INFORMATIVOS			
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO
Jenny Eduby Alvarez Toala	Ciencias Naturales		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Incentivas a los estudiantes en la aplicación de técnicas para desempeñar el uso adecuado de actividades en las enseñanzas aprendizajes		La formación de una ciudadanía democrática	
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
ROLES Y EVENTOS		Comprender el mundo donde vivo y la identidad ecuatoriana	
		INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Mantener aseo personal y desarrollar el aprendizaje cognitivo		Desarrollar el aprendizaje cognitivo	
2. PLANIFICACION			
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> Entorno canción (Pimpón) ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA <ul style="list-style-type: none"> Observo imágenes que se muestran de los materiales de aseo personal Comento sobre las imágenes que presenta Del material de aseo que se presenta INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Presento cartillas con las imágenes de los materiales de aseo Comentar acerca de cada imagen presentada Conoce el uso de cada uno de los útiles de aseo que se usan Identifico cada uno de los materiales de aseo personal Relaciono los útiles de aseo con mi vida cotidiana TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Elaborar un material de aseo personal (toalla, pasta) en recursos reciclable Realizo un cartel con imágenes del uso adecuado de los materiales de aseo personal 	Texto del estudiante Cuaderno de trabajo Lápiz Lápices de colores	Mantener el aseo personal y desarrollar y aprendizaje cognitivo	TECNICA: Cartel INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO
DOCENTE:			
FIRMA:			
FECHA			

Actividad N° 8

El cuidado del cuerpo humano

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: http://es.123rf.com/photo_8550068_ilustracion-de-un-nino-pequeno-ofreciendo-a-una-pequena-nina-un-abrazo-bienvenido.html

Objetivo:

Incentivar a los estudiantes a conocer, valorar, respetar y cuidar su cuerpo para mejorar el aprendizaje

Procedimiento:

- Realización de actividad inicial (motivación)
- Observación de imágenes que presenta la maestra relacionado con niño
- Observación de imágenes que se presenta relacionado con niño
- Comentario personal sobre las imágenes presentadas
- Memorización de las extremidades superiores
- Memorización de las extremidades inferiores
- Deducción de criterios relacionados con las imágenes
- Conversación sobre cuáles son las partes del cuerpo y para qué sirven
- Elaboración de un dibujo del cuerpo indicando las partes a las cuales corresponden

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42			
1. DATOS INFORMATIVOS			
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno Natural y Social		
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Incentivar a los estudiantes a conocer, valorar, respetar y cuidar su cuerpo para mejorar el aprendizaje		La formación de una ciudadanía democrática	
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
		Escuchar, hablar, leer, escribir para la interacción social	
ROLES Y EVENTOS		INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Conocer, valorar, respetar y cuidar su cuerpo para mejorar el aprendizaje		Conocer, valorar, respetar y cuidar su cuerpo	
2. PLANIFICACION			
ESTRATEGIASMETODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> Realizar actividad inicial (motivación) ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA <ul style="list-style-type: none"> Observo imágenes que presenta la maestra relacionado con niños INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Observo imágenes que se presenta relacionado con niños Comento sobre las imágenes presentadas Comento las diferencias que observo entre el niño y la niña Observo detenidamente al niño y niña Memorizo las extremidades superiores Memorizo las extremidades inferiores Deduzco criterios relacionados con las imágenes Converso sobre cuáles son las partes del cuerpo y para qué sirven TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Realizo un dibujo de mi cuerpo y nombro las partes donde corresponden 	Texto del estudiante Cuaderno de trabajo Lápiz Lápices de colores	Conoce las partes del cuerpo humano Diferencia al niño de la niña Cuida y respeta su cuerpo	TECNICA: Observación directa INSTRUMENTO Rubrica
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:			
FIRMA:			
FECHA			

Actividad N° 9

Cuidado de los animales

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://animalesproyectotics.blogspot.com/2014/01/animales-oviparos-yviviparos.html> **Objetivo:**

Motivar a los niños y niñas en el desarrollo de actividades lúdicas que contribuyan al mejoramiento del nivel cognitivo

Procedimiento:

- Motivación a través de un cuento
- Observación de imágenes que presenta la maestra relacionada a los animales vivíparos y ovíparos.
- Realización de un comentario sobre las imágenes que presenta la maestra relacionado a los animales vivíparos y ovíparos
- Presentación diferentes imágenes de animales según su reproducción.
- Relación de las imágenes con alguna que tengan en casa

- Deducción de criterios relacionados con las imágenes de los animales según su reproducción
- Establecimiento de semejanza y diferencias entre cada una de las imágenes de los animales presentados
- Identificación de los animales vivíparos y ovíparos
- Realización de un álbum de animales ovíparos y vivíparos • Señalo las características de los animales según su reproducción y dibujo un vivíparo y otro ovíparo
- Evaluación de la actividad

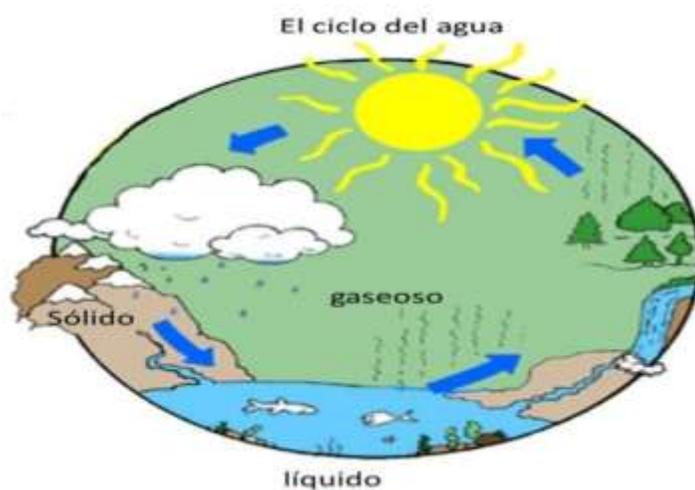
	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015		
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION	
Jenny Eduby Álvarez Toala	Entorno Natural				
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION		
Motivar a los niños y niñas en el desarrollo de actividades lúdicas que contribuyan al mejoramiento del nivel cognitivo			La formación de una ciudadanía democrática		
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
ROLES Y EVENTOS			comprender el mundo donde vivo y la identidad ecuatoriana		
			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION		
Analizar la información recibida y fomentar el nivel cognitivo en los niños y niñas a través del cuidado a los animales			Desarrolla el aprendizaje el respeto a la naturaleza		
2. PLANIFICACION					
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS			RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS • Motivo a través de un cuento ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA • Observo imágenes que presenta la maestra relacionada a los animales vivíparos y ovíparos. • Comento sobre las imágenes que presenta la maestra relacionado a los animales vivíparos y ovíparos • ¿Qué animales de acuerdo a su reproducción le agrada más? INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO • Presento diferentes imágenes de animales según su reproducción. • Relaciono las imágenes con alguna que tengan en casa • Deduzco criterios relacionados con las imágenes de los animales según su reproducción • Establezco semejanza y diferencias entre cada una de las imágenes de los animales presentados • Identifico los animales vivíparos y ovíparos • Señalo las características de los animales según su reproducción y dibujo un vivíparo y otro ovíparo TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO • Realizar un álbum de animales ovíparos y vivíparos			Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápiz Lápices de colores	Motivar a los niños y niñas en el desarrollo de actividades lúdicas que contribuyan al mejoramiento del nivel cognitivo	TECNICA: Observación directa INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA		
ELABORADO	REVISADO		APROBADO		
DOCENTE:					

Actividad N° 10

El cuidado del agua

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://es.slideshare.net/maritzamis/ciclo-del-agua-43639022>

Objetivo:

Lograr en los estudiantes un excelente desempeño de actividades cognitivas que contribuyen a mejorar su rendimiento escolar

Procedimiento:

- Realización de una actividad inicial de motivación – adivinanzas
- Observación de imágenes que presenta la maestra relacionada al agua
- Comentario sobre las imágenes que presenta la maestra relacionado al ciclo del agua

- Presentación de diferentes imágenes del ciclo del agua y en los lugares donde se encuentra
- Elaboración de imágenes con los lugares donde hay agua y deduzco criterios relacionados con las imágenes
- Establecimiento de la relación sobre las imágenes del ciclo del agua
Identificación del ciclo del agua en algunos lugares
- Señalamiento de las características relevantes del ciclo del agua
- Elaboración de un dibujo y pintar el ciclo del agua en una lamina
- Evaluación de la actividad

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015		
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Ciencias Naturales			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Lograr en los estudiantes un excelente desempeño de actividades cognitivas que contribuyen a mejorar su rendimiento escolar			la formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
			Describe las principales características bióticas y abióticas	
ROLES Y EVENTOS			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Fomentar el cuidado del agua y desarrollar el proceso de aprendizaje de niños y niñas			Desarrollar actitud positiva hacia el proceso de aprendizaje del educando	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIA METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION	
PREREQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> Realizo actividad inicial de motivación - adivinanzas ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA <ul style="list-style-type: none"> Observo imágenes que presenta la maestra relacionada al agua Comento sobre las imágenes que presenta la maestra relacionado al ciclo del agua INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Presento diferentes imágenes del ciclo del agua y en los lugares donde se encuentra Relaciono las imágenes con los lugares donde hay agua y deduzco criterios relacionados con las imágenes Establezco relación sobre las imágenes del ciclo del agua Identifico el ciclo del agua en algunos lugares Señalo las características relevantes del ciclo del agua TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Dibujo y pinto el ciclo del agua en una lámina 	Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápiz Lápices de colores	Cuidado del agua desarrolla el proceso de aprendizaje	TECNICA: Observación directa Dibujo INSTRUMENTO lista de cotejo	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 11

Los órganos de los sentidos

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: http://nanitalaprofe26.blogspot.com/2014_07_01_archive.html

Objetivo:

Desarrollar en los niños y niñas la práctica adecuada en cada una de sus actividades de enseñanza aprendizaje con el fin de mejorar su rendimiento

Procedimiento:

- Realización de la actividad inicial (motivación) (canción mi carrito)
- Observación de una lámina de los órganos de los sentidos
- Comentario sobre las láminas presentadas de los órganos de los sentidos
- Presentación de cartillas con las imágenes de los órganos de los sentidos y su uso adecuado
- Relación de imágenes con el uso de cada uno de los órganos de los sentidos
- Dedución de criterios relacionados con las imágenes
- Establecimiento de diferencias sobre los órganos de los sentido
- Identificación de cada uno de los órganos de los sentidos
- Elaboración de un dibujo sobre el uso de los órganos de los sentido
- Realización de un rompecabezas con los órganos de los sentidos

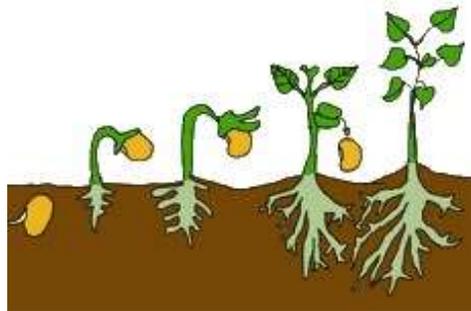
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015		
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Ciencias Naturales			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION		
Desarrollar en los niños y niñas la practica adecuada en cada una de sus actividades de enseñanza aprendizaje con el fin de mejorar su rendimiento		La formación de una ciudadanía democrática		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Describe las principales características del ser humano		
ROLES Y EVENTOS		INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION		
Reconocer los órganos de los sentidos a través de la observación de material didáctico para el proceso de aprendizaje en su nivel cognitivo		Desarrollar el nivel cognitivo con actividades lúdicas		
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> Realizo actividad inicial (motivación) (cañón mi carrito) ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA <ul style="list-style-type: none"> Observo lamina de los órganos de los sentidos Comento sobre las láminas presentadas de los órganos de los sentidos INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Presento cartillas con las imágenes de los órganos de los sentidos y su uso adecuado Relaciono las imágenes con el uso de cada uno de los órganos de los sentidos Deduzco criterios relacionados con las imágenes Establezco diferencias sobre los órganos de los sentidos Identifico cada uno de los órganos de los sentidos TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Dibujo y pinto e uso de los órganos de los sentidos Realizar un rompecabezas con los órganos de los sentidos 		Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápiz Lápices de colores	Reconoce los órganos de los sentidos a través de la observación de material didáctico para desarrollar el proceso de aprendizaje en su nivel cognitivo	TECNICA: Observación directa Dibujo INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 12

Cuidado del planeta

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <https://sites.google.com/site/cienciasnaturalesunemi/contenidos/ciclo-de-vida-las-plantas>

Objetivo:

Desarrollar el nivel cognitivo en los estudiantes a través del cuidado de la plantas

Procedimiento:

- Motivar a través de una dinámica lúdica
- Comentario sobre las láminas que presenta la maestra relacionada con el ciclo de las plantas y lo que le llamo la atención
- Presentación de álbumes con las diferentes imágenes del ciclo de las plantas
- Relación de las imágenes con la realidad del ciclo de las plantas
- Interpretación de criterios relacionados con las imágenes
- Asimilación de semejanzas y diferencias sobre el ciclo de las plantas
- Identificación de cada uno de los ciclos de las plantas
- Memorización de cada uno de los conceptos del ciclo de las plantas
- Colocación del orden del ciclo de las plantas en la lamina - Evaluación de la actividad

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015		
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION	
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno natural y social				
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION		
Desarrollar el nivel cognitivo en los estudiantes a través del cuidado de las plantas			la formación de una ciudadanía democrática		
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
ROLES Y EVENTOS			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION		
Analizar la información recibida y su nivel cognitivo en los estudiantes a través del cuidado de la naturaleza			Desarrollar el nivel cognitivo en el estudiante a través del cuidado del medio ambiente		
2. PLANIFICACION					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS			RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS • Motivo a través de una dinámica lúdica ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA • Comento sobre las láminas que presenta la maestra relacionada con el ciclo de las plantas • ¿Del ciclo de la planta que le llamo la atención? INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO • presento álbumes con las diferentes imágenes del ciclo de las plantas • Relaciono las imágenes con la realidad del ciclo de las plantas • Interpretar criterios relacionados con las imágenes • Asimilar semejanzas y diferencias sobre el ciclo de las plantas • Identifico cada uno de los ciclos de las plantas • Memorizo cada uno de los conceptos del ciclo de las plantas TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO • Coloco el orden del ciclo de las plantas en la lámina			Texto del estudiante Láminas educativas Cuaderno de trabajo Lápiz Lápices de colores	Analizar la información recibida y su nivel cognitivo en los estudiantes a través del cuidado de la naturaleza	TECNICA: Dibujo INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			E SPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA		
ELABORADO	REVISADO		APROBADO		
DOCENTE:					
FIRMA:					
FECHA					

Actividad N° 13

El Escudo

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: http://estrada.bz/escudo_del_ecuador.htm

Objetivo:

Reconocer y valorar los símbolos patrios (escudo) a través de proyectos escolares para mejorar el nivel cognitivo

Procedimiento:

- Realización de la actividad inicial de motivación (canción a mi lindo Ecuador)
- Observación de imágenes de los elementos que tiene en escudo
- Comentario sobre las imágenes presentadas
- Identificación del nombre del símbolo patrio que lleva estos elementos
- Señalamiento de los símbolos patrios que observa con frecuencia en su entorno
- Formación del escudo del Ecuador con elementos que tenga
- Identificación de los colores del escudo del Ecuador
- Decoración de un escudo con papeles arrugado
- Evaluación de la actividad

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno Natural y Social			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Reconocer y valorar los símbolos patrios (escudo) a través de proyectos escolares para mejorar el nivel cognitivo			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
			comprender el mundo donde vivo y la entidad ecuatoriana	
ROLES Y EVENTOS			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
			conoce y respeta los símbolos patrios del Ecuador	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> Realizar actividad inicial de motivación (canción a mi lindo Ecuador) ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA <ul style="list-style-type: none"> Observo imágenes de los elementos que tiene en escudo Comento sobre las imágenes presentadas INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Cual es el nombre del símbolo patrio que lleva estos elementos Que símbolo patrio es el que usted observa con frecuencia en su entorno Forma el escudo del Ecuador con los elementos que tengas Identifico los colores del escudo del Ecuador TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Decorar un escudo con papeles arrugado 		Laminas educativas de los símbolos patrios Lápices de colores Hojas bond	Reconoce los símbolos Patrios del Ecuador y escudo Respeto los símbolos patrios del Ecuador	TECNICA: Lúdicas INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 14

Los medios de transporte

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://www.laminasescolares.com/2010/12/bajar-medios-de-transporte.html>

Objetivo:

Fomentar una excelente calidad cognitiva en los estudiantes para mejorar su relación en las actividades cotidianas de su entorno

Procedimiento:

- Realización de una actividad inicial de motivación
- Observación de imágenes de los medios de transporte
- Comentario sobre las imágenes que presenta de los medios de transporte -
Describir la importante que tienen los medios de transporte?
- Presentación de cartillas diferentes de los medios de transporte
- Relación de las imágenes con el uso de los medios de transporte
- Establecimiento de semejanzas y diferencias
- Identificación de cada uno de los medios de transporte
- Elaboración de una dibujo sobre l medio de transporte que más le gusta
- Realización de un collage relacionado con los medios de transporte
- Evaluación de la actividad

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno Natural y Social			
ROLES Y EVENTOS			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Fomentar una excelente calidad cognitiva en los estudiantes para mejorar su relación en las actividades cotidianas de su entorno			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA			HABLAR, leer y escribir para desarrollar el pensamiento crítico	
Identifica los medios de transporte y su importancia en la sociedad			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
			Desarrolla actitudes positivas en el aprendizaje del nivel cognitivo	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS • Realizo actividad inicial de motivación ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA • Observo imágenes de los medios de transporte • Comento sobre las imágenes que presenta de los medios de transporte • ¿Qué importante es para ustedes los medios de transporte? INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO • Presento cartillas diferentes de los medios de transporte • Relaciono las imágenes con el uso de los medios de transporte • Deduzco mis ideas y establezco semejanzas y diferencias • Identifico cada uno de los medios de transporte • Dibujo el medio de transporte que más le gusta TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO • Realizo un collage relacionado con los medios de transporte		Papelote Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápices de colores Lápiz	Reconoce la importancia de los medios de transporte en su medio fomentando sus habilidades cognitivas	TECNICA: Observación directa Técnica lúdica INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 15

Las prendas de vestir

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://www.cultura10.com/las-prendas-de-ropa-en-ingles/>

Objetivo:

Incentivar a los estudiantes a conocer sus prendas de vestir para mejorar el aprendizaje.

Procedimiento:

- Realización de una actividad inicial
- Observación de imágenes de las prendas de vestir
- Comentario sobre las imágenes que presenta de las prendas de vestir
- Descripción de la importancias de las prendas de vestir
- Presentación de cartillas diferentes de las prendas de vestir
- Relación de las imágenes con el uso de las prendas de vestir
- Identificación de cada uno de las prendas de vestir
- Elaboración de un dibujo las prendas de vestir que más me gustan
- Realización de un collage relacionado con las prendas de vestir
- Evaluación de la actividad

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno Natural y Social			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Incentivar a los estudiantes a conocer sus prendas de vestir para mejorar el aprendizaje.			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
ROLES Y EVENTOS			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Conocer, sus prendas de vestir para mejorar el aprendizaje			Conocer las prendas de vestir	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS • Realizo actividad inicial ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA <ul style="list-style-type: none"> • Observo imágenes de las prendas de vestir • Comento sobre las imágenes que presenta de las prendas de vestir • ¿Qué importante es para ustedes las prendas de vestir? INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Presento cartillas diferentes de las prendas de vestir • Relaciono las imágenes con el uso de las prendas de vestir • Deduzco mis ideas y establezco semejanzas y diferencias • Identifico cada uno de las prendas de vestir • Dibujo las prendas de vestir que más me gustan TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Realizo un collage relacionado con las prendas de vestir 		Papelote Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápices de colores Lápiz	En la lámina de los niños y niñas colocar las prendas de vestir que corresponden a cada uno	TECNICA: Observación directa Técnica lúdica INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO			APROBADO	
REVISADO				
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 16

Los animales y los derivados alimenticios **Beneficiarios:**
Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://www.webantoniaortega.com/infografias.html>

Objetivo:

Motivar a los niños y niñas en el desarrollo de actividades lúdicas que contribuyan al mejoramiento del nivel cognitivo

Procedimiento:

- Realización de una actividad inicial
- Observación de imágenes de los animales con sus derivados alimenticios
- Comentario sobre las imágenes que presenta de los animales con sus derivados alimenticios
- Descripción de la importancia que tienen los animales con sus derivados alimenticios
- Presentación de cartillas diferentes de los animales con sus derivados alimenticios
- Relación los animales con sus derivados alimenticios
- Deducción de ideas y establecimiento de semejanzas y diferencias
- Identificación de cada uno de los animales con sus derivados alimenticios
- Elaboración de un dibujo sobre los animales con sus derivados alimenticios
- Realización de un collage relacionado con los animales con sus derivados alimenticios
- Evaluación de la actividad

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN			PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO				
ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno Natural			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Motivar a los niños y niñas en el desarrollo de actividades lúdicas que contribuyan al mejoramiento del nivel cognitivo			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
Comprender el mundo donde vivo				
ROLES Y EVENTOS			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Analizar la información recibida fomenta el nivel cognitivo en los niños y niñas a través del cuidado de los animales			Desarrolla en el aprendizaje el respeto a la naturaleza	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIASMETODOLOGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> Realizo actividad inicial ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA <ul style="list-style-type: none"> Observo imágenes de los animales con sus derivados alimenticios Comento sobre las imágenes que presenta de los animales con sus derivados alimenticios ¿Qué importante es para ustedes los animales con sus derivados alimenticios? 		Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápices de colores Lápiz	En la lámina de los niños y niñas colocar los animales con sus respectivos derivados alimenticios	TECNICA: Material Lúdico INSTRUMENTO Lista de cotejo
INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Presento cartillas diferentes de los animales con sus derivados alimenticios Relaciono los animales con sus derivados alimenticios Deduzco mis ideas y establezco semejanzas y diferencias Identifico cada uno de los animales con sus derivados alimenticios Dibujo los animales con sus derivados alimenticios TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> Realizo un collage relacionado con los animales con sus derivados alimenticios 				
3 . ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 17

Cuidado de los animales

Beneficiarios: Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://www.conmishijos.com/actividades-para-ninos/dibujos-para-colorear/imagenes-de-crias-de-animales-dibujo-para-colorear-e-imprimir/>

Objetivo:

Motivar a los niños y niñas en el desarrollo de actividades lúdicas que contribuyan al mejoramiento del nivel cognitivo **Procedimiento:**

- Realización de la actividad inicial
- Observación de imágenes de los animales con sus crías
- Comentario sobre las imágenes que presenta de los animales con sus crías
- Descripción de la importancia de los animales con sus crías
- Presentación de cartillas diferentes de los animales con sus crías
- Relación de los animales con sus crías
- Deducción de ideas y establezco semejanzas y diferencias
- Identificación de cada uno de los animales con sus crías
- Elaboración de un dibujo de los animales con sus crías
- Realización de un collage relacionado con los animales con sus crías
- Evaluación de la actividad

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno Natural			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Motivar a los niños y niñas en el desarrollo de actividades lúdicas que contribuyan al mejoramiento del nivel cognitivo			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
ROLES Y EVENTOS			Comprender el mundo donde vivo	
Analizar la información recibida fomenta el nivel cognitivo en los niños y niñas a través del cuidado de los animales			INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
			Desarrolla en el aprendizaje el respeto a la naturaleza	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> • Realizo actividad inicial ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTICIPATIVA <ul style="list-style-type: none"> • Observo imágenes de los animales con sus crías • Comento sobre las imágenes que presenta de los animales con sus crías • ¿Qué importante es para ustedes los animales con sus crías? INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Presento cartillas diferentes de los animales con sus crías • Relaciono los animales con sus crías • Deduzco mis ideas y establezco semejanzas y diferencias • Identifico cada uno de los animales con sus crías • Dibujo los animales con sus crías TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Realizo un collage relacionado con los animales con sus crías 		Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápices de colores Lápiz	En la lámina de los niños y niñas colocar los animales con sus crías	TECNICA: Material Lúdico INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 18

Las etnias en el Ecuador **Beneficiarios:**

Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <https://www.kindersariato.com/images/stories/virtuemart/product/titeres%20etnias%20ecuatorianas%20k.jpg>

Objetivo:

Incentivar a los estudiantes en la aplicación de técnicas para desempeñar el uso adecuado de actividades en las enseñanzas de aprendizaje **Procedimiento:**

- Realización de la actividad inicial
- Observación de imágenes de las étnicas del Ecuador
- Comentario sobre las imágenes que presenta de las étnicas del Ecuador
- Descripción de la importancia de las étnicas del Ecuador
- Presentación de cartillas diferentes de las étnicas del Ecuador
- Relación de las étnicas del Ecuador
- Deducción de mis ideas y establezco semejanzas y diferencias
- Identificación de cada uno de las étnicas del Ecuador
- Elaboración de un dibujo sobre las étnicas del Ecuador
- Realización de un collage relacionado con las étnicas del Ecuador - Evaluación de la actividad

		UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42					
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTES:		AREA/ASIGNATURA		NUMERO DE PERIODOS	
Jenny Eduby Alvarez Toala		Entorno Natural y Social			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE				EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Incentivar a los estudiantes en la aplicación de técnicas para desempeñar el uso adecuado de actividades en las enseñanzas de aprendizaje				La formación de una ciudadanía democrática	
				EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
ROLES Y EVENTOS				INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION	
Conoce las principales etnias del Ecuador				Desarrollar el aprendizaje cognitivo	
2. PLANIFICACION					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS			RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS • Realizo actividad inicial ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA <ul style="list-style-type: none"> • Observo imágenes de las étnicas de Ecuador • Comento sobre las imágenes que presenta de las étnicas del Ecuador • ¿Qué importante es para ustedes las étnicas del Ecuador? INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Presento cartillas diferentes de las étnicas del Ecuador • Relaciono las étnicas del Ecuador • Deduzco mis ideas y establezco semejanzas y diferencias • Identifico cada uno de las étnicas de Ecuador • Dibujo las étnicas del Ecuador TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO <ul style="list-style-type: none"> • Realizo un collage relacionado con las étnicas del Ecuador 			Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápices de colores Lápiz	Crear un cuento en casa sobre las diferentes razas del Ecuador	TECNICA: Cartel INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA				E SPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:					
FIRMA:					
FECHA					

Actividad N° 19

Vestimentas de las culturas del Ecuador **Beneficiarios:**

Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <http://www.actualidadviajes.com/vestimentas-tipicas-del-ecuador/>

Objetivo:

Incentivar a los estudiantes en la aplicación de técnicas para desempeñar el uso adecuado de actividades en las enseñanzas de aprendizaje **Procedimiento:**

- Realización de la actividad inicial
- Observación de las imágenes de las vestimentas del Ecuador
- Comentario sobre las imágenes que presenta de las vestimentas del Ecuador
- Describir la importancia de la vestimenta de las diferentes culturas del Ecuador?
- Presentación de diferentes cartillas de las vestimentas del Ecuador
- Relación de las vestimentas del Ecuador
- Deducción de ideas y establecimiento de semejanzas y diferencias
- Identificación de cada una de las vestimentas del Ecuador
- Elaboración de un dibujo las vestimentas del Ecuador
- Realización de un collage relacionado con las vestimentas del Ecuador

	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015	
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno Natural y Social			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE			EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION	
Incentivar a los estudiantes en la aplicación de técnicas para desempeñar el uso adecuado de actividades en las enseñanzas de aprendizaje			La formación de una ciudadanía democrática	
			EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA	
ROLES Y EVENTOS			Comprender el mundo donde vivo y la entidad ecuatoriana	
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACION	
Conoce las vestimentas de las diferentes culturas del Ecuador			Desarrollar el aprendizaje cognitivo	
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS • Realizo actividad inicial ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA • Observo imágenes de las vestimentas del Ecuador • Comento sobre las imágenes que presenta de las vestimentas del Ecuador • ¿Qué importante es para ustedes las vestimentas del Ecuador? INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO • Presento cartillas diferentes de las vestimentas del Ecuador • Relaciono las vestimentas del Ecuador • Deduzco mis ideas y establezco semejanzas y diferencias • Identifico cada uno de las vestimentas del Ecuador • Dibujo las vestimentas del Ecuador TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO • Realizo un collage relacionado con las vestimentas del Ecuador		Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápices de colores Lápiz	Elaborar un rompecabezas con las diferentes ropas que se usa en el Ecuador	TECNICA: Cartel INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA			ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA	
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Actividad N° 20

Las regiones naturales del Ecuador **Beneficiarios:**

Niños y niñas.

Tiempo: 1 hora clases.



Fuente: <https://ecuadorregionesnaturales1b216.wordpress.com/about/>

Objetivo:

Incentivar a los estudiantes en la aplicación de técnicas para desempeñar el uso adecuado de actividades en las enseñanzas de aprendizaje **Procedimiento:**

- Realización de la actividad inicial
- Observación de imágenes de las regiones naturales del Ecuador
- Comentario personal sobre las imágenes que presenta las regiones naturales del Ecuador
- Describir la importante que tiene el conocimiento de las regiones naturales del Ecuador
- Presentación de cartillas sobre las diferentes de las regiones naturales del Ecuador
- Relación de las regiones naturales del Ecuador
- Deducción de ideas y establecimiento de semejanzas y diferencias
- Identificación de cada uno de las regiones naturales del Ecuador
- Elaboración de un dibujo de las regiones naturales del Ecuador - Evaluación de la actividad

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FELIPE JAMED JASSEN		PERIODO 2014-2015		
PLAN DE DESTREZA CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO ARTICULO 11 literal i, Artículos 40 y 42				
1. DATOS INFORMATIVOS				
DOCENTES:	AREA/ASIGNATURA	NUMERO DE PERIODOS	FECHA DE INICIO	FECHA DE FINALIZACION
Jenny Eduby Alvarez Toala	Entorno Natural y Social			
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MODULO / BLOQUE		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCION		
Incentivar a los estudiantes en la aplicación de técnicas para desempeñar el uso adecuado de actividades en las enseñanzas de aprendizaje		La formación de una ciudadanía democrática		
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		Comprender el mundo donde vivo y la entidad ecuatoriana		
ROLES Y EVENTOS		INDICADOR ESCENCIAL DE EVALUACION		
Conoce las regiones naturales del Ecuador		Identifica las regiones naturales del Ecuador		
2. PLANIFICACION				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGROS	TECNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PREREQUISITOS • Realizo actividad inicial ESQUEMA CONCEPTUAL DE PARTIDA • Observo imágenes de las regiones naturales del Ecuador • Comento sobre las imágenes que presenta de las regiones naturales del Ecuador • ¿Qué importante es para ustedes las regiones naturales del Ecuador? INSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO • Presento cartillas diferentes de las regiones naturales del Ecuador • Relaciono las regiones naturales del Ecuador • Deduzco mis ideas y establezco semejanzas y diferencias • Identifico cada uno de las regiones naturales del Ecuador • Dibujo las regiones naturales del Ecuador TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO • Realizo un collage relacionado con las regiones naturales del Ecuador		Laminas educativas Cuaderno de trabajo Lápices de colores Lápiz	Pintar en el mapa las regiones del Ecuador	TECNICA: Cartel INSTRUMENTO Lista de cotejo
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
ESPECIFICACION DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIONES DE LA ADAPTACION APLICADA		
DOCENTE:				
FIRMA:				
FECHA				

Conclusión de la guía

Dentro de las exigencias que se le hacen a la educación en los actuales momentos, una de las más valiosas e importantes es la que se ejerce al trabajo docente, considerando que es éste quien tiene la responsabilidad de formar y orientar asertivamente a los estudiantes de la Unidad

Educativa “Felipe Jamed Jassen”.

Con la aplicación de la guía con enfoques, roles y eventos, los docentes de Unidad Educativa “Felipe Jamed Jassen” contarán con nuevas herramientas de trabajo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje que ayuden a disminuir el alto índice de niños y niñas de primer grado de educación general básica que presentan deficiencia en el desarrollo cognitivo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Ballart, X. (2010). *Innovación en la gestión pública y en la empresa privada*. . Obtenido de Publicaciones Andalucía.
- Baracchini. (2010). *En su Seminario UBA-2010* .
- Bavaresco-De-Pietro, A. (2007). *Investigación*.
- Beltrán, A. (1998). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid Reino de España: Síntesis.
- Bolert, J. (2010). *La lúdica: procedimiento pedagógico* México: Mc Graw Hill. (1ra Edición ed.). .
- Brunelle, S. (2009). *Las vanguardias pedagógicas en la sociedad del conocimiento*. Quito, República del Ecuador : UTPL.
- Cárdenas, M. (2006). *Pedagogía General* .
- Carrasco. (2010). *La actividad lúdica y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación general básica de la escuela "Republica de suiza" parroquia el triunfo, del cantón Guayaquil*.
- Castro, E. (2004). *El Hombre hacia la perfección manifiesta*. Cuba.
- Chadwick, E. (2005). *Los Niños y el Juego explica la importancia del juego en los niños*.
- Código-de-la-Niñez-y-la-Adolescencia. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia. Libro primero. Los niños niñas y adolescentes como sujeto de derechos*. Quito, República del Ecuador: Congreso Nacional.
- Constitución, A. (2008). *Constitución del Ecuador en el artículo 27*. Montecristi, República del Ecuador.
- ENKVIST, I. (2010). *La influencia de la nueva pedagogía en la educación el ejemplo de Suecia*. Lund University.
- Fernández. (2010). *Fundamentos Teóricos del Juego*.
- Guevara, J. (2011). *El niño y su desarrollo (1ra edición ed.)*. . Madrid Reino de España.: Nrcea.
- Haro, M. (2010). *El desarrollo de los procesos cognitivos basicos en las estudiantes del colegio Nacional Ibarra, seccion diurna de los segundos y terceros años de bachillerato, 2010*.

- Jiménez, X. (2012). *Técnicas lúdicas y su influencia en el área de Lengua y Literatura en las niñas del tercer año de básica, del Centro Educativo "Víctor Manuel Peñaherrera", Tumbaco – Quito, año lectivo 2010 – 2011*. Quito, República del Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Loos, S. (1995). *Jugando se aprende mucho*.
- MANUAL-DE-AUTO-CAPACITACIÓN-DEL-MINISTERIO-DEBIENESTAR-SOCIAL. (1999). *El Juego*.
- Maritain, W. (2004). *El Juego en la formación del niño*.
- Mottes. (2015). *Relato de experiencias de apreciación del teatro en la cátedra de didáctica específica y práctica de la enseñanza del profesorado en juegos teatrales de la Faunt*.
- Orellana, O. (2010). *La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro infantil PALVULITOS de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el periodo 20092010*. Imbabura, República del Ecuador.
- Papalia, E., Wendkos, S., & Duskin, R. (2009). *Desarrollo cognitivo en la segunda infancia*. En Olivares, S. y Padilla, G. (trad.). *Psicología del desarrollo*. México: McGraw-Hill.
- Pestalozzi, J. (1982). *Cartas sobre educación infantil, Introducción y traducción de José María Quintana*. Barcelona.: Humanitas.
- Piaget, J. (1956). *Desarrollo Psicomotor*. Proteo, Buenos Aires.
- Puente, A. (2003). *Cognición y Aprendizaje. Fundamentos Psicológicos*. Madrid, Reino de España.: Pirámide.
- ROCA, J. (2001). *Pedagogía infantil*. Madrid, Reino de España: Editorial Cultural S.A.
- Ruiz, C. (2009). *Enseñanza del Idioma*.
- Salinas, K. (2012). *Técnicas Lúdicas, que reduzcan los niveles de deficiencia de la atención dirigida a niños*. Guayaqui, República del Ecuador: Universidad Estatal de Guayaquil. Facultad de Educación Disica, Deportes y Recreación.
- Sánchez. (2010). *Innovación en procesos de capacitación con actitudes lúdicas y grupales para desarrollar competencias interpersonales*.

- Serrano, R. (2012). *En su proyecto desarrollo de habilidades cognitivas en el área de historia, geografía y economía mediante el uso de la webquest. Una propuesta didáctica para alumnos de segundo de secundaria de La I.E. Los Álamos*. Lima, República de Perú: Universidad de Piura.
- Socorro, M., Salazar, D., Doris., M., & Torres, D. (2007). *Actualización del área Lúdica*.
- Somerfeld, P. (2008). *Teorías Educativas Contemporáneas*.
- Suntaxi, A. (2010). *Metodologías lúdicas en el desarrollo de la expresión corporal de niñas y niños del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta "Benjamin Carrion", Amaguaña-Quito, durante el año lectivo 2010-2011*. Quito, República del Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Tenempaguay. (2011). *Técnicas lúdicas que reduzcan los niveles de deficiencia de la atención dirigidas a niños*.
- Tenempaguay. (2012). *Tecnicas ludicas, que rduzcan los niveles de deficiencia de la atencion dirigida a niños*.
- Tuston, S. (2012). *Técnicas lúdicas y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños del primer año de educación básica de la escuela Gonzalo Abad perteneciente al canton Baños provincia de Tungurahua*. Tungurahua, República del Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Vicuña, A. (2005). *Diagnostico de una Sociedad Moderna. Teoría Socio crítica* .

REFERENCIAS WEB.

- Campos, M. (2009). *Métodos y técnicas de investigación académica*. Recuperado el 15 de agosto de 2016, de www.icomoscr.org/m/investigacion/%5BMETODOS%5DFolleto_v.1.pdf:
http://www.icomoscr.org/m/investigacion/%5BMETODOS%5DFolleto_v.1.pdf

Criollo, Y. (2013). *Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los niños del primer año de educación básica de la escuela "Ovidio Decroly" de Catamayo, periodo 2011-2012.*

Obtenido de

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/144/1/TESIS%20YADIRA%20CRIOLLO.pdf>

Dinello, R. (2013). *Lúdica y Sociedad que re-creamos.* Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/Ludica_y_Sociedad_que_re_creamos.pdf

García, John. (2009). *Diseño metodológico .* Obtenido de <http://virtual.funlam.edu.co/repositorio/sites/default/files/DisenoMetodologico.pdf>

Martínez, L. (2003). *Teoría de la Educación para maestros. Tomo 1. Fundamentos de la Educación.* Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=Sx1oQcOuGaYC&pg=PT147&lpg=PT147&dq=Dentro+del+campo+de+la+nueva+pedagog%C3%ADa+se+utiliza+una+terminolog%C3%ADa+que+se+solapa+y+que+forma+una+familia+terminol%C3%B3gica.+La+psicopedagog%C3%ADa,+la+pedagog%C3%ADa+psi,+e>

Martínez, L., & Lara, I. (2011). *Estrategia, Didáctica para profesorado universitario, propuesta lúdica.* Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2013/1269/dimension-ludicaeducacion.html>

Ministerio-de-Educación. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica.* Obtenido de <https://es.slideshare.net/EDIFM5/2-segundoanioegb>

Mitchel, G. (s.f). *Etapas del desarrollo cognitivo.* Obtenido de http://trans4mind.es/articulos/Gregory/etapas_desarrollo_cognitivo.html#.Wlh3kPnhCM8

Muñoz, E. (2010). *Juegos Filosóficos, una apuesta hacia la educación del siglo XXI.* Obtenido de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5327924&info=resumen>

Quesquén, R., hoyos, R., & Tineo, A. (2013). *Bases Técnicas Instrumentales de la evaluación de aprendizaje*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/rosaangelica30/libro-de-tecnicas-einstrumentos-de-evaluacin>

Ramirez, A. (2008). *I. Enfoque teórico y epistemológico. II. Enfoque Práctico: Cómo formular proyectos de investigación y trabajos de Grado. III. Estadística y Análisis*. Recuperado el 22 de octubre de 2015, de [http://www.javeriana.edu.co/ear/ecologia/documents/ALBERTORA MIREZMETODOLOGIADELAINVESTIGACIONCIENTIFICA.pdf](http://www.javeriana.edu.co/ear/ecologia/documents/ALBERTORA_MIREZMETODOLOGIADELAINVESTIGACIONCIENTIFICA.pdf)

Sánchez, Gema. (Julio-Diciembre de 2010). *Las estrategias de aprendizaje a travez del componente ludico*. Obtenido de <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

ANEXOS

Arq.

Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

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

Ciudad.-

De mis consideraciones:

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

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la estudiante Jenny Eduby Álvarez Toala con C.C: 131045465-5 diseñó el proyecto educativo con el tema: Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes del Segundo Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" zona 4, distrito 13d02, provincia de Manabí, cantón Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, período lectivo 2014 – 2015. Propuesta: Diseño de una guía didáctica con enfoque, roles y eventos. El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

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

Atentamente

.....
Msc. Elizabeth Firmat Sánchez
CONSULTOR ACADÉMICO

Manta, 19 de agosto del 2015
Oficio No. 00318 -13D02-DD-2015.

Señorita,
Jenny Álvarez Tóala.
ESTUDIANTE DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
Manta.-

De mi consideración:

En respuesta de su trámite N° 16520 de fecha 18 de agosto de 2015 donde solicita se le permita realizar el Proyecto Educativo de tesis en la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" del sector Costa Azul a la estudiante Jenny Eduby Álvarez Tóala con el Tema Influencia de las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo de la asignatura de Ciencias Naturales de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen", Zona 04, Distrito 13D02 Provincia de Manabí, Cantón Manta, Parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, periodo 2014-2015.

Este Distrito Educativo 13D02, autoriza lo solicitado en el lugar solicitado.

Atentamente,



Ing. Vinicio Nisoyan Cevallos Ponce.
DIRECTOR DISTRITO EDUCATIVO N° 02.



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

Guayaquil, 19 de abril del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código EP-T-MT-0034 con el tema: **Influencia de las técnicas lúdicas en el nivel cognitivo de la asignatura de Ciencias Naturales de los estudiantes del Segundo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe James Jasson" Zona 4, Distrito 13D02, Provincia de Manabí, canton Manta, parroquia Los Esteros, ciudadela Costa Azul, periodo Lectivo 2014 2015. Diseño de una guía didáctica en enfoque roles y eventos es de 92% de ORIGINALIDAD cumpliendo con las condiciones de aprobación, encontrándose APTO para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes.**
Particular que informo para los fines pertinentes.

URKUND

Detalle de datos	Links de datos
Nombre: Aula Virtual de Aula	...
Código: EP-T-MT-0034	...
Autores:
Fecha:
URL:
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

Firma Gestor de Aula Virtual

Integración de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Básica



Integración de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Básica

Los estudiantes trabajando con Material Reciclable



Los estudiantes disfrutando de un cuento



Integración de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Básica



Material usado en una clase demostrativa



Los estudiantes de la Escuela Felipe Jamed Jassen en la hora Cívica



ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD

- 1. ¿Cuáles son las características que influyen en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas?**
- 2. ¿Los docentes son capacitados de forma continua sobre la enseñanza a través de actividades lúdica?**
- 3. ¿En la institución educativa existen los recursos necesarios para aplicar las técnicas lúdicas ayudan el mejoramiento del desarrollo cognitivo de los niños y niñas?**
- 4. ¿Hay espacios suficientes en la institución para el desarrollo de actividades lúdicas?**
- 5. ¿Los docentes utilizan técnicas lúdicas para encausar el desarrollo cognitivo de los estudiantes?**
- 6. ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza los docentes para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños?**
- 7. ¿Qué actividades realizan para mejorar el nivel cognitivo en la asignatura de Ciencias Naturales?**



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

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

OBJETIVO: Determinar la Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo de estudiantes de segundo grado en el área de Ciencias naturales mediante un estudio bibliográfico y de campo, análisis estadístico, encuestas docentes, padres de familia, ficha de observación a estudiantes y entrevista a la autoridad.

INDICACIONES: Le invito a leer el presente formulario de preguntas y de acuerdo a su criterio marque con una X la alternativa que usted crea conveniente, tomando en cuenta que de los resultados a obtener depende, el conocimiento sobre las estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas.

No necesita escribir su nombre.

Gracias por su colaboración.

ITEMS	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado	Nada adecuado
¿ Los estudiantes muestran una actitud positiva al trabajo en equipo?					
¿ A los estudiantes les gusta participar en clases cuando el docente hace uso de las técnicas lúdicas?					
¿ Los estudiantes trabajan con todos sus compañeros de clases sin discriminar a nadie?					
¿ Tiene algún trato especial entre uno u otro estudiante?					
¿ Los conocimientos impartidos son acorde a la edad y características de los estudiantes?					
¿ Las clases cuentan con material didáctico adecuado para el proceso de enseñanza-aprendizaje.?					
¿ Existe una buena relación entre compañeros tanto fuera como dentro de clases?					
¿ Existe el diálogo entre Docente y Estudiante para saber cuándo algo le incomoda.?					
¿ Los estudiantes presentan un adecuado desarrollo cognitivo?					
¿ La institución educativa cuenta con un espacio para la realización de los juegos lúdicos que ayuden al desarrollo cognitivo de los estudiantes?					



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

ENCUESTA APLICADA A LOS REPRESENTANTES LEGALES

OBJETIVO: Determinar la Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo de estudiantes de segundo grado en el área de Ciencias naturales mediante un estudio bibliográfico y de campo, análisis estadístico, encuestas docentes, padres de familia, ficha de observación a estudiantes y entrevista a la autoridad.

INDICACIONES: Le invito a leer el presente formulario de preguntas y de acuerdo a su criterio marque con una X la alternativa que usted crea conveniente, tomando en cuenta que de los resultados a obtener depende, el conocimiento sobre las estrategias lúdicas y el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas.

No necesita escribir su nombre.

Gracias por su colaboración.

ITEMS	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado	Nada adecuado
¿ La institución educativa cuenta con un espacio para la realización de los juegos lúdicos que ayuden al desarrollo cognitivo de los estudiantes?					
¿Cree Usted que son adecuadas las técnicas lúdicas que utiliza el docente?					
¿Cómo calificaría usted la atención brindada por el docente hacia los estudiantes?					
¿Cómo valora usted la integración de niños y niñas en la escuela?					
¿Cómo califica usted el nivel cognitivo que aplica la escuela en los estudiantes?					
¿Cómo califica las técnicas lúdicas que utiliza el docente dentro del aula de clase?					
¿Cómo es la relación de su hijo/a con sus compañeros de clases?					
¿Cómo es la relación de su hijo/a con el docente?					
¿Cómo es el comportamiento de su hijo dentro y fuera de la escuela?					
¿Cómo cree usted que es el control del docente sobre los estudiantes?					



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

FICHA DE OBSERVACION A LOS ESTUDIANTES

OBJETIVO: Determinar la Influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo de estudiantes de segundo grado en el área de Ciencias naturales mediante un estudio bibliográfico y de campo, análisis estadístico, encuestas docentes, padres de familia, ficha de observación a estudiantes y entrevista a la autoridad.

FICHA DE OBSERVACIÓN Tabla

30: Observación a los estudiantes.

ITEMS	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado	Nada adecuado
Los estudiantes muestran una actitud positiva al trabajo en equipo.					
Le gusta participar en clases cuando el docente hace uso de las técnicas lúdicas					
Trabajas con todos sus compañeros de clases sin discriminar a nadie					
Tiene algún trato especial entre uno u otro compañero					
Se motiva a participar cuando la docente hace uso de las técnicas lúdicas.					
Existe una buena relación entre compañeros tanto fuera como dentro de clases.					
Existe el diálogo entre Docente y Estudiante para saber cuándo algo le incomoda.					
La docente tiene el control sobre los estudiantes					

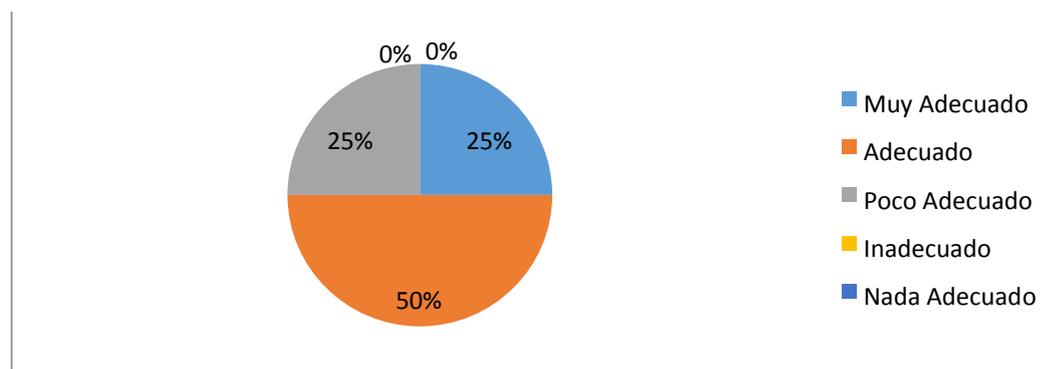
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Tabla 1: Actitud de los estudiantes

1. Los estudiantes muestran una actitud positiva al trabajo en equipo.			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 1	Muy Adecuado	1	25%
	Adecuado	2	50%
	Poco Adecuado	1	25%
	Inadecuado	0	0%
	Nada Adecuado	0	0%
Total		4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico 1: Actitud de los estudiantes



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen
Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

Los estudiantes cuentan con una actitud positiva para ir a la escuela, lo cual es alentador y significativo para el mejoramiento de su rendimiento académico; sin embargo, hay un porcentaje mínimo de estudiantes que aún no han encaminado sus bases motivacionales para desarrollar el interés consciente en las actividades del proceso enseñanza – aprendizaje y en la forma requerida.

Tabla 159:

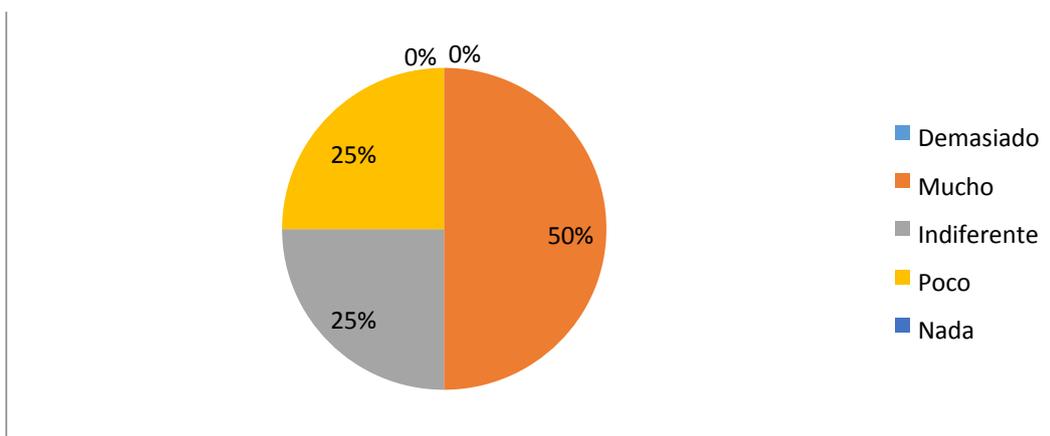
Los estudiantes participan en clases

2. A los estudiantes les gusta participar en clases cuando el docente hace uso de las técnicas lúdicas			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 2	Demasiado	0	0%
	Mucho	2	50%
	Indiferente	1	25%
	Poco	1	25%
	Nada	0	0%
Total		4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico 2: Los estudiantes participan en clases



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autor: Jenny Eduby Alvarez Toala

Comentario

Se aplicó una encuesta a los docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" para determinar que es indiferente a participar en clases cuando el docente no hace uso de las actividades lúdicas. Los resultados arrojan que los métodos de aprendizaje lúdicos que aplica el docente permiten llegar a motivar el interés sobre los estudiantes; esto se logra actualizando las metodologías y las técnicas cognitivas y emocionales de aprendizaje en el docente.

Tabla 160:

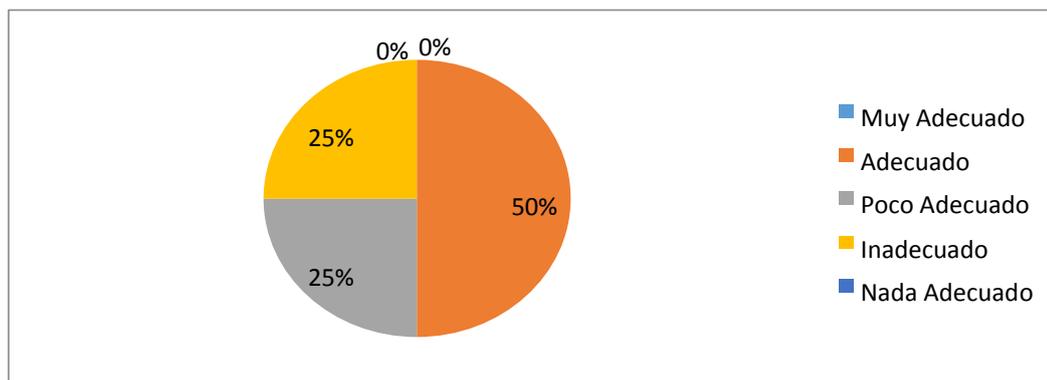
Tabla 3: Los estudiantes trabajan en grupos sin discriminar

3. Los estudiantes trabajan con todos sus compañeros de clases sin discriminar a nadie			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 3	Muy de Acuerdo	0	0%
	De acuerdo	2	50%
	Indiferente	1	25%
	Poco de Acuerdo	1	25%
	En desacuerdo	0	0
Total		4	100

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico 3: Los estudiantes trabajan en grupos sin discriminar



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autor: Jenny Eduby Alvarez Toala

Comentario

Se aplicó una encuesta a los docentes para conocer si los estudiantes trabajan con todos sus compañeros de clases sin discriminar a nadie, obteniendo como resultado relevante muestra adecuado. Los resultados arrojaron que los métodos lúdicos y el proceso enseñanza aprendizaje; que aplica el docente son parcialmente eficaces, lo que indica que hace falta motivar el interés sobre los estudiantes; esto se logra actualizando las metodologías, técnicas cognitivas y emocionales que ayuden a fortalecer el aprendizaje y la integración con los demás.

Tabla 161:

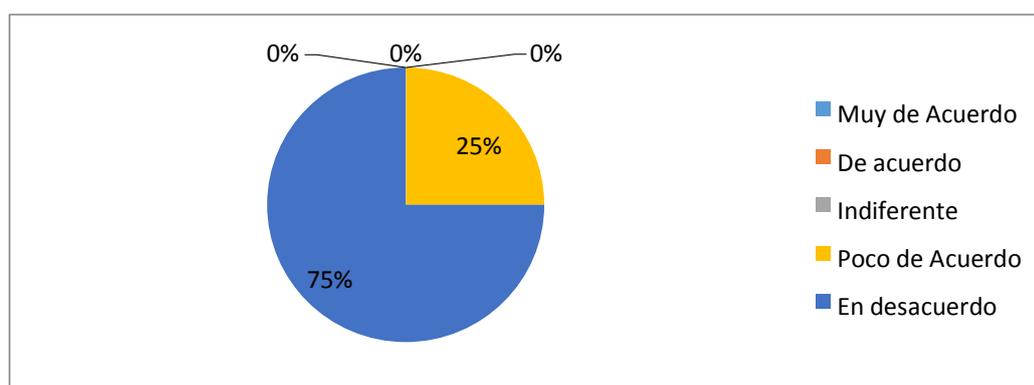
Preferencia de la docente para con algún alumno en especial

4. Tiene algún trato especial entre uno u otro estudiante.			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 4	Muy de Acuerdo	0	0,00%
	De acuerdo	0	0.00%
	Indiferente	0	0.00%
	Poco de Acuerdo	1	25.00%
	En desacuerdo	3	75.00%
Total		4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico 4: Preferencia de la docente para con algún alumno en especial



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

Para apreciar el nivel de trato en especial entre uno u otro estudiante, se aplicó una encuesta obteniendo como resultado significativo se muestra en desacuerdo. Resultados que permiten demostrar que existe una tendencia que indica que no hay preferencia por parte de la docente para con algún estudiante en especial o grupo privilegiado; esta inclusión social de los niños y niñas, adecuada dentro de la unidad educativa, esto hace que los estudiantes desarrollen actitudes positivas para que el aprendizaje se desenvuelva con normalidad.

Tabla 162:

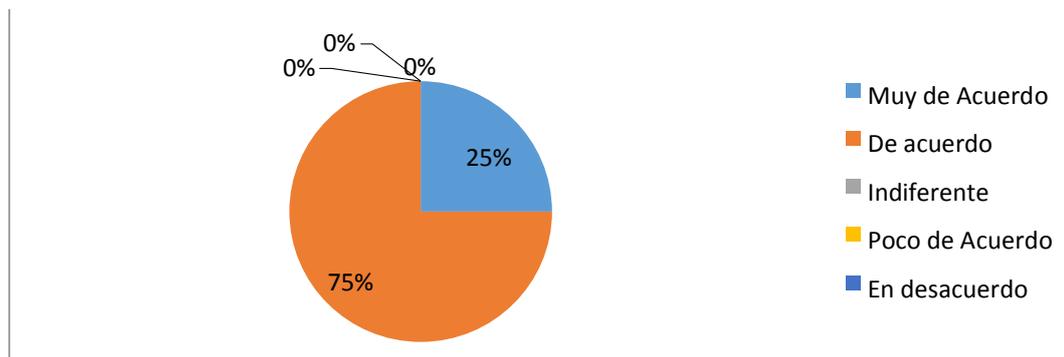
Tabla 5: Conocimientos acordes a la edad y características de los estudiantes.

5. Los conocimientos impartidos son acorde a la edad y características de los estudiantes			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 5	Muy de Acuerdo	1	25.00%
	De acuerdo	3	75.00%
	Indiferente	0	0.00%
	Poco de Acuerdo	0	0.00%
	En desacuerdo	0	0.00%
Total		4	100%

Fuente: Docente de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Grafico 5: Conocimientos acordes a la edad y características de los estudiantes.



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

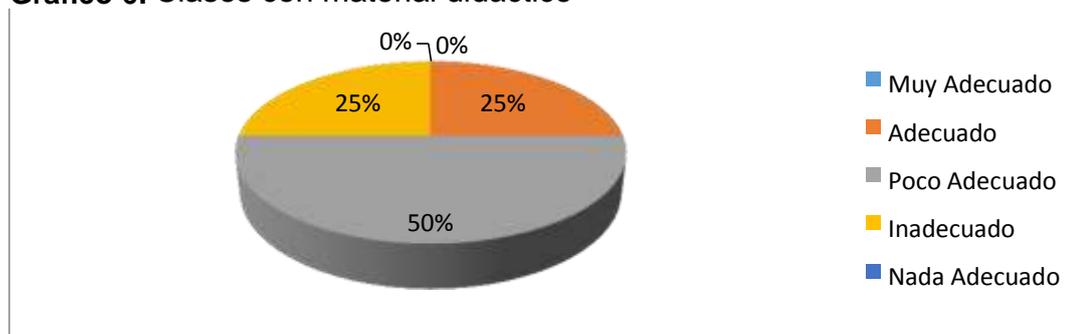
Se aplicó una encuesta para conocer si los conocimientos que imparten los docentes están acordes a la edad y características de los estudiantes, logrando conocer que es adecuado a la situación. Estos resultados dan a entender, que el nivel cognitivo que se está impartiendo en clases presenta un grado de satisfacción que dan cumplimiento a los objetivos propuestos en los programas de clase.

Tabla 163:
Clases con material didáctico

6. Las clases cuentan con material didáctico adecuado para el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 6	Muy Adecuado	0	0.00%
	Adecuado	1	25.00%
	Poco Adecuado	2	50.00%
	Inadecuado	1	25.00%
	Nada Adecuado	0	0,00%
Total		4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen" **Autora:** Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico 6: Clases con material didáctico



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen
Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

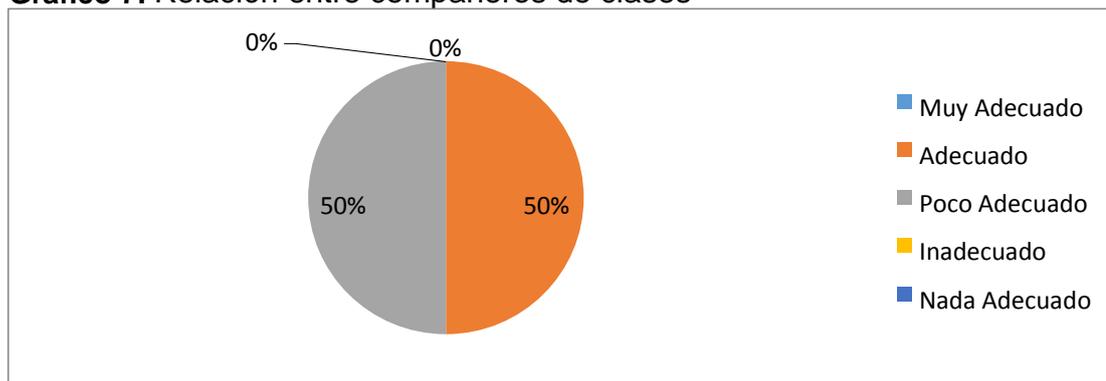
Los resultados de la encuesta reflejan que existe deficiencia de las técnicas lúdicas en el salón de clases, sea porque estas no tienen el control respectivo o una mala implementación de las mismas, debido al escaso material didáctico que se le ofrece al discente. Todo esto se centra a la falta de asignación de recursos económicos por parte del gobierno a la Institución Educativa como también la poca colaboración de los padres de familia para llevar a cabo una labor social de desarrollo educacional.

Tabla 164:
Relación entre compañeros de clases

7. Existe una buena relación entre compañeros tanto fuera como dentro de clases.			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 7	Muy Adecuado	0	0.00%
	Adecuado	2	50.00%
	Poco Adecuado	2	50.00%
	Inadecuado	0	0.00%
	Nada Adecuado	0	0,00%
Total		4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"
Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico 7: Relación entre compañeros de clases



Fuente: Alumnos de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen
Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

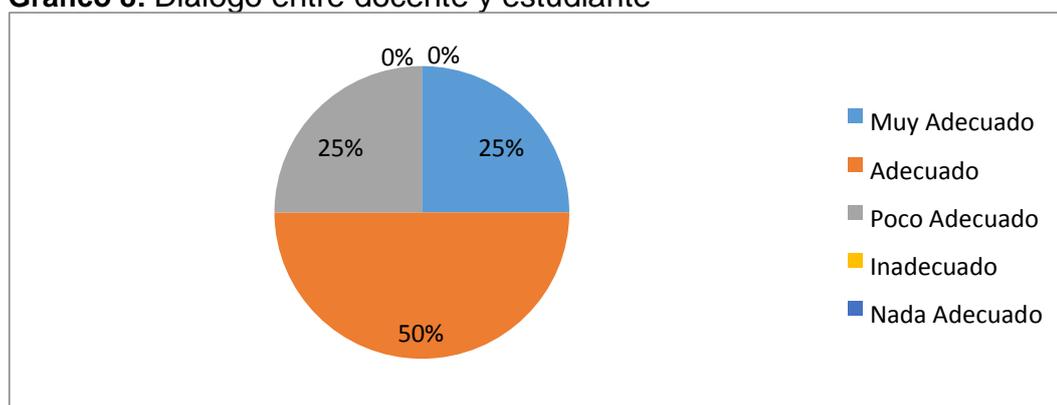
Según la frecuencia establecida en las alternativas respondidas, se encuentran divididas en criterios similares positivos y negativos, lo cual genera disminución en la calidad de actitudes positivas y por lo consiguiente bajo rendimiento académico. La relación entre compañeros de clase se podría mejorar generando ambientes de camaradería, solidaridad y trabajo en equipo para mostrarle al alumnado lo beneficioso que significa el trabajar para el bien común.

Tabla 165:
Diálogo entre docente y estudiante

8. Existe el diálogo entre Docente y Estudiante para saber cuándo algo le incomoda.			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 8	Muy Adecuado	1	25.00%
	Adecuado	2	50.00%
	Poco Adecuado	1	25,00%
	Inadecuado	0	0,00%
	Nada Adecuado	0	0,00%
Total		4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"
Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico 8: Diálogo entre docente y estudiante



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen
Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

La encuesta a los docentes para conocer si existe el diálogo con sus estudiantes para saber cuándo algo le incomoda, se obtuvo como dato relevante que es adecuado. Por lo que se expone que ellos consideran, en su mayoría, tienen una buena relación con sus estudiantes, lo cual generan en ellos actitudes positivas que ayudan a disminuir los vectores de riesgo para sugestionar a los demás e inducirlos a un mejor aprendizaje y comportamiento dentro y fuera del aula de clases.

Tabla 166:

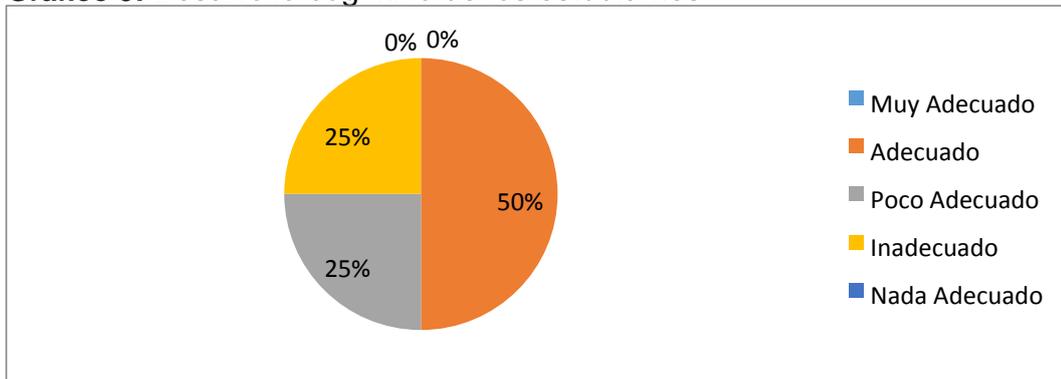
Desarrollo cognitivo de los estudiantes

9. Los estudiantes presentan un adecuado desarrollo cognitivo?			
CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 9	Muy Adecuado	0	0,00%
	Adecuado	2	50.00%
	Poco Adecuado	1	25.00%
	Inadecuado	1	25,00%
	Nada Adecuado	0	0.00%
Total		4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Gráfico 9: Desarrollo cognitivo de los estudiantes



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

El desarrollo cognitivo de los estudiantes no pasa de adecuado, siguiendo las alternativas poco adecuadas e inadecuadas. Resultados que demuestran que aún no se cumplen los objetivos educativos para este grupo de estudiantes, evidenciándose falencias en el proceso de enseñanza, debido a la falta de recursos y materiales didácticos necesarios para motivar al estudiantes a un mejor aprendizaje.

Tabla 167:

Espacio para la realización de los juegos lúdicas.

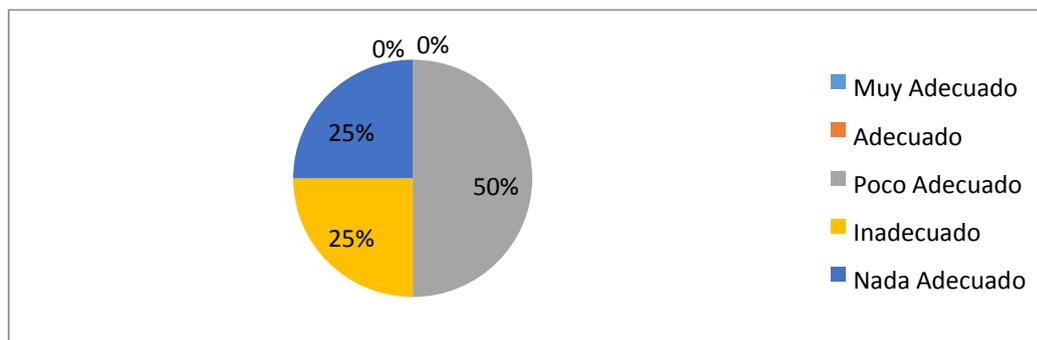
10. ¿La institución educativa cuenta con un espacio para la realización de los juegos lúdicos que ayuden al desarrollo cognitivo de los estudiantes?

CÓDIGO	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ÍTEM 10	Muy Adecuado	0	0.00%
	Adecuado	0	0.00%
	Poco Adecuado	2	50.00%
	Inadecuado	1	25.00%
	Nada Adecuado	1	25.00%
Total		4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Fiscal "Felipe Jamed Jassen"

Autora: Jenny Eduby Álvarez Toala

Grafico 10: Espacio para la realización de los juegos lúdicas.



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Felipe Jamed Jassen

Autor: Jenny Eduby Álvarez Toala

Comentario

En la institución educativa no se cuenta con un espacio acorde para la realización de los juegos lúdicos. El docente sabe que para llegar a sus estudiantes debe hacer uso de técnicas lúdicas grupales e individualizadas para cada uno de ellos; ya que, cada estudiante es un mundo diferente al que se le debe prestar atención y buscar las mejores opciones que les ayuden a alcanzar un mejor desarrollo cognitivo y la carencia de estos recursos y materiales, limita mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Prueba Chi Cuadrado

Valor observado	Recuperación pedagógica		Total
Técnicas lúdicas	La institución educativa cuenta con un espacio para la realización de los juegos lúdicos que ayuden al desarrollo cognitivo de los estudiantes?		
	Docentes	Padres de familia	
Totalmente de acuerdo	0	4	4
En desacuerdo	0	12	12
Indiferente	2	17	19
De acuerdo	1	2	3
Totalmente de acuerdo	1	0	1
Total	4	35	39

Valor esperado	Aprendizaje significativo		Total
Desarrollo cognitivo	Docentes	Padres de familia	
Totalmente de acuerdo	0,41	3,59	4,00
De acuerdo	1,44	12,56	14,00
Indiferente	1,85	16,15	18,00
En Desacuerdo	0,31	2,69	3,00
Muy en desacuerdo	0,00	0,00	0,00
Total	4,00	35,00	39,00

Chi-cuadrado (χ^2)= 0,0092062

