



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

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN DOCENCIA EN INFORMÁTICA

TEMA

INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LAS
RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL
OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR,
DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. LEÓNIDAS GARCÍA ORTIZ”,
ZONA 07, DISTRITO 07D01, PROVINCIA EL ORO,
CANTÓN PASAJE, PARROQUIA CASACAY,
PERIODO LÉCTIVO 2015-2016. DISEÑO
DE UNA GUÍA EDUCATIVA
INTERACTIVA.

CODIGO: NMINF7-XII-027

AUTOR: JHOFRE MESIAS NUGRA OVIEDO

CONSULTOR: MSC. ENEIDA BASTIDAS MUÑOZ

MACHALA, 2017



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ MACHALA**

DIRECTIVOS

MSc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA

MSc. Wilson Romero Dávila
VICEDECANO

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

Abg. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

MSc

SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.

**DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-**

Aprobación del Consultor Académico

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: Docencia en Informática, el día _____.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el integrante JHOFRE MESIAS NUGRA OVIEDO con C:C: 0702681412, diseño proyecto educativo con el Tema: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. LEÓNIDAS GARCÍA ORTIZ”, ZONA 07, DISTRITO 07D01, PROVINCIA EL ORO, CANTÓN PASAJE, PARROQUIA CASACAY, PERIODO LÉCTIVO 2015-2016.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA EDUCATIVA INTERACTIVA.

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. Eneida Bastidas Muñoz

Guayaquil, 17 de Abril del 2017

MSc

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

Derecho de los Autores

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: Diseño y ejecutó del proyecto educativo con el Tema: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. LEÓNIDAS GARCÍA ORTIZ”, ZONA 07, DISTRITO 07D01, PROVINCIA EL ORO, CANTÓN PASAJE, PARROQUIA CASACAY, PERIODO LÉCTIVO 2015-2016

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA EDUCATIVA INTERACTIVA.

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

Atentamente,

Jhofre Mesías Nugra Oviedo



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL**

CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ MACHALA

PROYECTO

TEMA: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. LEÓNIDAS GARCÍA ORTIZ”, ZONA 07, DISTRITO 07D01, PROVINCIA EL ORO, CANTÓN PASAJE, PARROQUIA CASACAY, PERIODO LÉCTIVO 2015-2016.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA EDUCATIVA INTERACTIVA.

APROBADO

.....
Tribunal No 1

.....
Tribunal No 2

.....
Tribunal No 3

Jhofre Mesías Nugra Oviedo



El tribunal examinador otorga al presente trabajo

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

a) _____

b) _____

c) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE TITULACION

Ing. Mery Illescas

Dr. Armando Duran

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación, va dedicado familia que se han sacrificado con su tiempo y ser soporte fundamental en mis estudios, por apoyarme con su aliento a no decaer en este largo camino que con la gracia de Dios se está logrando conseguir, para que yo pueda culminar con éxito esta etapa de mi vida.

Jhofre Mesías Nugra Oviedo

Agradecimiento

En este proyecto tutorial quiero expresar mi agradecimiento a Dios y a mi familia por haberme brindado las fuerzas para continuar con nuestro desarrollo profesional y poder conseguir este anhelado éxito.

A los docentes universitarios de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Guayaquil, quienes han entregado sus conocimientos y experiencias con sabiduría durante nuestra etapa de estudio.

Jhofre Mesías Nugra Oviedo

INDICE GENERAL

Portada.....	i
Aprobación del Consultor.....	ii
Derecho de los Autores.	iii
Calificación.	vi
Dedicatoria.	vii
Agradecimiento.....	viii
Indice General	ix
Resumen	xiv
Introduccion	1
 CAPITULO I.....	 3
EL PROBLEMA	3
Contexto de la Investigación.....	3
Situación Conflicto	4
Objetivo General	9
Objetivos Específicos.....	10
Interrogantes de la Investigación	10
Justificación	11
 CAPITULO II.....	 14
MARCO TEORICO	14
Antecedentes del estudio.....	14
Fundamentos teóricos	14
Concepto	17
Elementos Principales del Juego	24
Área de juegos y elementos	25
Reglas	25
Roles que desempeñan los jugadores	25
Ventajas de la Utilización de Técnicas Lúdicas.....	28
Impactos de las Técnicas Lúdicas Frente La Educación.....	30
Aplicación dentro de la Educación	31
Las Técnicas Lúdicas como Herramientas de Docencia.....	33
Técnicas Lúdicas Tecnológicas	34
Técnicas Lúdicas Didácticas.....	36

Principios Didácticos.....	37
Concepto	38
Diferentes definiciones sobre las relaciones interpersonales	39
Aprendizaje En El Aula: Relaciones Interpersonales	40
Interacción profesor alumno	41
Importancia.....	43
Componentes de La Guía Didáctica Educativa.....	46
Bases Filosóficas.....	51
Del Derecho a La Educación	51
De Las Obligaciones Del Estado Respecto Del Derecho A La Educación.....	51
Bases Psicológicas.....	54
 CAPITULO III.....	 59
METODOLOGIA, PROCESO, ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	 59
Diseño Metodológico	56
Tipos De Investigación	56
Investigación de campo	56
Población y Muestra	57
Población.....	57
Operacionalización de variables	61
Componentes de La Guía Educativa	61
Concepto	61
Técnicas	61
Elementos.....	65
Propósito	61
Área y elementos.....	61
Número de jugadores	61
Métodos de Investigación	61
Método Deductivo.....	64
Método Inductivo	64
Método de observación	64
Lluvia de ideas.....	65
Procesamiento y Análisis.....	66
Conclusiones	90

Recomendaciones	90
CAPITULO IV	95
La propuesta.....	95
Título.....	95
Justificación	95
Objetivos	96
Aspectos Teóricos	96
Metodología.....	99
Factibilidad De Aplicación	100
Descripción.....	101
Guía Interactiva	102

Índice de Cuadros

CUADRO No.- 6 Aula de Clases.....	68
CUADRO No.-7 Incentivo a los estudiantes.....	69
CUADRO No.- 8 Mejora el rendimiento	69
CUADRO No.- 9 Mejora la interrelación personal	70
CUADRO No.-10 Capacidad de Asimilación.....	71
CUADRO No.-11 Guía de aplicación de Técnicas Lúdicas	72
CUADRO No.-12 Guía Interactiva	73
CUADRO No.-13 Falta de conocimiento.....	74
CUADRO No.-15 Descubrir conocimientos.....	76
CUADRO No.-16 Mejorar rendimiento	77
CUADRO No.-17 Interesa al estudiante las Técnicas Lúdicas	78
CUADRO No.-18 Falta de conocimiento.....	79

Índice de Gráficos

GRAFICO No.- 1 Conocimiento de Técnicas Lúdicas	67
GRAFICO No.- 2 Aula de Clases	68
GRAFICO No.- 3 Incentivo a los estudiantes	69
GRAFICO No.- 4 Mejora el rendimiento.....	70
GRAFICO No.- 5 Mejora la interrelación personal	71
GRAFICO No.- 6 Capacidad de Asimilación	72
GRAFICO No.- 7 Guía de aplicación de Técnicas Lúdicas	73
GRAFICO No.- 8 Guía Interactiva.....	74
GRAFICO No.- 9 Falta de conocimiento	75
GRAFICO No.- 10 Aula de clases.....	76
GRAFICO No.-11 Descubrir conocimientos	77
GRAFICO No.- 12 Mejorar rendimiento	78
GRAFICO No.-13 Interesa al estudiante las Técnicas Lúdicas	79
GRAFICO No.- 14 Falta de conocimiento	80
GRAFICO No.- 15 Guía de Técnicas Lúdicas.....	88
GRAFICO No.- 16 Herramienta de clase	82
GRAFICO No.- 17 Comprensión de Técnicas Lúdicas	82



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

El proyecto tiene como objetivo principal la creación de una Guía didáctica acerca de las técnicas lúdicas sociales basada en actividades pedagógicas, que permita un mejor desempeño académico en los estudiantes del octavo grado de educación general básica superior, de la unidad educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”, desarrollando así la calidad de las relaciones interpersonales. Está compuesto por un marco teórico que contiene antecedentes de estudio, y teorías que fueron trabajadas y analizadas mediante las consultas bibliográficas que presentan una orientación pedagógica, psicológica, social y legal, en base al desarrollo de las variables de la investigación, teniendo como resultado mejorar el rendimiento académico y personal. La Investigación realizada tiene un enfoque cualitativo y está basada en métodos tanto empíricos, como estadísticos que permiten una recopilación adecuada de los datos y una interpretación coherente para la identificación de la problemática. Razón por la cual fue preciso obtener un material formativo dirigido a todo el personal docente para que puedan adquirir conocimientos que pueden ser ejecutados en el aula de clases, con el que se espera aportar elocuentemente en el fortalecimiento pedagógico de los estudiantes, para mejorar el progreso de las relaciones interpersonales, además se planteó un objetivo general: Determinar las Técnicas Lúdicas en la calidad de las relaciones interpersonales mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo, para el diseño de una guía didáctica, de esta manera se puede decir que se aplicaron los métodos investigativos bibliográfico, estadístico, de campo, cualitativo y la observación.

Técnicas Lúdicas

Relaciones interpersonales

Guía Didáctica



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

SUMMARY

The main objective of the project is the creation of a didactic guide about the social recreational techniques based on pedagogical activities, which will allow a better academic performance in the students of the eighth grade of basic general higher education, of the educational unit "Dr. Leónidas García Ortiz ", thus developing the quality of interpersonal relationships. It is composed of a theoretical framework that contains antecedents of study, and theories that were worked and analyzed by the bibliographical consultations that present a pedagogical, psychological, social and legal orientation, based on the development of the variables of the investigation, with the result of improving Academic and personal performance. The research carried out has a qualitative approach and is based on both empirical and statistical methods that allow an adequate collection of data and a coherent interpretation for the identification of the problem. Reason why it was necessary to obtain a training material aimed at all the teaching staff so that they can acquire knowledge that can be executed in the classroom, with which it is expected to contribute eloquently in the pedagogical strengthening of the students, to improve the progress Of interpersonal relations. In addition, a general objective was established: To determine the play techniques in the quality of interpersonal relationships through a bibliographic study, statistical and field analysis, for the design of a didactic guide, in this way it can be said that Applied research methods bibliographical, statistical, field, qualitative and observation.

Playing techniques Interpersonal relationships Didactic guide

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo determinar el desarrollo de las técnicas lúdicas en la calidad de las relaciones interpersonales de los estudiantes del octavo grado de educación general básica superior, de la unidad educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”, presentando una propuesta para su mejoramiento por medio de la utilización de herramientas pedagógicas, integradas en el campo educativo.

Para esto, se ha determinado como variable independiente: Técnicas Lúdicas, y como variable dependiente: Relaciones interpersonales. Se utilizaron métodos empíricos, científicos de investigación y de recopilación de datos, por medio de instrumentos como las encuestas tanto a docentes, estudiantes, y padres de familia la tabulación de datos por medio de programas preparados para la presentación precisa de resultados y su interpretación respecto a los objetivos de nuestra investigación.

El trabajo de titulación está dividido en cuatro capítulos, los cuales se detallan a continuación:

Capítulo I: En este capítulo se encuentra el problema: Baja calidad de las relaciones interpersonales. Se plantea la siguiente interrogante de investigación: ¿De qué manera influye las Técnicas Lúdicas, en la calidad de las relaciones interpersonales?, se establece como objetivo general: Determinar las Técnicas Lúdicas, en la calidad de las relaciones interpersonales, finalmente se justifica este estudio principalmente por otorgar estrategias, incentivando al educador a integrar actividades en su planificación de acuerdo a las necesidades reales de los alumnos.

Capítulo II: En este capítulo se encuentra el Marco teórico, el cual relatara todos los fundamentos científicos y académicos de la

investigación, determinando los antecedentes y desarrollando las dimensiones e indicadores que contiene cada variable.

Capítulo III: La presente investigación se realizará mediante el método cualitativo ya que con esta metodología se obtiene una aproximación directamente de los involucrados. Para el presente trabajo investigativo se ha considerado la aplicación de las técnicas: Encuestas y el instrumento investigativo es la guía de encuesta a los docentes, los instrumentos de las encuestas aplicadas a los estudiantes. La población de estudio fue de sesenta y cuatro personas. Se realiza la interpretación y análisis de los datos recopilados en la institución mediante el uso de la herramienta Excel.

Capítulo IV. En el presente capítulo se da a conocer la propuesta como es el diseño de una guía virtual orientada a potenciar el desarrollo de las habilidades sociales, en la cual se detalla la factibilidad, el impacto, la descripción y las conclusiones de la aplicación de la propuesta.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la Investigación

Cuando incorporamos actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada. Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento lógico, estimulando la creatividad en el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases.

El éxito en el aprendizaje de esta disciplina, depende en buena medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros. En estas actividades la matemática se convertirá en herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver las situaciones problemas planteadas a través de las actividades lúdicas. Para elevar la calidad del aprendizaje de la Matemática es necesario que los estudiantes se interesen y encuentran significado y utilidad en el conocimiento matemático, que lo

valoren y hagan de él un instrumento que los ayude a reconocer, plantear, resolver problemas presentados en varios contextos de su vida cotidiana.

La bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

Situación Conflicto

En la Unidad Educativa “Dr. Leónidas García Ortiz” ubicada en la parroquia Casacay del cantón Pasaje, Provincia de El Oro, los docentes aplican metodologías tradicionales que hacen que el estudiante se desmotive en el proceso de enseñanza aprendizaje. El ambiente pedagógico es discrepante no existe un buen ambiente interpersonal entre los compañeros y docentes, generando una secuencia de factores negativos en el estudiante que impide su desenvolvimiento creativo entre ellos.

No existe el trabajo colaborativo y cooperativo entre los docentes para poder generar nuevas estrategias que pueden mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y poder así sembrar frutos que más tarde generen potencias de sabiduría en nuestro país.

La mayoría de los docentes no tienen la predisposición de prepararse en nuestras técnicas sobre todas las lúdicas para aplicarlas en el aula pedagógica con sus estudiantes.

La relación intrapersonal de los estudiantes no es positiva ya que ellos manifiestan problemas dentro y fuera del aula, sin poder dar la oportunidad a que el proceso de enseñanza pueda ser significativo.

Los estudiantes son productos de familias disfuncionales, de carencias de efectos y de apoyo familiar. Algunos estudiantes viven con terceras personas de consanguinidad, de las cuales no tienen un seguimiento en proceso académico.

La ausencia de padres de familia de estos estudiantes generan ambiente de drogadicción, que sumados a la poca interacción del docente no hay el dinamismo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La autoridad de la Unidad Educativa brindara el apoyo de aplicar nuevas estrategias para mejorar la calidad y calidez en las relaciones interpersonales entre los educandos y docentes en conjunto con la comunidad educativa.

Hecho Científico

Baja calidad de las relaciones interpersonales en los estudiantes del Octavo grado de Educación General Básica Superior, de la unidad educativa "Dr. Leónidas García Ortiz" zona 07, distrito 07D01, provincia de El Oro, cantón Pasaje, período 2015-2016.

Cuando incorporamos actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada. Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento lógico, estimulando la creatividad en el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases.

El éxito en el aprendizaje de esta disciplina, depende en buena medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros. En estas actividades la matemática se convertirá en herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver las situaciones problemas planteadas a través de las actividades lúdicas. Para elevar la calidad del aprendizaje de la matemática es necesario que los estudiantes se interesen y encuentran significado y utilidad en el conocimiento matemático, que lo valoren y hagan de él un instrumento que los ayude a reconocer, plantear, resolver problemas presentados en varios contextos de su vida cotidiana.

La bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

Cuando incorporamos actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada. Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento lógico, estimulando la creatividad en el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases.

El éxito en el aprendizaje de esta disciplina, depende en buena medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros. En estas actividades la matemática se convertirá en herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver las situaciones problemas planteadas a través de las actividades lúdicas. Para elevar la calidad del aprendizaje de la matemática es necesario que los estudiantes se interesen y encuentran significado y utilidad en el conocimiento matemático, que lo valoren y hagan de él un instrumento que los ayude a reconocer, plantear, resolver problemas presentados en varios contextos de su vida cotidiana. La bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

Causas:

A continuación enlistamos la causa de este problema y sus posibles soluciones entre lo que anotamos las más importantes.

- ❖ Falta de materiales audio visuales
- ❖ Escasa utilización de técnicas lúdicas en el proceso enseñanza – aprendizaje
- ❖ La programación neurolingüísticas.
- ❖ Las técnicas lúdicas
- ❖ Proyectos Escolares
- ❖ Aprendiendo en movimiento
- ❖ Las TIC`s del software libre

Formulación del problema:

¿De qué manera aportan las técnicas lúdicas en las relaciones interpersonales, en el rendimiento escolar de los estudiantes de Octavo grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”, zona 07, Distrito 07D01, Provincia de El Oro, cantón Pasaje, parroquia Casacay en el periodo 2015-2016?

Evaluación del problema:

Reconociendo que la educación es un proceso sistemático, y continuo de experiencias dentro de un marco socializador , determinado dentro de un marco de interrelación dentro de los actores sociales–educativos en el sentido real en la cual se desenvuelvan.

Como tal se tomara en cuenta la falta de motivación en la educación tradicional, de ahí este tema lleva a evaluar en seis delimitantes.

- a) Es un problema existente, en todos los ámbitos de la educación.
- b) Este es un tema primordial, porqué destaca la importancia del juego y la creatividad, en el proceso enseñanza y aprendizaje, como también la interrelación entre compañeros.
- c) El trabajo en grupo se presenta de una manera original, ya que dará paso a un aprendizaje creativo como afectivo.
- d) Es evidente la problemática, en la programación lúdica en, el micro currículo dentro del docente donde el maestro registra por área y año lectivo.
- e) Tomar en cuenta la problemática como hecho factible, en vista de tener al alcance del investigador, la población, las variables que afectan su relación con los propósitos del tema.
- f) Esta investigación es relevante, en vista que al aplicar el juego y las dinámicas dentro del proceso aprendizaje-enseñanza, se mejoraría la interrelación dentro de los actores.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de las relaciones interpersonales, mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo, para diseñar una guía educativa interactiva.

Objetivos Específicos

1. Identificar la influencia de las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, encuestas a docentes, estudiantes y entrevistas.
2. Medir la calidad de interpersonales mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, encuesta a docentes, estudiantes, entrevista a expertos.
3. Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación, para diseñar una guía educativa interactiva.

Interrogantes de la Investigación

- ✓ ¿Con las estrategias de las técnicas lúdicas mejorara la interrelación de los estudiantes?
- ✓ ¿La motivación mejorara la interrelación de los estudiantes?
- ✓ ¿El aula de clases se debe convertir en salones de juegos o salones lúdicos?
- ✓ ¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultará el proceso de enseñanza aprendizaje?

- ✓ ¿Incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de las técnicas lúdicas?
- ✓ ¿Considera que se logra un mejor rendimiento utilizando las técnicas lúdicas en el proceso aprendizaje?
- ✓ ¿Considera interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre compañeros?
- ✓ ¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultará el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ✓ ¿Los docentes cuenta con una guía, de técnicas lúdicas para trabajar con los estudiantes?
- ✓ ¿Utiliza usted las técnicas lúdicas como herramienta para impartir su clase?

Justificación

Es muy importante investigar las técnicas lúdicas en la baja calidad de las relaciones Interpersonales ya que es pertinente que la relación docente y estudiantes deben ser las mejores. Las técnicas lúdicas deben considerarse parte de la aplicación para el desarrollo de la creatividad, y por lo tanto fortalece los vínculos afectivos tan necesarios en la convivencia interpersonal, por lo que constituye un recurso necesario en el proceso educativo, qué tiene por objeto que el niño elabore su conocimiento, habilidades y destrezas, qué permite estimular la acción y reflexión y desarrollo crítico.

Esta investigación contribuye de forma positiva a la ciencia por cuanto con esta guía se fomenta un aprendizaje significativo al estudiante y dotar al docente de una herramienta de enseñanza, teniendo en cuenta que la inteligencia se construye a partir de actividad motriz del niño y la niña en los primeros años de desarrollo, considerando que la educación es una ciencia, de condicionar en la mente y la conducta humana con el objetivo de construir un individuo una personalidad desarrollada, integral, social y armónica.

Los beneficios directamente de la presente investigación, son los estudiantes del Octavo grado de Educación General Básica Superior, de la unidad educativa “Dr. Leónidas García Ortiz” zona 07, distrito 07D01, del cantón Pasaje, período 2015-2016, ya que les ofreceremos a los estudiantes y a sus docentes nuestra guía educativa Interactiva que servirá de apoyo educativo y de motivación.

El tema de investigación es muy importante considerando las nuevas reformas del currículo que viene del Ministerio de Educación, que exige capacitación del docente para que adquieran el conocimiento y las técnicas, dónde el juego arma parte importante en la formación integral del niño y del desarrollo de la motricidad fina y gruesa en el educando brindando resultados que generen potenciales de dinamismo y creatividad en el estudiante de tal manera pueda el docente desarrollar y compartir ambientes agradables enriquecidos de enseñanza aprendizaje a la

comunidad educativa y así mismo contribuirá a los objetivos 3 y 4 del Plan Nacional para el buen vivir, que es mejorar la calidad de vida de la Población.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes del estudio

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño.

Fundamentos teóricos

Técnicas Lúdicas

La importancia del juego en la educación es extraordinaria, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas.

Al respecto ALARCÓN, J. (2003), presenta las siguientes consideraciones en el campo de las técnicas lúdicas “El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad se forma y consolida el carácter, y se estimula el poder creador” (p.48).

El juego es el primer acto creativo del ser humano, comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece entre la realidad

exterior, las fantasías y las necesidades donde los deseos que se van adquiriendo se aprenden con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto entre el que enseña y el que aprende”

La necesidad de jugar es propia de todo niño, pero ha de tenerse en cuenta que no todos ellos juegan de la misma manera, ni a los mismos juegos, ni por las mismas motivaciones demostrando que el juego está determinado por las condiciones materiales de existencia, en un contexto social e histórico concreto, siendo imprescindible considerar lo lúdico como el inter juego entre factores individuales y sociales que se condicionan mutuamente en una relación dialéctica en la cual se integran el docente, los alumnos, el conocimiento y el contexto. (Ancin M, 2001, p. 15)

El sistema educativo se ha basado tradicionalmente en el aprendizaje memorístico, mismo en el que se da poca importancia al desarrollo de la inteligencia y se sobre valora la función de la memoria y acumulación de información y “conocimiento” sin un proceso de razonamiento y comprensión. Las técnicas lúdicas permiten el desarrollo de las habilidades intelectuales, físicas, afectivas, motrices, cognitivas, y sobre todo una planificación curricular no técnica, que se puede apreciar y que limitan el avance de nuestra educación.

La lúdica

Etimología de la lúdica:

La etimología de la lúdica, viene del Francés: ludique, ludicer, ludicrus, que hace referencia al juego; del Latín: Ludus, que lo aplica al acto lúdico en castellano se emplea el término ludicro o ludicra para designar el acto libre y voluntario, que elude la seriedad de la vida y que no busca una finalidad creativa sino que tiene un fin en ella misma.

El acto lúdico es referido, a esa actitud o postura trascendente que tiene el ser humano frente a los fenómenos de la vida .es un acto integral, es una unidad del ser, es el hombre mismo que estudia, que juega, que integra la familia y el que construye sociedad.

Arranz, J (2000) Manifiesta que las prácticas lúdicas son una condición en la construcción de experiencias de vida y en el aprendizaje de conocimientos prácticos para el desempeño como ciudadano de la vida civil (p. 21).

En las prácticas de diversión como el billar, el fútbol, la parranda se aprenden comportamientos, usos del lenguaje y sobre todo se aprende a interactuar en un contexto. De allí se producen la apropiación de los imaginarios y la construcción de nuevas realidades que perduran unas y transforman otras, a la cultura.

En la lúdica se definen dos componentes básicos, uno relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción de un espacio y tiempos determinados mediante la cual el sujeto satisface curiosidad es, emociones y necesidades en interacción con otros sujetos; el otro relacionado con la presencia del símbolo que identifican objetos o situaciones reales.

De ésta naturaleza intrínseca son derivables categorías y principios para la interpretación de sus contenidos y la información de sus propias determinaciones como facultad del pensamiento. De allí se deriva el principio de la fantasía diferenciado de aquellas representaciones sobre las cuales se ha construido un principio de realidad.

La lúdica es un proceso interior que hay en cada ser humano, es una actitud positiva y trascendente que está implícita en todos los momentos de la existencia humana, actitud que busca la libertad, la creación y la felicidad, cierto es, que pretende desinhibir al ser humano de encontrarse consigo mismo, busca la plenitud, el gozo y la trascendencia en su medio natural y social; vivir los actos cotidianos alegremente.

Concepto

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada 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 éstos en el hombre llega a ser una institución cultural.

Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial. Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

El juego es sin duda una actividad: Libre. No se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es. Delimitada: Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano. Reglamentada: sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta. (Bartolome R, 2000, p.38)

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal.

Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

El Juego un Contexto de Desarrollo y Aprendizaje

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados.

Se considera a las Técnicas Lúdicas como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje. El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. (Calero M, 2006, p.21)

La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera no se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar", la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

La concepción constructivista sirve de base al nuevo diseño curricular. Esta concepción está estructurada sobre los aportes de la psicología cognitiva, el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Goodman (1989) y Smith (1983) en cuanto al proceso de aprendizaje de la lectura, la teoría sociocultural de Vigotsky y otros. Todos tienen como criterio común el proceso constructivista del aprendizaje, donde:

- Se toma en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidarlos 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 interacciones que realiza el estudiante con el entorno, principalmente con las personas, van consolidando los procesos sociales, morales e intelectuales mediatizados por la cultura.
- Esta mediación permite el desarrollo de los procesos psicológicos como son: Pensamiento, Memoria, Lenguaje, Anticipación del futuro, entre otros.
- Se ajustan a esa personalidad las áreas de los programas para propiciar un aprendizaje significativo.
- Se atiende al individuo sin descuidar al grupo- en sus aspectos intelectuales, sociales y afectivos.
- Se buscan estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje como una forma de hacerlo significativo y duradero.
- Se busca asimismo relacionar el aprendizaje con el entorno del estudiante.
- Se hace énfasis en el qué, cómo, por qué y para qué aprende.

Importancia

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto.

Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, P.K. Smith (1983) señala que “su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular” (pág. 65).

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas, propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo.

En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de Skinner, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos, comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenética más tardía las que juegan más y durante más tiempo.

Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución. J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo (p. 54).

Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el

medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego. J. S. Bruner (1984), por ejemplo, “relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo” (p. 61).

Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad.

Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto es trabajar, lo característico del niño debería ser jugar. ¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 ó 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste (Groos, 1896), o viceversa (Buytendijk, 1935, pág. 32).

Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos, pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo.

Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

Elementos Principales del Juego

Según los estudiosos del juego estos tienen varios elementos, de los cuales se han seleccionado seis por ser los más precisos.

Propósito

¿A qué jugamos? ¿Voy a jugar? Estas expresiones siempre las encontramos al principio de la realización del juego en sí, a menudo el juego es espontáneo el juego puede ser sugerido por uno o varios niños y niñas o también por un adulto.

Área de juegos y elementos

Todos los juegos cuentan con un área para realizarlos, ya sea un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a los encantados o donde se esconden al jugar a las escondidillas. La mayoría de las veces esta área se escoge arbitrariamente dependiendo del tipo de juego.

Número de jugadores

Cuando un niño o niña quiere jugar, puede hacerlo solo o sola, pero también hay juegos en donde se requiere de un determinado número de participantes. Un grupo de jugadores es más que una reunión de niños; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de estar reunidos con la finalidad de jugar.

Reglas

Las reglas en cada juego son obligatorias y no permite duda alguna, porque la base que las determina será de manera inconvencible. Cuando se traspasan o se rompen estas reglas, se deshace este juego y se termina, sin reglas los juegos no pueden realizarse.

Roles que desempeñan los jugadores

En los elementos que integran los juegos los roles son parte importante de la dinámica. A veces se requiere que algún jugador tome un papel central o bien que se divida el grupo en perseguidos y perseguidores; los roles del juego se deben respetar para que este se desarrolle sin contratiempos y todos puedan participar

Clasificación De Los Juegos

Son muchos los autores que han hecho una clasificación de los juegos: María Montessori, Ovidio Décroly, Wallón, Chateau, Elkonin, Piaget. Una de las más completas y que ha servido de base a otros estudios posteriores es la de Piaget (2000, pag 47) que desde una perspectiva evolutiva, presenta distintas etapas del desarrollo de la inteligencia según la edad. Basándonos en ésta idea, podemos presentar la siguiente clasificación:

De 0 a 2 años. Juegos sensorio-motores El niño en esta etapa, realiza juegos basados en movimientos que se repiten constantemente y que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos, encontrando en ello satisfacción y placer.

El niño juega con su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos) pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecas y peluches.

De 2 a 4 años. Juegos simbólicos, de imitación o ficción Es ésta una etapa de juego individual, en la que el niño escapa de la realidad que le envuelve, y a través del juego trata de acomodarla para adaptarla a sus necesidades y gustos.

Así desarrolla juegos de ficción e imaginación.

El niño utiliza objetos para transformarlos en otros elementos: una caja de cerillos es una casa, una escoba es un caballo...y también imita escenas o situaciones:" Hace como si lee, como si duerme, como si habla por teléfono...".

Disfruta con trenes, construcciones de cubos, rompecabezas con pocos elementos, muñecos, ositos, instrumentos musicales como triángulos, carillones, xilófonos. Con estas actividades el niño comienza hacer uso de la capacidad de simbolización, de gran importancia en el futuro pues es la base de su desarrollo intelectual y afectivo.

De 4 a 7 años. Declinación del juego simbólico La nota característica de ésta edad es que se pasa del egocentrismo a los juegos colectivos. Además, los símbolos se ajustan más a la realidad.

El niño se interesa por el mundo que ve y trata de integrarse en él, por lo que sus juegos son reflejo de ello: así los trenes y coches de juguete imita a los de verdad y circula con ellos por carreteras de arena tratando de emular a su padre o a los adultos en general. 31

Los juegos propios de ésta etapa son las construcciones, rompecabezas y puzzles, juegos de pintar, moldear, esculpir, coser...persiguiendo los juegos de muñecas.

De 7 a 12 años. Juegos de reglas Los juegos de regla que se inician en la etapa anterior, se consolidan a partir de los 7 años y perviven durante toda la vida. Estos juegos están estructurados en base a reglas establecidas o propuestas por los propios jugadores.

En este período se producen muchos cambios en los niños: Entre los 7 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la sociabilidad en los niños, siendo sus juegos preferidos: canicas, lotería, juego de la oca, parchís, cartas, damas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, las "cocinitas".

El niño, entre los 9 y los 12 años, vive una época tranquila en la que valora enormemente el compañerismo y los amigos. Esta

actitud se encuentra reflejada en la buena armonía del trabajo en grupo en el aula y en actividades deportivas como el fútbol. Junto a ello, también se prefieren juegos intelectual mente algo más complicado como: rompecabezas, legos, dominó, ajedrez.

Ventajas de la Utilización de Técnicas Lúdicas

Según Sosa (2000) describe que entre las ventajas que proporciona la utilización de Técnicas Lúdicas en el aprendizaje se encuentran las siguientes.

- Desarrolla habilidades en los niños y jóvenes
Logran asimilar de una manera más fácil los procedimientos de actividades propuestas por el Docente.
- Desarrolla capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.
- Poseen un gran potencial emotivo y motivacional
- Estimulan la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las áreas curriculares
- Desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.
- Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

- Influyen directamente en sus componentes estructurales: intelectual cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.
- Fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- Se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal.
- Se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.
- Estimula y fomenta la creatividad.
- Despiertan el interés hacia las áreas curriculares
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los proceso sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las áreas curriculares
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.
- Permiten un aprendizaje interactivo a través de los programas de multimedia.

Impactos de las Técnicas Lúdicas Frente La Educación

A pesar de su evidente valor educativo, ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento.

Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa sobre la inutilidad de los juegos. Hoy, la investigación psico-evolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos, cargadas de sentido cultural.

El juego en el niño/a, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. (Arranz J.D., 2000, p.35)

En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socio-emocional.

Aplicación dentro de la Educación

Para una mejor comprensión de la potencialidad del juego en el aprendizaje resumimos los siguientes aspectos científicos de esta actividad lúdica.

- Es un comportamiento de carácter simbólico de origen y desarrollo social. Es decir, recrea, representa o simboliza situaciones reales o imaginarias surgidas de la cotidianeidad de los niños.
- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica. Son estas reglas las que permiten organizar y desarrollar el juego de forma clara respetuosa y segura.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma en que los niños comprenden el mundo.
- Esto está en relación con el desarrollo evolutivo, los intereses y las condiciones socioculturales de los niños.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido. Mientras más positivas sean esas condiciones psicológicas, más gratificante será el juego.
- El juego es un proceso de desarrollo y aprendizaje. Por eso debe ser conocido, aplicado y evaluado con rigurosidad científica y flexibilidad, de acuerdo a las características del desarrollo y a los objetivos de la educación.

Las Técnicas Lúdicas como Herramientas de Docencia

En la actualidad se considera al juego como una actividad imprescindible para el desarrollo integral del niño, pero existen muchas trabas y limitaciones que impiden una aplicación eficaz del juego dentro y fuera del área escolar: la escuela tradicional, los padres, la sociedad, los propios maestros.

Los adultos en general, y algunos maestros en particular, ignoran las características de los juegos y sus ventajas educativas, el juego no es valorado como una actividad digna y se recurre a ella sólo para llenar tiempos muertos dentro del horario escolar, mientras se le siga tratando como una actividad de segundo orden, nunca existirá la posibilidad de aprovecharnos de su carácter instructivo. (ALONSO M, 2005, p. 36)

Volviendo al mundo escolar, en este trabajo queremos potenciar aquellos medios que permiten la educación integral de la persona humana, considerando que el juego es uno de ellos. Por ello, pensamos que una vez conocidas las ventajas educativas que presentan, algunos detractores dejarán de serlo, y si con ello se les anima a utilizar aunque sea en pequeñas dosis el juego, nosotros nos consideramos satisfechos.

Pensamos que la escuela como institución y los educadores como formadores de alumnos tienen cierta responsabilidad para realizar una valoración positiva de juegos, por eso se impone un nuevo perfil de educador que posea una sólida formación pedagógica, un buen conocimiento de técnicas y materiales lúdicos y un talante abierto a cualquier innovación que sea positiva para la educación.

Junto a ello, la escuela, como institución social, juega un gran papel en las iniciaciones de los aprendizajes sociales: convivencia dentro del

grupo, respeto hacia los demás: hacía las normas, unión de factores que como hemos visto pueden desarrollar practicando determinados juegos.

Los profesionales, para potenciar los juegos y paliar los inconvenientes que la sociedad impone, deben tener en cuenta algunos aspectos:

Fomentar la práctica de juegos creativos, libres, colectivos, de simulación y evitar en lo posible los repetitivos. • Organizar los juegos, teniendo cierto "control" sobre su desarrollo, a la vez que motiva a los alumnos para que lo acojan con entusiasmo.

No fomentar la competitividad en los juegos. Se debe enseñar a los alumnos a valorar aspectos como la participación, la superación de sí mismo, la importancia del propio proceso del juego

Técnicas Lúdicas Tecnológicas

Intentamos profundizar en las relaciones que, desde el comienzo del mundo moderno, las tecnologías de la información y de la comunicación entablaron con las distintas teorías y prácticas pedagógicas.

Partimos de la hipótesis de que las tecnologías de comunicación imperantes en cada época impactan fuertemente no sólo en la práctica educativa, sino fundamentalmente en la reflexión pedagógica y en el modo de incluir las tecnologías en la transposición didáctica que se articula en los momentos de cambio.

Es un medio didáctico que puede participar en la creación de entornos de los procesos de enseñanza-aprendizaje en los que se lleven a cabo actividades orientadas a la construcción del conocimiento y la

investigación educativa en todas las disciplinas y en los que el aprendizaje se haga significativo.

Por otra parte se asume que las distintas tecnologías de información y comunicación organizan formas de conocimiento diferenciados, y que la escuela debe dar cuenta, en cada reorganización tecnológica, de las nuevas habilidades y competencias que estas tecnologías provocan

Los nuevos estilos pedagógicos apuntan a complementar la experiencia educativa de niños y jóvenes, con la incorporación de diversos hardware y software que ayudan a desarrollar la inteligencia de los estudiantes y les permiten abarcar un sinnúmero de posibilidades globales en la informática. (Arcos E, 2005, p.25)

El modelo pedagógico con las nuevas tecnologías es un intento para solucionar los problemas del aprendizaje, incluir una nueva herramienta en este proceso, mejorar el ambiente de aprendizaje, cambiar el paradigma de la educación en el aula de cuatro muros, alejada del contexto social en el cual se circunscribe la escuela, favoreciendo un aprendizaje lúdico, autónomo, presenta muchas opciones virtuales agradables, atractivas y novedosas, en donde el estudiante deja la pasividad y entra a interactuar con el PC.

El proyecto abre las puertas del saber, planteando alternativas de solución a todos y cada uno de las inquietudes, nacen nuevos conceptos y maneras de llegar al aprendizaje en un lenguaje de comunicaciones, y por ende un medio donde nosotros como maestros podemos cumplir los objetivos pedagógicos.

Con esta técnica, el docente participa en el diseño de los mismos, a fin de lograr que los objetivos queden incorporados en esta ayuda, ya que es claro el aporte en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Técnicas Lúdicas Didácticas

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos.

MARTINEZ, L (2015) “El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora” (p. 24).

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

Principios Didácticos

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

1. Carácter científico. Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

2. Sistematización. Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

3. Relación entre la teoría y la práctica. Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

4. Relación entre lo concreto y lo abstracto. Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

5. Independencia cognitiva. El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos

6. Comprensión o asequibilidad. La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

7. De lo individual y lo grupal. El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

8. De solidez de los conocimientos. Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

Relaciones Interpersonales

Concepto

Una relación interpersonal es una interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

Definición de relaciones interpersonales. Una relación interpersonal es una interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones

sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social.

Rodríguez, M (2001) “Las relaciones interpersonales son contactos profundos o superficiales que existen éntrelas personas durante la realización de cualquier actividad” (p.15).

Definición

Diferentes definiciones sobre las relaciones interpersonales

- Las relaciones interpersonales son contactos profundos o superficiales que existen entre las personas durante la realización de cualquier actividad. (Mercedes Rodríguez Velázquez)
- Es la interacción por medio de la comunicación que se desarrolla o se entabla entre una persona y al grupo al cual pertenece. (Georgina Ehlermann)
- Es la etapa en la que el individuo entra en una relación más profunda con otras personas ya sea de amistad o negocios y hay respeto mutuo de opiniones y a la vez ciertas sugerencias relacionadas al tema. (Relaciones interpersonales)
- Es la capacidad que tenemos para trabajar juntos con una meta definida, haciendo del trabajo diario una oportunidad de vida para uno mismo y los seres que nos rodean. (Carmen Cifuentes)
- Es la capacidad que tenemos para comunicarnos entre sí con una o más personas, con respeto y estableciendo lazos de comunicación efectivos. (A G.)

Importancia

Uno de los aspectos más importantes de las relaciones entre las personas es la comunicación, ya que a través de ella logramos intercambiar ideas, experiencias y valores; transmitir sentimientos y actitudes, y conocernos mejor.

Nuestra condición de ser social, nos hace sujetos de las relaciones interpersonales y de la comunicación desde el momento mismo de nuestro nacimiento, la supervivencia y el desarrollo del individuo van a estar ineludiblemente vinculados a estas relaciones sociales y comunicativas. (Delgado J, 2001, pág. 15)

Un individuo competente en el desempeño de sus relaciones interpersonales, es aquel que cuenta con recursos humanos, que le permiten utilizar y manejar de manera acertada y efectiva sus habilidades comunicativas, en dependencia de los diferentes contextos sociales en los que se desenvuelve.

Gran parte de nuestro tiempo lo comprometemos en la comunicación interpersonal, la mayoría de nuestras necesidades la satisfacemos a través de nuestras relaciones con otras personas; estas interacciones, su calidad y el grado en que permiten dicha satisfacción, dependen mayormente de nuestra capacidad y habilidad para comunicarnos de manera efectiva.

Aprendizaje En El Aula: Relaciones Interpersonales

La educación es un proceso de relación, ya que implica la transmisión de conocimientos y de valores entre las personas, por ello el tema de las relaciones interpersonales en la escuela ha sido uno de los que ha ocupado mayor atención en el campo de la psicología de la educación y de la

psicología social, ya que los resultados dependerán de estas relaciones y de las características de la interacción entre quien enseña y quien aprende.

La bondad o no de las relaciones interpersonales en la educación depende de muchos factores que podemos aglutinar en tres grandes variables: el contexto en el que se desarrollan, la conducta relacional de los participantes y la diferente concepción que en cada etapa se ha tenido de la educación.

Interacción profesor alumno

Se entiende la interacción educativa en palabras de Coll y Solé como “la situación en la que el profesor y alumno actúan simultánea y recíprocamente en un contexto determinado, en torno a una tarea o un contenido de aprendizaje con el fin de lograr unos objetivos definidos”.

Durante varias décadas, el estudio de la interacción estuvo orientado por la preocupación y necesidad de identificar las claves de la eficacia docente, que se hacía depender exclusivamente del comportamiento del maestro y de los métodos utilizados.

Pero la adopción de la perspectiva cognitivista supuso un vuelco radical en la manera de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje; actualmente se interpreta más como una actividad armónica entre profesores, actividades, contexto y aprendices que como una correa de transmisión a través de un monologo desde alguien que sabe a personas que no saben.

El educador ya no es el protagonista, pero su intervención sigue siendo clave y no puede quedar relegada a un segundo plano, puesto que maestro y alumno han de construir conjuntamente realizando cada uno su función propia.

La Guía Didáctica Educativa

Concepto

Dentro de las definiciones de una guía didáctica educativa tenemos la ayuda de expertos en este campo:

Para García Aretio (2002) La Guía Didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma” (p. 241).

Mercer, (1998), la define como la “herramienta que sirve para edificar una relación entre el profesor y los alumnos” (p. 195).

Castillo (1999) complementa la definición anterior al afirmar que la Guía Didáctica es “una comunicación intencional del profesor con el alumno sobre los pormenores del estudio de la asignatura y del texto base [...]”(p.90).

Para Martínez Mediano (1998) “constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura” (p.109).

Si analizamos con detenimiento estas definiciones, con seguridad descubriremos aspectos muy importantes, que conviene destacar, para entender mejor el papel de la Guía Didáctica en la enseñanza-aprendizaje.

La definición primera nos habla de acercar el conocimiento al alumno; es decir, de allanar el camino para facilitar la comprensión de la

asignatura; la segunda y tercera destacan la necesidad de la comunicación bidireccional o en palabras de Holmberg (1985) de “adoptar una actitud conversacional con el estudiante” (p.35). y la última rescata el papel orientador e integrador de la Guía Didáctica.

Estos elementos que han sido contemplados en las definiciones anteriores constituyen los pilares sobre los que se construye y configura la calidad de las Guías Didácticas.

Esto nos permite sostener que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).

De ahí la necesidad de que la Guía Didáctica, impresa o en formato digital, se convierta en el “andamiaje” (J. Bruner) que posibilite al estudiante avanzar con mayor seguridad en el aprendizaje autónomo.

Importancia

La Guía Didáctica cobra vital importancia, convirtiéndose en pieza clave, por las enormes posibilidades de motivación, orientación y acompañamiento que brinda a los alumnos, al aproximarles el material de estudio, facilitándoles la comprensión y el aprendizaje; lo que ayuda su permanencia en el sistema y suple en gran parte la ausencia del docente. De ahí la necesidad de que este material educativo esté didácticamente elaborado. (López, 2003, p. 66)

Definitivamente, es importante reconocer que las guías didácticas constituyen un recurso que tiene el propósito de orientar metodológicamente al estudiante en su actividad independiente, al mismo tiempo que sirven de apoyo a la dinámica del proceso docente, guiando al alumno en su aprendizaje, favorecen este proceso y promueven la autonomía a través de diferentes recursos didácticos como son: explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas, gráficos, estudio de casos y otras acciones similares a las que el profesor utiliza en sus actividades docentes. (Amaya J, 2002, p. 26)

Estos recursos de aprendizaje se corresponden con los objetivos, los métodos y el nivel de comprensión de los educandos y están vinculados con lo que se espera que el estudiante aprenda, se cumple así con un algoritmo que favorece la asimilación de los contenidos.

En opinión de los autores y coincidiendo con la bibliografía referida, las guías didácticas o de estudio son esencialmente significativas para la organización y desarrollo de la actividad del profesor y del estudiante en la docencia y fuera de ella, especialmente en lo concerniente al uso de las tareas incluidas en ellas como metodología de trabajo para los estudiantes.

Funciones Básicas De La Guía Didáctica

Romero, M (2014) “La Guía Didáctica cumple diversas funciones, que van desde sugerencias para abordar el texto básico, hasta acompañar al alumno a distancia en su estudio en soledad” (p.25).

Cuatro son los ámbitos en los que se podría agrupar las diferentes funciones:

a.- Función motivadora: o Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio. o Motiva y acompaña al estudiante través de una “conversación didáctica guiada”. (Holmberg, 1985).

b.- Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:

- Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- Organiza y estructura la información del texto básico. o Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura.
- Completa y profundiza la información del texto básico. o Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz (leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios...). o “Suscita un diálogo interior mediante preguntas que obliguen a reconsiderar lo estudiado” (Marín Ibáñez, 1999).
- Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
- Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje. o “Incita a elaborar de un modo personal cuanto va aprendiendo, en un permanente ejercicio activo de aprendizaje” (Marín Ibáñez, 1999).
- Especifica estrategias de trabajo para que el alumno pueda realizar sus evaluaciones.

c.- Función de orientación y diálogo:

- Fomenta la capacidad de organización y estudio sistemático. o Promueve la interacción con los materiales y compañeros.

- Anima a comunicarse con el profesor-tutor. o Ofrece sugerencias oportunas para posibilitar el aprendizaje independiente.

d- Función evaluadora:

- Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes. (Martínez Mediano, 1998: p.107)
- Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- Presenta ejercicios de autocomprobación del aprendizaje (autoevaluaciones), para que el alumno controle sus progresos, descubra vacíos posibles y se motive a superar las deficiencias mediante el estudio.
- Realimenta constantemente al alumno, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje.
- Especifica los trabajos de evaluación a distancia.

Componentes de La Guía Didáctica Educativa

Según González h (2014) Los componentes básicos de una guía didáctica que posibilitan sus características y funciones son mínimamente los siguientes:

- Índice .-En él debe consignarse todos los títulos, ya sean de 1º, 2º o 3º nivel, y su correspondiente página para que, como en cualquier texto, el destinatario pueda ubicarlos rápidamente (p.26)

- **Presentación.-** Como utilizar la guía " Se precisa el uso y función de la Guía didáctica al material de apoyo, para cumplir cabalmente con la función auto instruccional, dentro de la modalidad de educación a distancia. Constituye un marco de referencia para iniciar el estudio.

Describe a grandes rasgos la metodología a seguir para abordar los contenidos y bosqueja de manera global su desarrollo, da idea al estudiante de lo que encontrará y lo que se espera de él, así como el tiempo que posiblemente deberá dedicarle. Debe ser de corta extensión y escrita en lenguaje sencillo. Antecede al cuerpo del texto y permite al autor exponer el propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas que considere útiles para la comprensión de los contenidos del material de lectura.

- **Objetivos generales** Los objetivos permiten al participante identificar los requerimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales básicos a los que se debe prestar atención, a fin de orientar el aprendizaje

Los objetivos pueden enunciarse en forma general, sin embargo, conviene ponerlos desglosados como "objetivos específicos" por secciones, después del índice y antes del cuerpo de cada uno de los capítulos. Serán la mejor guía para que el estudiante sepa qué se espera de su trabajo, cuáles son los aspectos fundamentales a los que debe prestar atención en las lecturas y con qué criterios será evaluado su aprendizaje La definición de los objetivos debe hacerse en términos de conocimientos, destrezas o habilidades, actitudes y conducta futura de los estudiantes.

- **Esquema- resumen de contenidos** Presentar en forma esquemática y resumida al alumno, en un sólo "golpe de vista", todos los puntos fundamentales de que consta el tema correspondiente, facilitando así su acceso o bien su reforzamiento El resumen presenta los contenidos

más importantes de cada apartado, dando una visión rápida de aquéllos y subrayando su vinculación con los temas posteriores. Criterio aconsejable: Utilizar llaves, flechas, cuadros, círculos, diagramas, líneas.

- Desarrollo de contenidos.- Aquí se hace una presentación general de la temática, ubicándola en su campo de estudio, en el contexto del curso general y destacando el valor y la utilidad que tendrá para el futuro de la labor profesional o dentro de la organización.

Deberá explicitarse en la presentación de los contenidos el enfoque desde el cual se los ha seleccionado y secuenciado, mostrando de este modo la postura que se asume frente a las diversas teorías que abordan el objeto de estudio. Esta información debe suministrarse en términos comprensibles y en general se presenta a continuación del diagrama conceptual.

- Objetivos específicos.- La selección de contenidos y la forma de presentación que pueda adoptar un autor, debe estar orientada siempre por la definición previa de objetivos explícitos.

Los objetivos enuncian de manera clara y precisa las "conductas de salida" de los destinatarios: aquello que se espera que los estudiantes sean capaces de hacer al finalizar el estudio del curso o del texto, que no hubieran podido hacer antes de estudiarlo.

Los objetivos se formulan de tal manera que puedan ser evaluables. Por eso su redacción debe describir, de la forma más exacta posible, una actividad que el estudiante pueda realizar explícitamente y que el docente pueda observar y calificar de manera objetiva. Criterio aconsejable Hay que poner especial cuidado en la confección de los objetivos. Es recomendable

que se redacten en términos de acciones y conductas concretas, no como actitudes o capacidades mentales abstractas e intangibles.

- Temática de estudio.- Los contenidos básicos se presentan a manera de sumario o bien de esquema según sea el caso, con la intención de exponer de manera sucinta y representativa, los temas y subtemas correspondientes a las lecturas

Lecturas se establecen las referencias bibliográficas de las lecturas que habrá de hacerse, señalando las páginas en las cuales se encuentran para facilitar su identificación y localización por el estudiante.

- Actividades para el aprendizaje.- Una vez presentados los nuevos contenidos, es indispensable incluir actividades para que el estudiante trabaje y actúe sobre los contenidos presentados, a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales y específicos.

En este apartado se proporcionan al participante actividades y ejercicios de tipo individual o grupal que lo ayuden a relacionar la información con su realidad o a profundizar en el conocimiento de algún aspecto de la misma. Son tareas, ejercicios, prácticas o actividades diversas que el autor pide al estudiante para que se apropie del contenido y refuerce o amplíe uno o varios puntos del desarrollo del tema.

Con ellas se propone al estudiante que reúna datos de su realidad, de su ámbito laboral, en relación al problema o tema estudiado para trabajar luego sobre ellos y no sobre datos ajenos a su experiencia.

Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que el alumno aplique los conocimientos a situaciones nuevas. Se deben evitar las actividades que sean simplemente una

repetición o memorización de lo estudiado y presentar actividades que orienten la comprensión lectora, promuevan la aplicación de lo aprendido y generen su análisis crítico.

- **Criterios aconsejables.-** Se deben evaluar todos los puntos contenidos en el desarrollo del tema, determinados por los objetivos específicos y debe de haber tantos ejercicios de autoevaluación como objetivos específicos fueron planteados previamente. Para que el estudiante pueda retroalimentarse es indispensable que los ejercicios de autoevaluación tengan sus respectivas respuestas, proporcionando datos que amplíen la comprensión de los problemas planteados y aportaciones adicionales para su solución.
- **Bibliografía de apoyo** No se debe olvidar la pertinencia, especialmente en sistemas con esta modalidad, de proponer bibliografía tanto básica como complementaria/optativa, en la cual el destinatario pueda encontrar, en caso de necesitarlo, otras explicaciones sobre lo que está estudiando. Es importante tener en cuenta la necesidad de citar correctamente la bibliografía básica obligatoria. El equipo coordinador deberá seleccionar una de las convenciones aceptadas y respetarlas en todos los materiales. Se cumplirá así una importante función educativa que orientará al destinatario no sólo en la búsqueda bibliográfica y de documentación, sino también cuando él deba presentar trabajos con citas.

Fundamentación Legal

Los instrumentos legales que sustentan la presente investigación son las siguientes:

Constitución de la República de Ecuador (31 de Marzo del 2011).
Establece:

Ley orgánica de Educación.

Bases Filosóficas

Se basa en los principios y fines de la Educación, contenidos en los siguientes artículos:

Artículo 3.- El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuyan a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria.

Del Derecho a La Educación

Art 4.- Derecho de la Educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básica y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

Son titulares Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

De Las Obligaciones Del Estado Respecto Del Derecho A La Educación

Artículo. 5.- La educación como obligación de Estado.- El estado tiene obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio Ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generara las condiciones que garanticen la igualdad

de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos . El Estado ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley.

El Estado garantizara una educación pública de calidad, gratuita y laica.

Artículo. 6.- Obligaciones.- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta ley.

El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

- a. Garantizar que las instituciones educativas sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica.
- b. Garantizar la universalidad de la educación en sus niveles iniciales, básica, y bachillerato, así como proveer infraestructura física y equipamiento necesario a las instituciones educativas públicas.
- c. Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación.
- d. Asegurar que todas las entidades educativas desarrollen una educación integral, co-educativa, con una visión transversal y enfoque de derechos.
- e. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativa y velar por la integridad física, psicológica y sexual de los integrantes de las instituciones educativas, con particular énfasis en las y los estudiantes.

- f. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en procesos educativos.
- g. Garantizar una educación integral que incluya la educación en sexualidad, humanismo, científica como legítimo derecho del buen vivir.
- h. Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y el bachillerato, expresados en el currículo, fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo.

De los Derechos de los Estudiantes

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

- a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo.
- b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.
- c. Ser tratado con justicia, dignidad sin discriminación, con respecto a su diversidad individual, cultural, sexual y lingüística, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas, y a sus derechos y libertades fundamentales garantizados en la Constitución de la Republica, tratados e instrumentos internacionales vigentes y la Ley.
- d. Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades.
- e. Ejercer activamente su libertad de organización y expresión garantizada en la Constitución de la República, a participar

activamente en el proceso educativo, a ser escuchados y escuchadas, a que su opinión sea considerada como parte de las decisiones que sea adopten, a expresar libre y respetuosamente su opinión y a ser uso de su objeción de conciencia debidamente fundamentada.

- f. Ser protegidos contra todo tipo de violencia en las instituciones educativas, así como a denunciar ante las autoridades e instituciones competentes cualquier violación a sus derechos fundamentales o garantías constitucionales, cualquier acción u omisión que atente contra la dignidad e integridad física, psicológica o sexual de la persona, a ejercer su derecho a la protección.
- g. Recibir una formación en derechos humanos y mecanismos de exigibilidad durante la educación en todos sus niveles.

Artículo. 17.- Los miembros de la comunidad gozan de los siguientes derechos:

- a. Recibir educación escolarizada o no escolarizada, formal o no formal a lo largo de su vida que, complementa sus capacidades y habilidades para ejercer la ciudadanía y el derecho del Buen Vivir.

Artículo.- 18.- Las y los miembros de la comunidad tienen las siguientes obligaciones:

- a.- Propicia la convivencia armónica y la resolución pacífica de los conflictos en la comunidad educativa.

Bases Psicológicas

La orientación curricular preescolar, adopta como fin central facilitar el desarrollo integral del niño, respetando sus individualidades e intereses,

poniendo énfasis particular en que el niño desarrolle la capacidad de solucionar conflictos y puntos de vista con los demás.

CAPITULO III

METODOLOGIA, PROCESO, ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Diseño Metodológico

La investigación realizada dentro del enfoque de la utilización de las técnicas lúdicas para el desarrollo del discente y a la vez a la formación metodológica del docente, ha conllevado a la deducción de nuevos resultados significativos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Tipos De Investigación

Investigación de campo

El proceso de investigación se dará inicio en la Unidad Educativa “Dr. Leónidas García Ortiz” que permite recolectar información confidencial, la cual ayuda en el desarrollo de la investigación. Esta investigación es de campo porque la recolección de datos se debe de realizar en el lugar donde se producen los hechos para poderlos descubrir, explicar sus causas y efectos, establecer que lo originan se puede predecir el diseño de la guía interactiva para la institución, la cual se aplicara entrevistas y encuestas a informantes seleccionados.

Es el proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos cimientos 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).” (Hernández, 2011)

Investigación bibliográfica

Esta información será parte importante del desarrollo de cada investigación debido que será necesario recurrir a procesos científicos apoyados en libros virtuales, folletos, web o cualquier acceso que pueda proveer toda la documentación que hará posible la investigación.

Población y Muestra

Población

“Es un total de habitantes de un área específica (ciudad, país o continente) en un determinado momento. La disciplina que estudia la población se conoce como demografía y analiza el tamaño, composición y distribución de la población, sus patrones de cambio a lo largo de los años en función de nacimientos, defunciones y migración, y los determinantes y consecuencias de estos cambios. El estudio de la población proporciona una información de interés para las tareas de planificación (especialmente administrativas) en sectores como sanidad, educación, vivienda, seguridad social, empleo y conservación del medio ambiente. Estos estudios también nos dan los datos necesarios para formular políticas gubernamentales de población, para modificar tendencias demográficas, y para, conseguir objetivos económicos y sociales”

La población de estudio para recolectar la información pertinente es Octavo año es de 72 estudiantes, tomando en consideración que el

universo de estudio es de 151 personas, por lo que se aplicara la fórmula para obtener la muestra.

CUADRO No.-1 Población

ITEM	INFORMANTE	POBLACION
1	Autoridades	1
2	Docentes de Educación Básica Superior	6
3	Estudiantes de octavo año de Educación General básica superior	72
4	Padres de Familia de octavo año de Educación General básica superior	72
TOTAL		151

Fuente: Secretaria del Plantel

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Aplicando la formula vamos a obtener la siguiente muestra:

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

Simbología:

n= Tamaño de la muestra.

N=tamaño de la población.

e=error permisible (0.05).

$$n = \frac{151}{(0,05)^2(151 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{151}{0,0025 (150) + 1}$$

$$n = \frac{151}{0,375 + 1}$$

$$n = \frac{151}{1,375}$$

$$n = 109$$

Muestra

El muestreo es una herramienta de la investigación científica. Su función básica es determinar que parte de una realidad en estudio (población o universo) debe examinarse con la finalidad de hacer inferencias sobre dicha población. El error que se comete debido a hecho de que se obtienen conclusiones sobre cierta realidad a partir de la observación de sólo una parte de ella, se denomina error de muestreo. Obtener una muestra adecuada significa lograr una versión simplificada de la población, que reproduzca de algún modo sus rasgos básicos.

Muestra: En todas las ocasiones en que no es posible o conveniente realizar un censo, lo que hacemos es trabajar con una muestra, entendiendo por tal una parte representativa de la población. Para que una muestra sea representativa, y por lo tanto útil, debe de reflejar las similitudes y diferencias encontradas en la población, ejemplificar las características de la misma.

(Doupovec, s.f.)

$$F = \frac{n}{N}$$

Simbología:

F = Fracción muestra

n = Tamaño de la Muestra

N = Población

$$F = \frac{109}{151} = 0,72$$

% Fracción muestra: 0,72

$$0,72 \times 1 \text{ Directivo} = 0,72 = 1$$

$$0,72 \times 6 \text{ Docentes} = 4,32 = 4$$

$$0,72 \times 72 \text{ Estudiantes} = 51,84 = 52$$

$$0,72 \times 72 \text{ Padres de familia} = 51,84 = 52$$

$$\text{Total} = 109$$

Distributivo de muestra

Tabla 2.- Muestra

N°	Detalle	Personas
1	Directivo	1
2	Docente	4
3	Estudiante	52
4	Padres de Familia	52
	Total	109

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Variables de la Investigación

Variable independiente del problema

Técnicas Lúdicas

Variable dependiente 1

Relaciones Interpersonales

Variable dependiente 2

Guía Interactiva.

Operacionalización de Variables

CUADRO No.- 3 Operacionalización de variables

Variables	Dimensión	Indicador
Variable Independiente		
Técnicas Lúdicas	La lúdica	Etimología Concepto Ventajas Impactos Aplicación Técnicas
	El Juego un Contexto de Desarrollo y Aprendizaje	Importancia Elementos Propósito Área y elementos Número de jugadores Reglas Roles Clasificación Herramientas
Variable dependiente		
Relaciones Interpersonales	Las Relaciones Personales como Aprendizaje.	Concepto Definición Importancia Aprendizaje Interacción
La Guía Didáctica Educativa	Componentes de La Guía Educativa	Concepto Importancia Funciones Básicas Componentes

Términos Relevantes

Actividad Lúdica: Es cuando el niño realiza una acción y presupone otra, es decir una acción que tiene un carácter simbólico. (Venguer 1996).

Aptitud: Capacidad natural y/o adquirida para desarrollar determinadas tareas intelectuales y manuales. (Diccionario de Psicología 1998).

Aprendizaje: Proceso de adquisición cognoscitiva que explica en parte el enriquecimiento y transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos. (Piaget 1975).

Asimilación: Es el proceso por medio del cual un nuevo objeto es convertido o incorporado a las estructuras mentales existentes en el sujeto. (Diccionario de Psicología 1998).

Conocimiento: La intuición subjetivamente considerada como verdaderas, de lo esencial de un algo existente o de un contenido; también el resultado de este proceso, cognición. (Diccionario Río Duero 1975).

Desarrollo: Secuencia de cambio continuo en un sistema que se extiende desde su origen hasta su madurez y extinción. (Diccionario de Psicología 1998).

Entorno: Es el medio ambiente que rodea al niño el cual tiene como objeto ayudarlo en su comunicación con el adulto; aprendiendo a diferenciar de él. (Diccionario de Psicología 1998).

Estrategias: Conjunto de procedimientos, actividades, juegos, actitudes, oportunidades seleccionadas y previamente planificadas por el educador, para el logro de los objetivos del desarrollo propuesto y no propuesto.

Función Simbólica: Es la capacidad de la persona para construir o producir un símbolo que le sirva para representar o evocar aquellos que la persona conoce y que no está presente.

Imitación: Acción que repite más o menos exactamente los actos de otro individuo al que se toma por modelo. Es un proceso del aprendizaje y un factor esencial para la integración social. (Diccionario de Psicología 1998).

Juego: Actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio motrices, intelectuales y sociales.

Lúdica: Juego. (Diccionario de Psicología 1998).

Placer: Polo de la vida afectiva elemental ligada al estado de satisfacción o insatisfacción de un organismo. (Diccionario Psicología 1998).

Recursos para el Aprendizaje: Son elementos curriculares íntimamente vinculados con los planes y programas de estudios, con los objetivos y proyectos que rigen el sistema educativo.

Símbolo: Representación de un objeto ausente, comparación entre unos elementos imaginarios, y una representación ficticia. (Piaget 1961).

Socialización: Interés de interrelacionarse con otros niños para jugar, compartir. (Venguer 1996).

El socializar dentro del entorno educativo es fundamental para fortalecer las relaciones interpersonales, y de esta manera el estudiante pueda obtener mayor confianza con sus compañeros y con el docente al momento de interactuar en clases, y poder aplicar de mejor manera las técnicas lúdicas.

Métodos de Investigación

Método Deductivo

El método deductivo es un método que se utiliza para la investigación en la cual establece permitir la investigación científica que va desde lo general a lo particular.

La característica principal de este método es que se apoya en ir correlacionando ciertos conocimientos que suponen ser verdaderos de manera que derivan de nuevos conocimientos; otra posible característica es que acopla principios simples y necesarios, y finalmente se valida de la lógica.

Método Inductivo

El método inductivo permite investigar lo particular a lo general para poder establecer conclusiones a través del análisis de casos particulares.

En concreto, podemos establecer que este citado método se caracteriza por varias cosas y entre ellas está el hecho de que al razonar lo que hace quien lo utiliza es ir de lo particular a lo general o bien de una parte concreta al todo del que forma parte.

Método de observación

La observación como método popular nos permite trabajar de forma de utilizar nuestros sentidos para proporcionar elementos que nos permita elaborar hipótesis dentro del campo de investigación

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Técnicas de recolección de la información.

La documental, se aplicará esta técnica ya que se procederá a revisar, leer y analizar libros, revistas, documentos de Internet entre otros para reunir la información necesaria para realizar la investigación.

Lluvia de ideas

Su objetivo es poner en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los miembros del grupo posea acerca de un tema determinado, y que con la moderación del docente (o persona designada para esa función) se pueda llegar colectivamente a una síntesis, conclusión o acuerdo. Toda idea es importante, por lo tanto, debe ser tomada en cuenta y escrita en forma textual con el fin de no sesgar los aportes. Cuando todos los miembros hayan expresado sus ideas, se procede a la clasificación y, por último, a la generación y votación de resultados.

Observación Directa

En el momento de pasar las encuestas se observará el comportamiento de los estudiantes para poder dar opiniones sobre su forma de actuar que sean útiles en la investigación.

Aplicar esta técnica en el proyecto investigado va a permitir descubrir el tipo de comportamiento en los estudiantes al momento de evaluarlos, además se podrá identificar cuáles son las falencias que tienen en su proceder.

Análisis e Interpretación de los resultados

Procesamiento y Análisis

Son los elementos de la información y se avalúan en que forma responden a interrogantes. En este capítulo se presentaron los resultados de la investigación de campo, aplicada a las autoridades, docentes del nivel de educación básica superior (octavos años), a estudiantes B.G.U, y padres de familia de la unidad educativa: “Dr. Leónidas García Ortiz”, de la parroquia Casacay, cantón Pasaje, Provincia del Oro.

En las siguientes hojas encontraremos las preguntas, los cuadros, los gráficos y análisis donde se explicaron los resultados alcanzados.

Las encuestas fueron elaboradas de forma sencilla y de fácil comprensión para que el encuestado las realice con la finalidad de realizar una automatización de la informática. Para el procesamiento y tabulación de los resultados de la información se empleó la hoja de Cálculo Microsoft Excel y el procesador de palabras Microsoft Word donde se elaboraron cuadros estadísticos a través de las herramientas de Microsoft Excel se realizaron diagramas estadísticos para graficar los datos con sus respectivos análisis e interpretación.

Resultados Obtenidos en la Encuesta de los Estudiantes

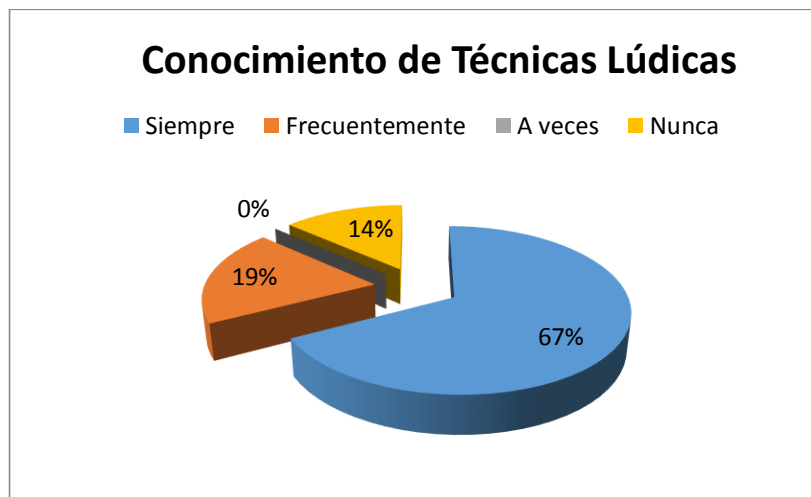
CUADRO No.- 5 Conocimiento de Técnicas Lúdicas

1. ¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultara el proceso de enseñanza aprendizaje?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
1	Siempre	35	67
	Frecuentemente	10	19
	A veces	0	0
	Nunca	7	14
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 1 Conocimiento de Técnicas Lúdicas



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: De acuerdo a la carencia de la aplicación de las técnicas lúdicas, se observa que el **sesenta y siete** por ciento de los estudiantes encuestados responden a que siempre dificultara en el proceso enseñanza aprendizaje, mientras que el **diez y nueve** por ciento indican que frecuentemente aplica el conocimiento de las técnicas lúdicas que tienen los docentes, y el **catorce** por ciento indican que nunca.

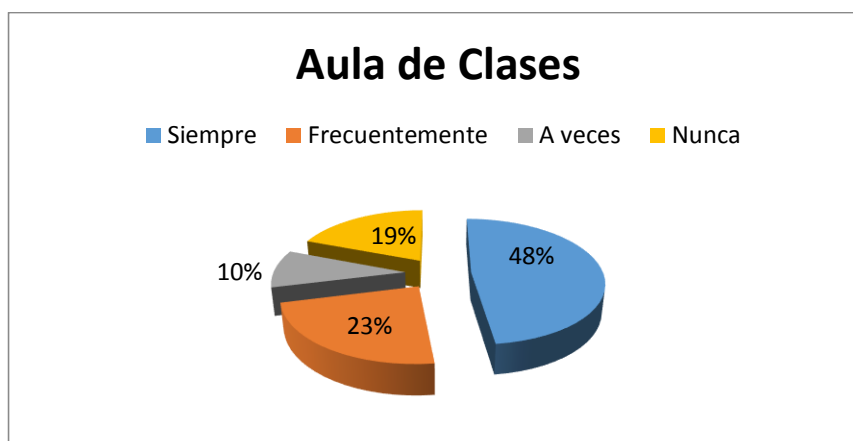
CUADRO No.- 6 Aula de Clases

2. ¿El aula de clases se debe convertir en salones de juegos o salones lúdicos?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
2	Siempre	25	48
	Frecuentemente	12	23
	A veces	5	10
	Nunca	10	19
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 2 Aula de Clases



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cuarenta y ocho** por ciento de los estudiantes encuestados responden a que siempre las aulas pedagógicas sean salones de juegos lúdicos, mientras que el **veintitrés** por ciento indican que frecuentemente, mientras que el 10% a veces y el **diez y nueve** por ciento indica que nunca están de acuerdo que el aula pedagógica se convierta en salones lúdicos.

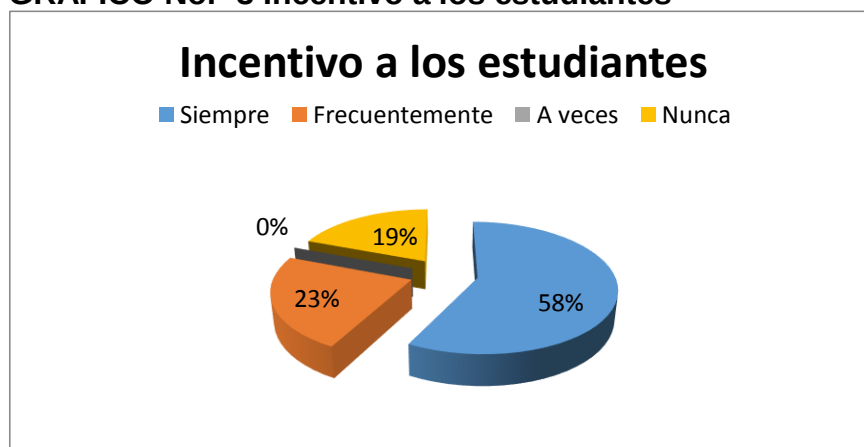
CUADRO No.-7 Incentivo a los estudiantes

3. ¿Incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de las técnicas lúdicas?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
3	Siempre	30	58
	Frecuentemente	12	23
	A veces	0	0
	Nunca	10	19
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 3 Incentivo a los estudiantes



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cincuenta y ocho** por ciento de los estudiantes encuestados responden a que siempre las técnicas lúdicas incentiven a los estudiantes, mientras el **veintitrés** por ciento indican frecuentemente, sin embargo el **diez y nueve** por ciento dice que nunca las técnicas lúdicas no incentiven el proceso de enseñanza aprendizaje. Esto evidencia que los docentes apliquen las técnicas lúdicas en las disciplinas que ellos imparten, para mejorar el ambiente dentro del aula y permita facilitar el aprendizaje en los estudiantes.

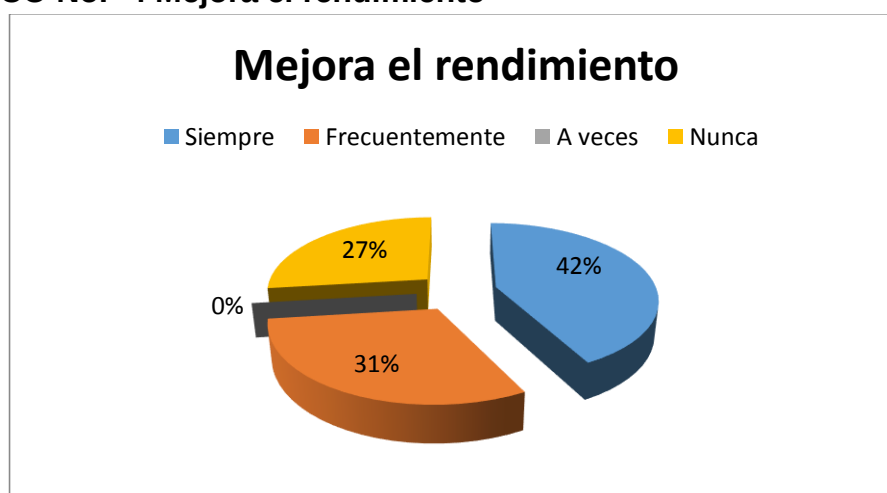
CUADRO No.- 8 Mejora el rendimiento

4.- ¿Considera que se logra un mejor rendimiento utilizando las técnicas lúdicas en el proceso aprendizaje?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
4	Siempre	22	42
	Frecuentemente	16	31
	A veces	0	0
	Nunca	14	27
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 4 Mejora el rendimiento



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cuarenta y dos** por ciento de los estudiantes encuestados responden a que siempre la aplicación de las técnicas lúdicas en el aula de clase lograran mejorar el rendimiento académico, mientras el **treinta y uno** por ciento indica que frecuentemente la aplicación de las técnicas lúdicas mejorara el rendimiento académico, sin embargo el **veintisiete** por ciento indica que nunca. Esto evidencia que la unidad educativa respaldara la aplicación de las técnicas lúdicas.

CUADRO No.- 9 Mejora la interrelación personal

5.- ¿Considera interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre compañeros?

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	22	42
	Frecuentemente	10	19
	A veces	0	0
	Nunca	20	38
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra
Oviedo

GRAFICO No.- 5 Mejora la interrelación personal



Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cuarenta y dos** por ciento de los estudiantes encuestados responden a que siempre se aplique las técnicas lúdicas y mejore la interactividad entre compañeros de clase, mientras que el **treinta y nueve** por ciento dice que nunca, y el **diez y nueve** por ciento indica que frecuentemente es interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre ellos. Esto evidencia que los docentes de la unidad educativa sean parte del proceso de interrelación lúdico entre los miembros del proceso de enseñanza aprendizaje.

CUADRO No.-10 Capacidad de Asimilación

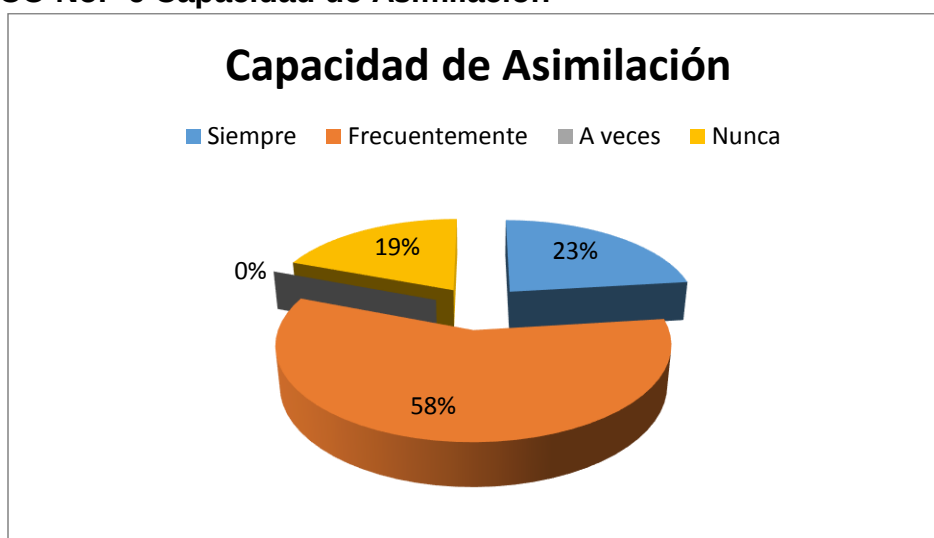
6.- ¿Piensa usted que al aplicar las técnicas lúdicas los docentes mejorara la capacidad de asimilación y de reflexión?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %

6	Siempre	12	23
	Frecuentemente	30	58
	A veces	0	0
	Nunca	10	19
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 6 Capacidad de Asimilación



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cincuenta y ocho** por ciento de los estudiantes encuestados responden a que frecuentemente aplican las técnicas lúdicas, mientras que el **veintitres** lo hace siempre, sin embargo el **diez y nueve** dice que nunca, esto evidencia que los docentes de la unidad educativa aplique las técnicas lúdicas para que los estudiantes sean reflexivos y críticos.

CUADRO No.-11 Guía de aplicación de Técnicas Lúdicas

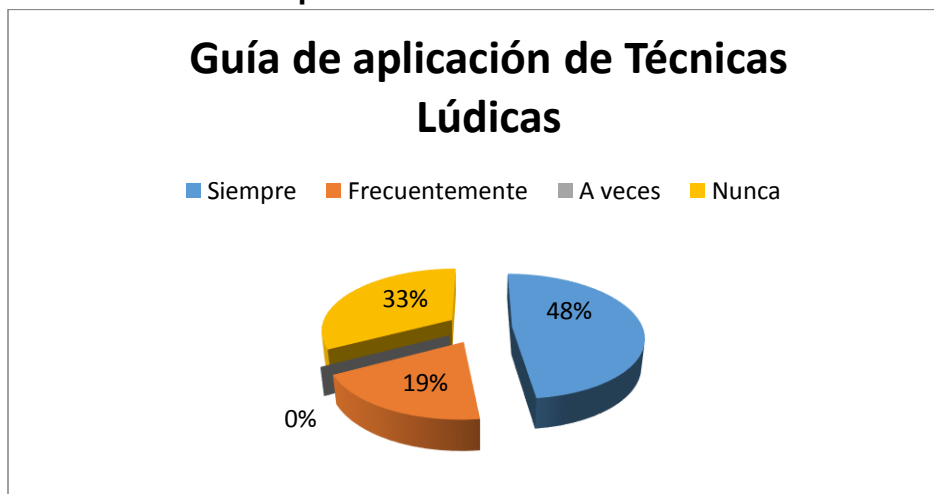
7.- ¿Los docentes cuentan con una guía de aplicación de las técnicas lúdicas para trabajar con los estudiantes?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
7	Siempre	25	48
	Frecuentemente	10	19
	A veces	0	0
	Nunca	17	33

	Total	52	100
--	-------	----	-----

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 7 Guía de aplicación de Técnicas Lúdicas



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cuarenta y ocho** por ciento de los estudiantes encuestados están siempre de acuerdo que los docentes cuentan con una guía de aplicación de técnicas lúdicas, mientras que el **diez y nueve** por ciento indica que frecuentemente están de acuerdo, y el **treinta y tres** por ciento nunca está de acuerdo. Esto evidencia que la unidad educativa debe de contar con una guía educativa interactiva para mejorar los rendimientos escolares.

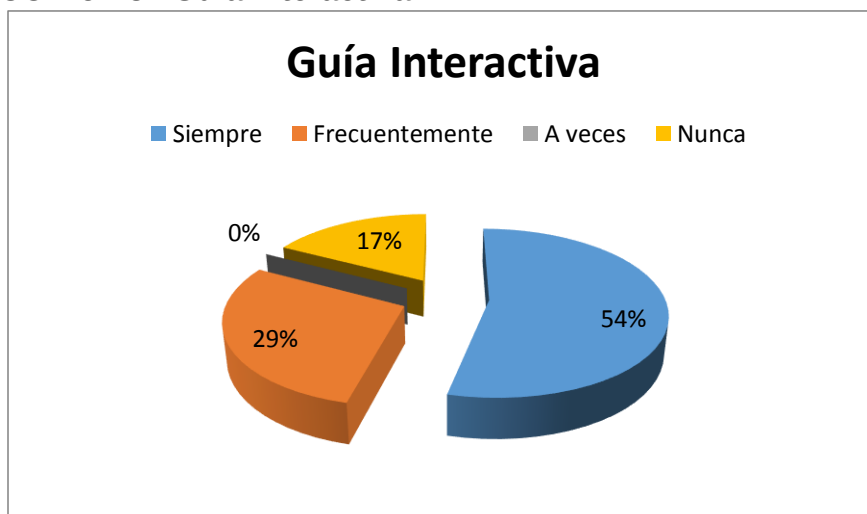
CUADRO No.-12 Guía Interactiva

8.- ¿En la guía didáctica interactiva deberá de constar las técnicas lúdicas como parte integrador del PEI?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
8	Siempre	28	54
	Frecuentemente	15	29
	A veces	0	0
	Nunca	9	17
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 8 Guía Interactiva



Fuente: Resultado de la investigación
Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cincuenta y cuatro** por ciento de los estudiantes encuestados responden a que siempre las técnicas lúdicas sean parte integrador del PEI y el que el **diez y siete** por ciento indica que nunca, mientras que **veintinueve** por ciento indica que frecuentemente las técnicas lúdicas sean parte integrador del PEI.

DOCENTES

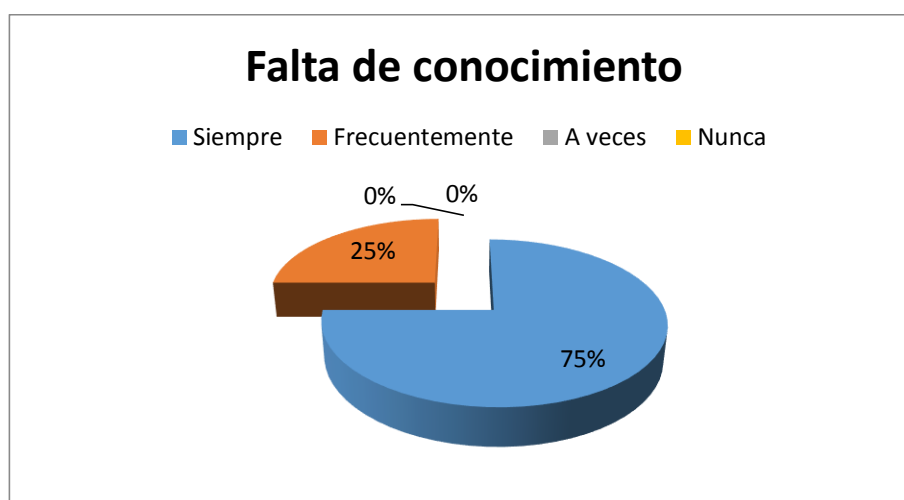
CUADRO No.-13 Falta de conocimiento

1.- ¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultara el proceso de enseñanza aprendizaje?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
1	Siempre	3	75
	Frecuentemente	1	25
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	Total	4	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 9 Falta de conocimiento



Análisis: De acuerdo a que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultara el proceso de enseñanza aprendizaje. Se observa en términos de porcentaje, que el **setenta y cinco** de los docentes encuestados responden que siempre la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultara el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el **veinticinco** por ciento indica que frecuentemente la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultara el proceso de enseñanza aprendizaje.

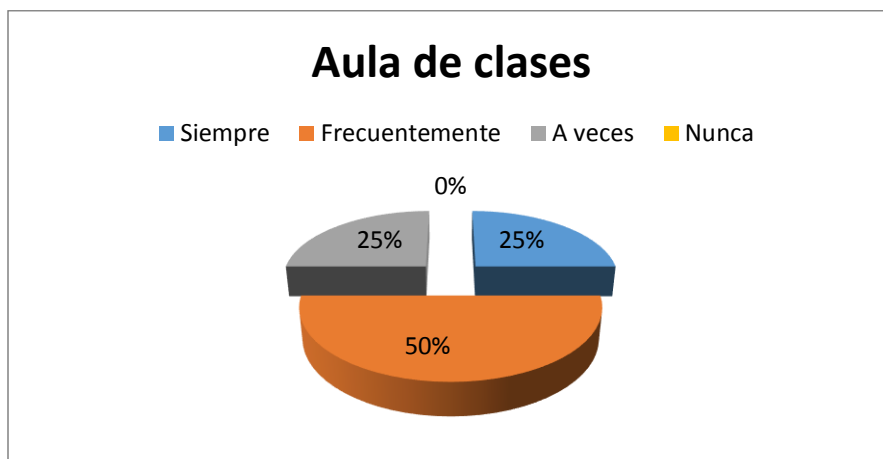
CUADRO No.-14 Aula de clases

2.- ¿El aula de clases se debe convertir en salones de juegos o salones lúdicos?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
2	Siempre	1	25
	Frecuentemente	2	50
	A veces	1	25
	Nunca	0	0
	Total	4	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 10 Aula de clases



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cincuenta** de los docentes encuestados responden a que frecuentemente las aula pedagógicas sean salones de juegos lúdicos para asimilar contenidos impartidos por los mismos y el **veinticinco** por ciento indica que frecuentemente y a veces el aula pedagógica se convierta en salones lúdicos. Esto evidencia que la unidad educativa debe capacitar a los docentes sobre la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar el rendimiento académico y por ende el entorno de aprendizaje.

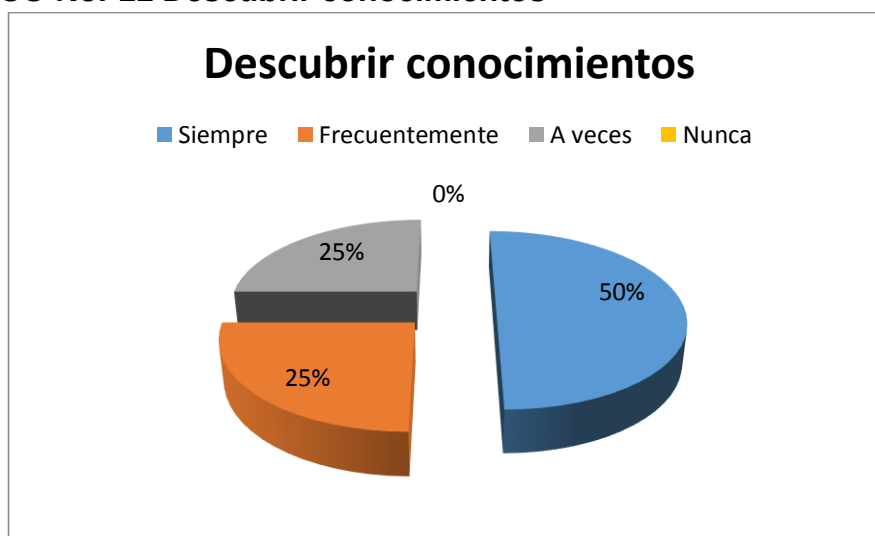
CUADRO No.-15 Descubrir conocimientos

3.- ¿Incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de las técnicas lúdicas?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
3	Siempre	2	50
	Frecuentemente	1	25
	A veces	1	25
	Nunca	0	0
	Total	4	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.-11 Descubrir conocimientos



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cincuenta** de los docentes encuestados responden a que siempre incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje y el **veinticinco** por ciento indica que frecuentemente y a veces incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de las técnicas lúdicas.

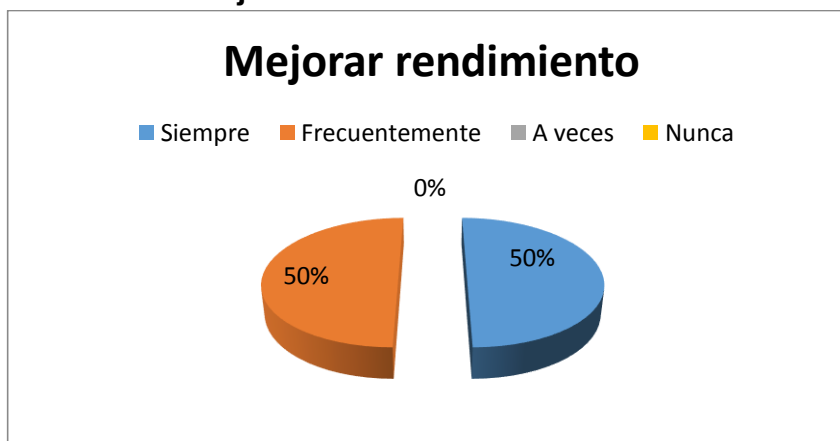
CUADRO No.-16 Mejorar rendimiento

4.- ¿Considera que se logra un mejor rendimiento utilizando las técnicas lúdicas en el proceso aprendizaje?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
4	Siempre	2	50
	Frecuentemente	2	50
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	Total	4	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 12 Mejorar rendimiento



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cincuenta** de los docentes encuestados responde a que están siempre y frecuentemente se logra un mejor rendimiento utilizando las técnicas lúdicas en el proceso aprendizaje para asimilar contenidos impartidos por los docentes. Esto evidencia que la unidad educativa debe capacitar a los docentes sobre la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar el rendimiento académico y por ende el entorno de aprendizaje.

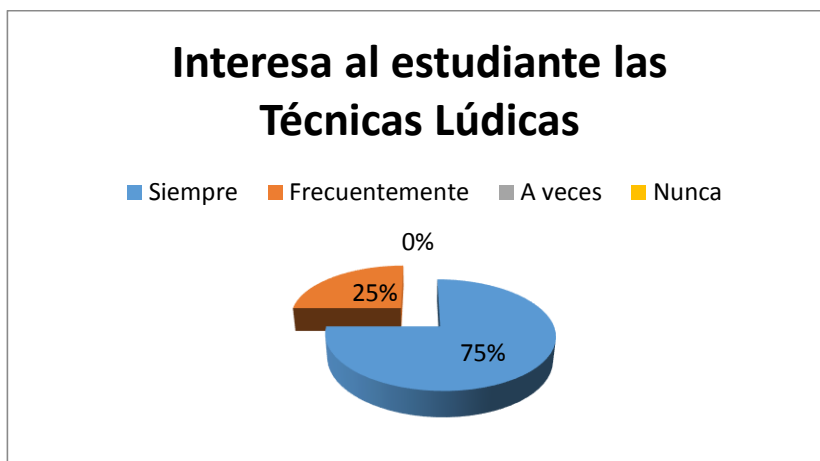
CUADRO No.-17 Interesa al estudiante las Técnicas Lúdicas

5.- ¿Considera interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre compañeros?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	3	75
	Frecuentemente	1	25
	A veces	0	0
	Nunca	0	0
	Total	4	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.-13 Interesa al estudiante las Técnicas Lúdicas



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **setenta y cinco** de los docentes encuestados responden a que siempre es interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre compañeros para asimilar contenidos impartidos por los docentes y el **veinticinco** por ciento indica que frecuentemente es interesante enseñar con las técnicas lúdicas. Esto evidencia que la unidad educativa debe capacitar a los docentes sobre la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar el rendimiento académico y por ende el entorno de aprendizaje.

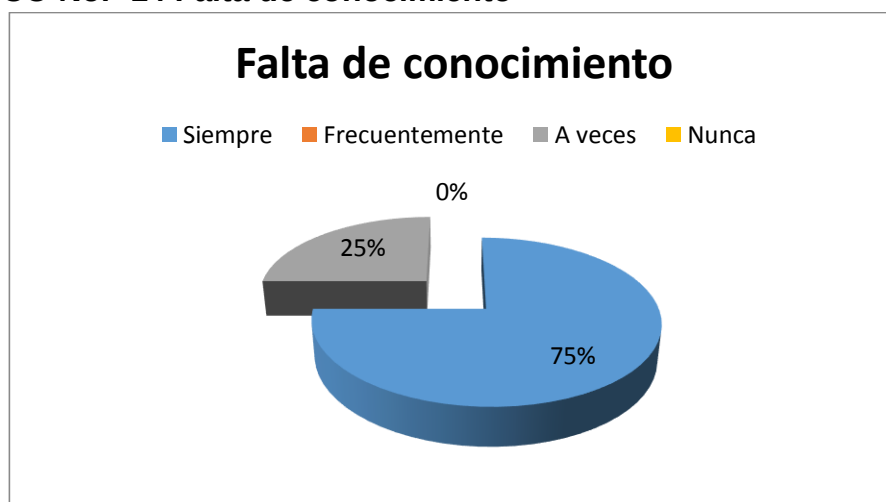
CUADRO No.-18 Falta de conocimiento

6.- ¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas dificultara el proceso enseñanza aprendizaje?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
6	Siempre	3	75
	Frecuentemente	0	0
	A veces	1	25
	Nunca	0	0
	Total	4	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 14 Falta de conocimiento



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **setenta y cinco** de los docentes encuestados responden a que siempre la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas dificultara el proceso enseñanza aprendizaje para asimilar contenidos impartidos por los docentes y el **veinticinco** por ciento indica que a veces la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas dificultara el proceso enseñanza aprendizaje.

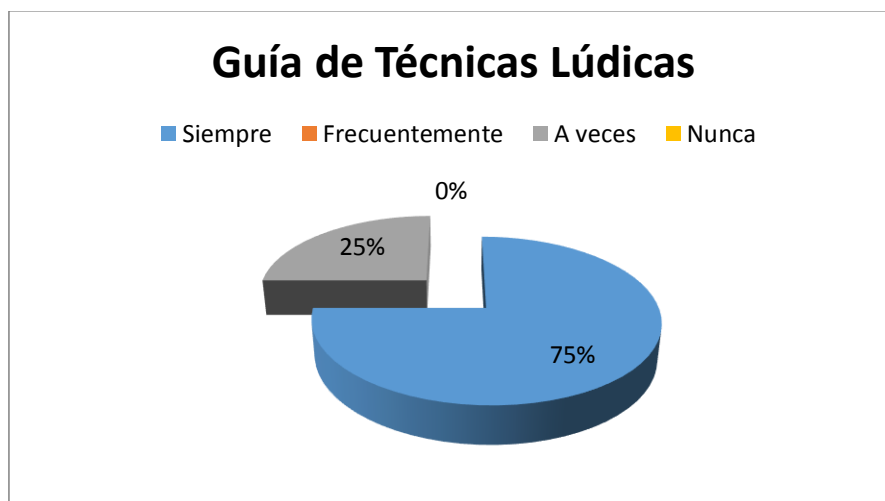
CUADRO No.-19 Guía de Técnicas Lúdicas

7.- ¿Los docentes cuentan con una guía, de técnicas lúdicas para trabajar con los estudiantes?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
7	Siempre	3	75
	Frecuentemente	0	0
	A veces	1	25
	Nunca	0	0
	Total	4	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 15 Guía de Técnicas Lúdicas



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **setenta y cinco** de los docentes encuestados responden a que siempre los docentes cuentan con una guía, de técnicas lúdicas para trabajar con los estudiantes para asimilar contenidos impartidos por los docentes y **veinticinco** por ciento indica que a veces cuentan con una guía.

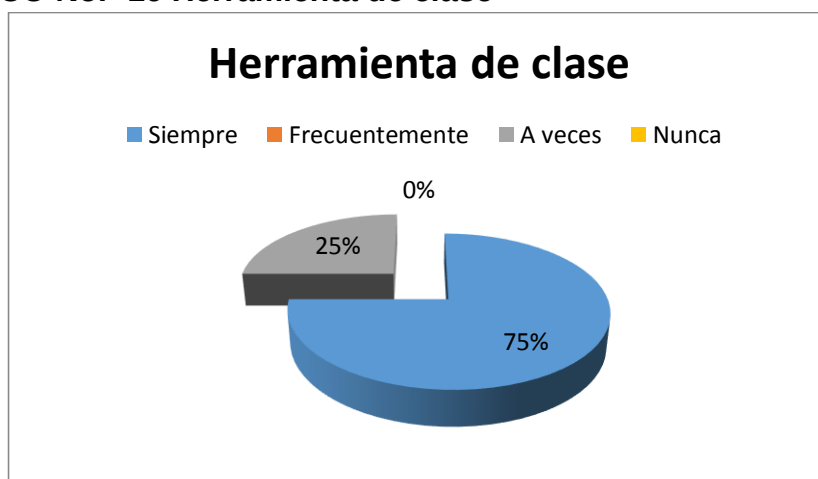
CUADRO No.-20 Herramienta de clase

8.- ¿Utiliza usted las técnicas lúdicas como herramienta para impartir su clase?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
8	Siempre	3	75
	Frecuentemente	0	0
	A veces	1	25
	Nunca	0	0
	Total	4	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 16 Herramienta de clase



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **setenta y cinco** de los docentes encuestados responden a que siempre se utiliza las técnicas lúdicas como herramienta para impartir su clase para asimilar contenidos impartidos por los docentes y el **veinticinco** por ciento indica que a veces se utiliza las técnicas lúdicas como herramienta para impartir su clase. Esto evidencia que la unidad educativa debe capacitar a los docentes sobre la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar el rendimiento académico y por ende el entorno de aprendizaje.

Resultados Obtenidos en la Encuesta de los Padres de Familia

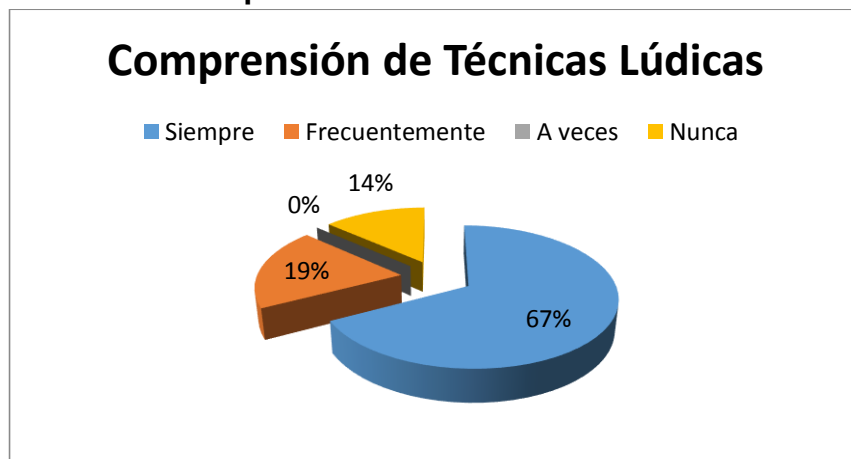
CUADRO No.- 21 Comprensión de Técnicas Lúdicas

1. ¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultara el proceso de enseñanza aprendizaje?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
1	Siempre	35	67
	Frecuentemente	10	19
	A veces	0	0
	Nunca	7	14
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 17 Comprensión de Técnicas Lúdicas



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: De acuerdo a la carencia de la aplicación de las técnicas lúdicas, se observa que el **sesenta y siete** por ciento de los padres de familia encuestados responden a que siempre dificultara en el proceso enseñanza aprendizaje, mientras que el **diez y nueve** por ciento indican que frecuentemente aplica el conocimiento de las técnicas lúdicas que tienen los docentes, y el **catorce** por ciento indican que nunca.

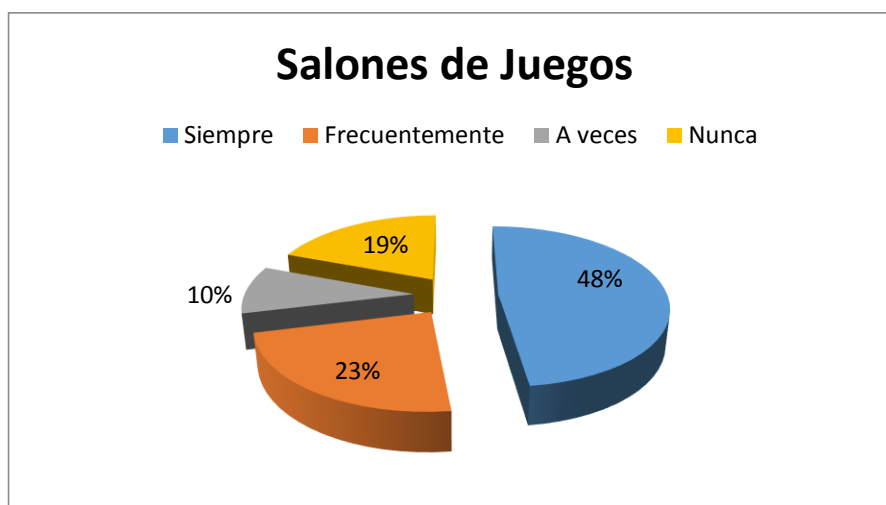
CUADRO No.- 22 Salones de Juegos

2. ¿El aula de clases se debe convertir en salones de juegos o salones lúdicos?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
2	Siempre	25	48
	Frecuentemente	12	23
	A veces	5	10
	Nunca	10	19
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 18 Salones de Juegos



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cuarenta y ocho** por ciento de los padres de familia encuestados responden a que siempre las aulas pedagógicas sean salones de juegos lúdicos, mientras que el **veintitrés** por ciento indican que frecuentemente, mientras que el 10% a veces y el **diez y nueve** por ciento indica que nunca están de acuerdo que el aula pedagógica se convierta en salones lúdicos.

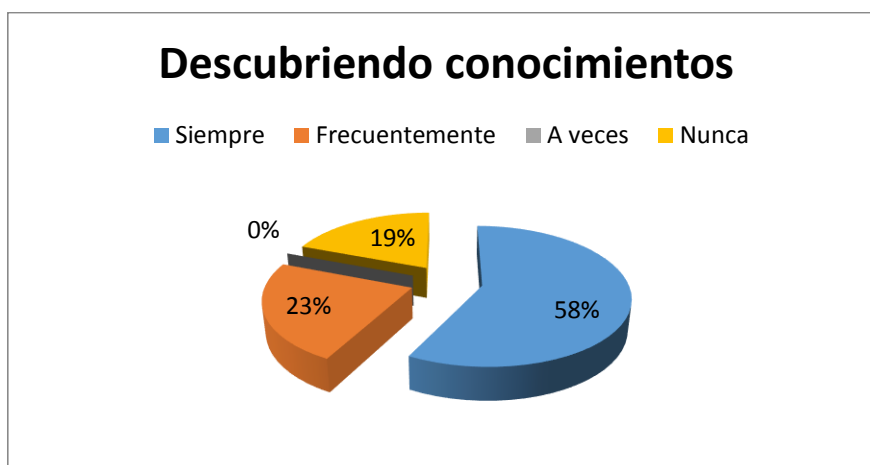
CUADRO No.-23 Descubriendo conocimientos

3. ¿Incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de las técnicas lúdicas?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
3	Siempre	30	58
	Frecuentemente	12	23
	A veces	0	0
	Nunca	10	19
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 19 Descubriendo conocimientos



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cincuenta y ocho** por ciento de los padres de familia encuestados responden a que siempre las técnicas lúdicas incentiven a los estudiantes, mientras el **veintitrés** por ciento indican frecuentemente, sin embargo el **diez y nueve** por ciento dice que nunca las técnicas lúdicas no incentiven el proceso de enseñanza aprendizaje. Esto evidencia que los docentes apliquen las técnicas lúdicas en las disciplinas que ellos imparten, para mejorar el ambiente dentro del aula y permita facilitar el aprendizaje en los estudiantes.

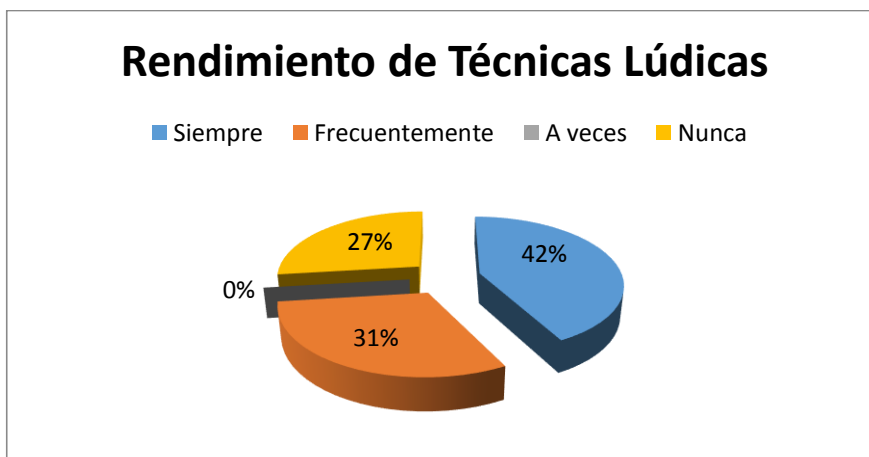
CUADRO No.- 24 Rendimiento de Técnicas Lúdicas

4.- ¿Considera que se logra un mejor rendimiento utilizando las técnicas lúdicas en el proceso aprendizaje?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
4	Siempre	22	42
	Frecuentemente	16	31
	A veces	0	0
	Nunca	14	27
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 20 Rendimiento de Técnicas Lúdicas



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cuarenta y dos** por ciento de los padres de familia encuestados responden a que siempre la aplicación de las técnicas lúdicas en el aula de clase lograran mejorar el rendimiento académico, mientras el **treinta y uno** por ciento indica que frecuentemente la aplicación de las técnicas lúdicas mejorara el rendimiento académico, sin embargo el **veintisiete** por ciento indica que nunca. Esto evidencia que la unidad educativa respaldara la aplicación de las técnicas lúdicas.

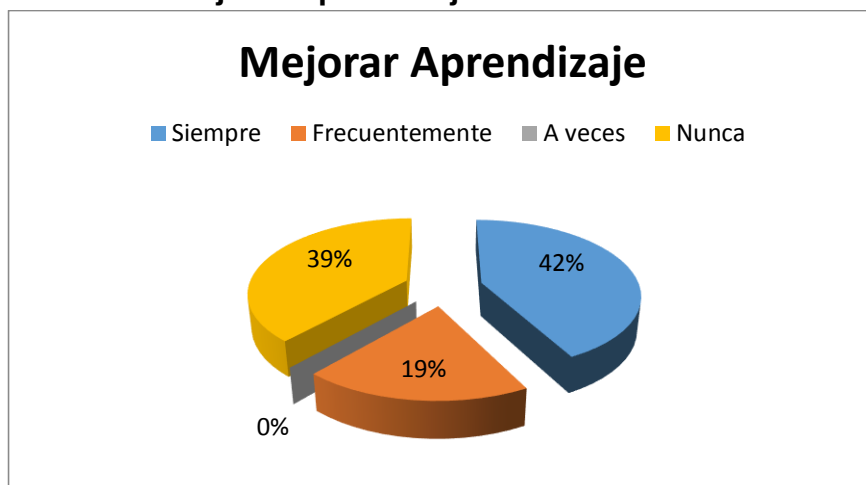
CUADRO No.- 25 Mejorar Aprendizaje

5.- ¿Considera interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre compañeros?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	22	42
	Frecuentemente	10	19
	A veces	0	0
	Nunca	20	38
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 21 Mejorar Aprendizaje



Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cuarenta y dos** por ciento de los padres de familia encuestados responden a que siempre se aplique las técnicas lúdicas y mejore la interactividad entre compañeros de clase, mientras que el **treinta y nueve** por ciento dice que nunca, y el **diez y nueve** por ciento indica que frecuentemente es interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre ellos. Esto evidencia que los docentes de la unidad educativa sean parte del proceso de interrelación lúdico entre los miembros del proceso de enseñanza aprendizaje.

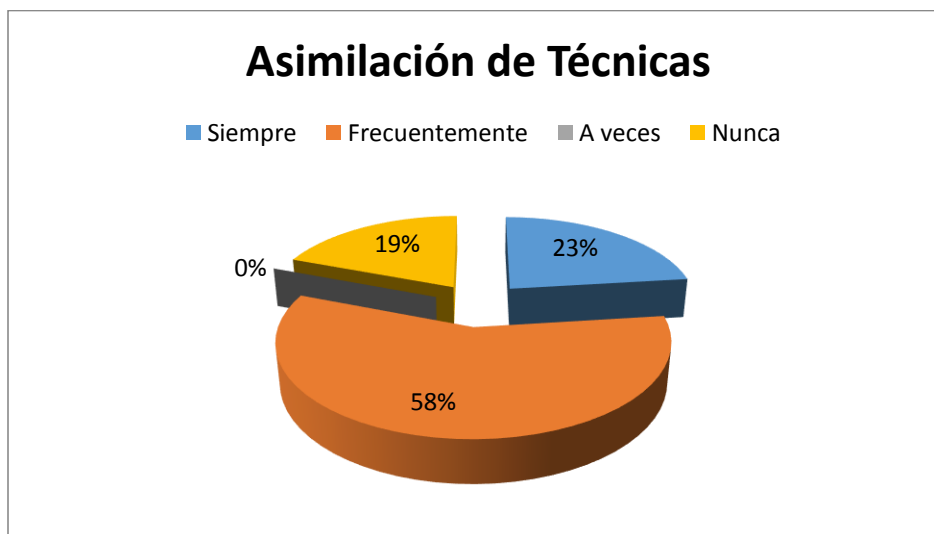
CUADRO No.-26 Asimilación de Técnicas

6.- ¿Piensa usted que al aplicar las técnicas lúdicas los docentes mejorara la capacidad de asimilación y de reflexión?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
6	Siempre	12	23
	Frecuentemente	30	58
	A veces	0	0
	Nunca	10	19
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 22 Asimilación de Técnicas



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cincuenta y ocho** por ciento de los padres de familia encuestados responden a que frecuentemente aplican las técnicas lúdicas, mientras que el **veintiséis y tres** lo hace siempre, sin embargo el **diez y nueve** dice que nunca, esto evidencia que los docentes de la unidad educativa aplique las técnicas lúdicas para que los estudiantes sean reflexivos y críticos.

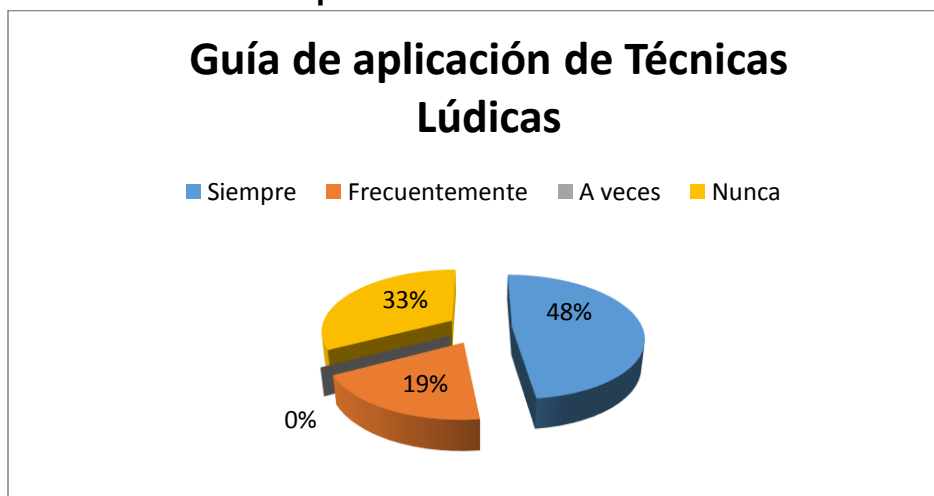
CUADRO No.-27 Guía de aplicación

7.- ¿Los docentes cuentan con una guía de aplicación de las técnicas lúdicas para trabajar con los estudiantes?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
7	Siempre	25	48
	Frecuentemente	10	19
	A veces	0	0
	Nunca	17	33
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 23 Guía de aplicación



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cuarenta y ocho** por ciento de los padres de familia encuestados están siempre de acuerdo que los docentes cuentan con una guía de aplicación de técnicas lúdicas, mientras que el **diez y nueve** por ciento indica que frecuentemente están de acuerdo, y el **treinta y tres** por ciento nunca está de acuerdo. Esto evidencia que la unidad educativa debe de contar con una guía educativa interactiva para mejorar los rendimientos escolares.

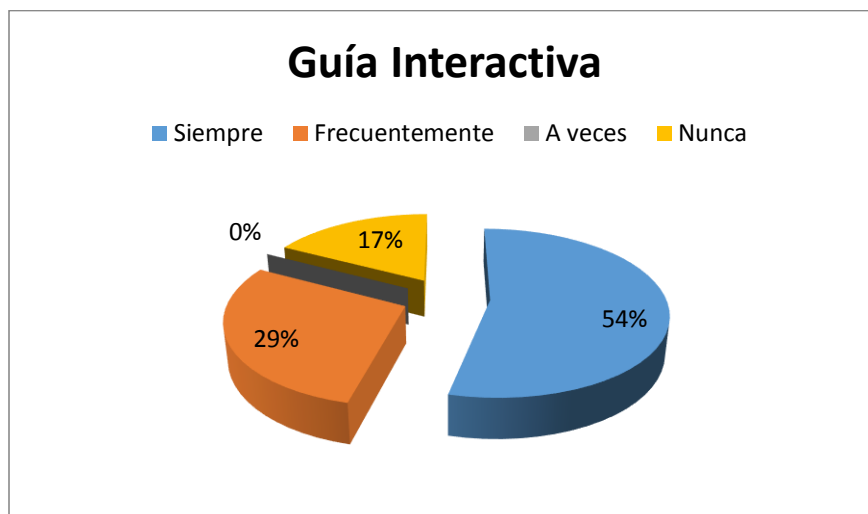
CUADRO No.-28 Guía Interactiva con PEI

8.- ¿En la guía didáctica interactiva deberá de constar las técnicas lúdicas como parte integrador del PEI?			
Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
8	Siempre	28	54
	Frecuentemente	15	29
	A veces	0	0
	Nunca	9	17
	Total	52	100

Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

GRAFICO No.- 24 Guía Interactiva con PEI



Fuente: Resultado de la investigación

Elaborado por: Jhofre Mesias Nugra Oviedo

Análisis: Se observa en términos de porcentaje, que el **cincuenta y cuatro** por ciento de los padres de familia encuestados responden a que siempre las técnicas lúdicas sean parte integrador del PEI y el que el **diez y siete** por ciento indica que nunca, mientras que **veintinueve** por ciento indica que frecuentemente las técnicas lúdicas sean parte integrador del PEI.

Conclusiones Y Recomendaciones

Conclusiones

Dentro de la investigación que se ha realizado dentro de los instrumentos de investigación en los docentes y estudiantes se ha concluido en lo siguiente:

Los estudiantes necesitan que el proceso de enseñanza aprendizaje sea un entorno creativo y lúdico

Los estudiantes sean epistemológicos dentro de la educación que se imparta

Los docentes apliquen dentro del aula pedagógica las técnicas lúdicas

La educación sea un ambiente interactivo, reflexivo y analítico

Los estudiantes y docentes sean partícipes de la aplicación de las técnicas lúdicas dentro del aula de clase.

Recomendaciones

Dentro de la investigación que se ha realizado dentro de los instrumentos de investigación en los docentes y estudiantes se recomienda lo siguiente:

El proceso de enseñanza aprendizaje debe de estar incluida en una metodología lúdica

Los docentes se capaciten en la aplicación de las técnicas lúdicas

Las aulas se conviertan en lúdicas para que exista la interacción entre compañeros y el aprendizaje interactivo, colaborativo y cooperativo.

Las técnicas lúdicas sean herramientas incluidas dentro del PEI para que todo docente la aplique en el proceso de enseñanza aprendizaje

Que las autoridades brinden los recursos necesarios para que el docente los pueda utilizar en el momento conveniente.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

TITULO

DISEÑO DE UNA GUIA EDUCATIVA INTERACTIVA APLICANDO TÉCNICAS LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS.

JUSTIFICACIÓN

De acuerdo al estudio realizado, sobre la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de las relaciones interpersonales en los estudiantes del octavo grado de educación general básica superior, de la unidad educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”, es indispensable luego de conocer los resultados de la investigación en el centro educativo, promover una herramienta que va a permitir a la comunidad educativa, trabajar en aplicación de técnicas lúdicas que permitan un mejor desempeño académico; además buscar conseguir un cambio en los estudiantes y profesores.

El beneficio de aplicar estas técnicas antes mencionadas es muy importante, al mejorar el entorno educativo, los estudiantes se interesaran de mejor manera en sus clases, se mejorará el clima emocional del aula, permitiendo al docente y a los estudiantes, lograr mejores resultados académicos; encaminado al conocimiento, estudio, análisis de la realidad de los niños en el ambiente educativo y determinar las dificultades que se encuentren en su desarrollo y desempeño social y educativo.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una guía educativa interactiva con la finalidad de estimular el aprendizaje en los estudiantes del octavo grado de educación general básica superior, de la unidad educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”.

Objetivos Específicos

- Proporcionar a los estudiantes y docentes prácticas en el campo de las nuevas tecnologías y aplicación de técnicas lúdicas.
- Brindar facilidad a los docentes para la enseñanza de nuevas técnicas lúdicas.
- Mejorar rendimiento académico mediante el diseño de una guía educativa interactiva.

ASPECTOS TEÓRICOS

Definición de software educativo.- El concepto más aceptado de software educativo es aquel en el que se indica que software es un programa o conjunto de programas que hacen posible la realización de una tarea determinada en una computadora, con fines didácticos.

Conceptualizaciones de Técnicas Lúdicas.- La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos

llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

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. Es decir, no sólo respalda y propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo motivacional y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la esmero, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc. En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, entre otras cosas.

Las relaciones interpersonales.- En la vida el ser humano establece numerosas relaciones a lo largo de su existencia, y a través de ellas, intercambiamos formas de sentir y de ver la subsistencia; también compartimos necesidades, intereses y afectos. Resulta increíble es que día a día, podamos relacionarnos con tantas personas considerando que, “cada cabeza es un mundo”.

En esa diferencia, reside la gran riqueza de las relaciones humanas, ya que al ponernos en contacto intercambiamos y construimos nuevas prácticas y conocimientos; pues tenemos que hacer un esfuerzo para lograr comprendernos y llegar a acuerdos.

Esto último no resulta tan complicado, si tomamos en cuenta que la mayor parte de las personas compartimos algunas ideas, necesidades e intereses comunes; por eso, las relaciones interpersonales son una búsqueda permanente de convivencia positiva entre hombres y mujeres, entre personas de diferente edad, cultura, religión o raza.

Diseño del software.- El software que se va a crear consiste en una página web, existen diferentes posibilidades para este fin, entre una de ellas tenemos:

- 1.- Registrarse en la página que lleva como nombre wix.
- 2.- Ingresar a la página con el usuario y contraseña registrados.
- 3.- Seleccionar la plantilla con la que se va a trabajar.
- 4.- Agregar el texto e imágenes y demás objetos que se van a colocar en la página. Y revisar en vista previa.
- 5.- Luego guardar la página y/o publicar con un tema seleccionado, de acuerdo a los fines de la página web.

Metodología

Las técnicas lúdicas son actividades de recreación y condiciones donde se propone la socialización con los docentes un análisis para lograr el desarrollo de las habilidades sociales en el individuo dentro de un campo netamente lúdico propio para que el niño para que actúe en una forma libre y espontánea.

Las técnicas lúdicas permite a partir del juego llegar a acciones de cambio en el aspecto formativo propuesto a la retroalimentación y orientaciones, luego de realizadas las técnicas, permite aprender a su ritmo, de acuerdo con sus intereses y en concordancia con lo que ya conoce. Es la ejecución de un juego que tiene como propósito el cumplimiento de unas metas previamente concertadas con el grupo.

Para este caso el participante reflexiona acerca de las razones por las cuales no se pudieron cumplir las metas, resultando factores tales como: las condiciones inadecuadas, la falta de proceso en la ejecución de la actividad lúdica, la falta de actitud y aptitud de los participantes. El grupo concluye qué aprendió, luego de haber reflexionado sobre por qué no se pueden obtener los logros

Factibilidad De Aplicación

La propuesta es factible de aplicarse en la unidad educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”, la creación y uso de una página web, con los fines ya descritos anteriormente, ha sido bien vista por los directivos del centro educativo. Se encuentra dentro de los cambios que la institución busca y el incremento en el uso de los recursos tecnológicos, se encuentra dentro de las políticas del Ministerio de Educación. El centro educativo cuenta con personal profesional que se mantiene en constante capacitación en el uso de las nuevas tecnologías. Y nuestro interés como proponentes en realizar la entrega de esta propuesta con el objetivo ya mencionado. Además es necesario resaltar que en el colegio se cuenta con un laboratorio de

computación de computación, y con el apoyo del personal del DECE, que están comprometidos en el mejoramiento de la institución, y en especial en estimular el aprendizaje en el estudiante.

Como sugerentes de la creación de la página web, y con el apoyo del personal directivo, el permiso para iniciar con la propuesta, se realizará la socialización del nuevo recurso e inmediatamente se realizarán talleres de capacitación para los docentes, siendo estos últimos los responsables de promover el uso del recurso propuesto para influir en el cambio y cooperación de los estudiantes; lo que permitirá abrir una puerta a obtener una mejor calidad de convivencia en el plantel.

Factibilidad Financiera

Para la estructuración de la propuesta se tuvo que utilizar material bibliográfico y virtual para su posterior desarrollo, el cual fue financiado por los creadores de la guía Interactiva.

La intención de esta guía interactiva es proporcionársele a la unidad educativa “Dr. Leónidas García Ortiz” este instrumento el mismo que va ser usado por los docentes para mejorar la comunicación asertiva y la calidad de las relaciones interpersonales en los estudiantes.

Factibilidad Técnica

Para la realización de este proyecto se ha utilizado instrumentos con tecnología sofisticada:

- 1 computador Intel Core I5, 4 GB DDR3, 500 GB HDD
- 1 Impresora Epson L375 con sistema de Tinta Continua
- 1 Copiadora Ricoh Aficio 4500
- 1 Hdd 1 TB
- 2 pendrive 16 GB kingstone

1 Sd card Kingstone

Internet Wan para la elaboración de la Guía Interactiva

Factibilidad Humana

Los Talentos humanos que constituyen este proyecto de investigación son todas las personas que han participado y se han involucrado con el proyecto directa o indirectamente.

- Directores de la unidad educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”
- Docentes encuestados
- Estudiantes encuestados
- Investigador del Proyecto

Descripción

Propuesta.- Se va a crear una página web, titulada: “Técnicas Lúdicas para estimular el Aprendizaje en los Niños y Niñas” en la plataforma wix, por permitir crear aplicaciones de fácil acceso y de una interfaz, que pueda acceder a los usuarios como son los estudiantes representar de mejor manera objetos como: textos, imágenes, videos, tablas entre otras cosas.

En una primera fase se seleccionará las secciones y contenidos de la página.

Luego se creará la página web; en otra fase se socializará la página y se motivará en especial a los estudiantes para que accedan a ella, lean sus contenidos, y dejen comentarios.

GUIA EDUCATIVA INTERACTIVA APLICANDO TÉCNICAS LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS

Introducción

La presente guía educativa interactiva será un instrumento que va ayudar a mejorar el servicio educativo, mediante la aplicación de Técnicas Lúdicas, donde los y las estudiantes desarrollarán, habilidades, destrezas, capacidades competencias, talentos, intercambiarán ideas, opiniones, y sobre todo los integrantes del proceso educativo trabajarán juntos para lograr los objetivos marcados, para la productividad y generación de competencias científicas y técnicas que permita enfrentarnos al futuro. Al utilizar esta guía educativa de Técnicas Lúdica en el aula se desarrollarán destrezas que permitan que los estudiantes estén en capacidad de construir sus propios conocimientos, con el uso de éste se logrará el dominio de la actividad lúdica y por ende se logrará Aprendizajes significativos.

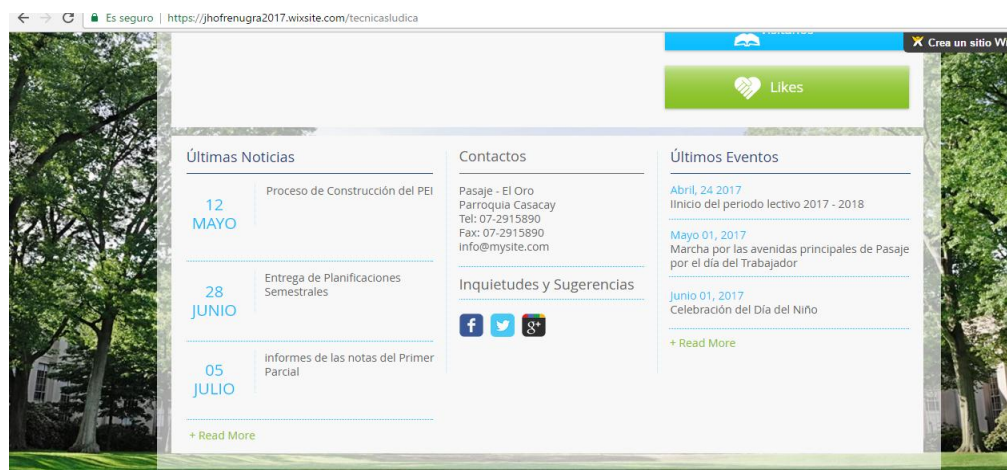
La guía interactiva está dirigida a los docentes para mejorar las estrategias metodológicas aplicadas, para que tomen conciencia de que la enseñanza no es un simple aprender, sino conjugar el conocimiento con la eficiencia en el tiempo, de tal manera que las niños desarrollen sus destrezas y capacidades para convertirlas en potencialidades para su beneficio. Se trata de ayudar a formar un grupo en el que las personas sepan sus nombres, se conozcan, tengan confianza en sí mismas y en las demás, sepan valorarse y encontrar los valores positivos de las otras, y sean capaces de aportar todo ello de una forma solidaria y equilibrada al enriquecimiento del grupo. Es una primera fase para crear un buen ambiente, pero no tiene que tratarse de algo ficticio, adulador y paradisíaco. Se presenta una propuesta de técnicas lúdicas, que pueden utilizarse en aprendizaje de entorno natural y social.

Menú Principal

La presente guía interactiva presenta un menú principal en donde destacan las siguientes opciones:

- ✓ Principal
- ✓ Acerca de
- ✓ Técnicas Lúdicas
- ✓ Relaciones Interpersonales
- ✓ Eventos
- ✓ Dinamicas

Principal



En esta sección de la página se observará los datos de la Unidad Educativa “Dr. Leónidas García”, como se inició, su misión, visión y otros datos institucionales para que el usuario se informe sobre la institución educativa.

Además se expondrá un video sobre los conocimientos básicos de la Técnicas Lúdicas.

Además como se puede observar la interfaz con el usuario es atractiva debido a las imágenes, videos y música que se le agrego a la página web.

Acerca de

En la sección Acerca de se observa una breve síntesis del personaje de la unidad educativa, su biografía, historia y antecedentes importantes.



También se puede observar imágenes y videos que ayudan al estudiante a despejar sus dudas acerca de cómo se debe llevar una buena estrategias metodológicas

Se puede observar diferentes conceptos y a su vez explica cómo llevarlos a la práctica lo que permite de una manera sencilla aplicarlos a la vida diaria.

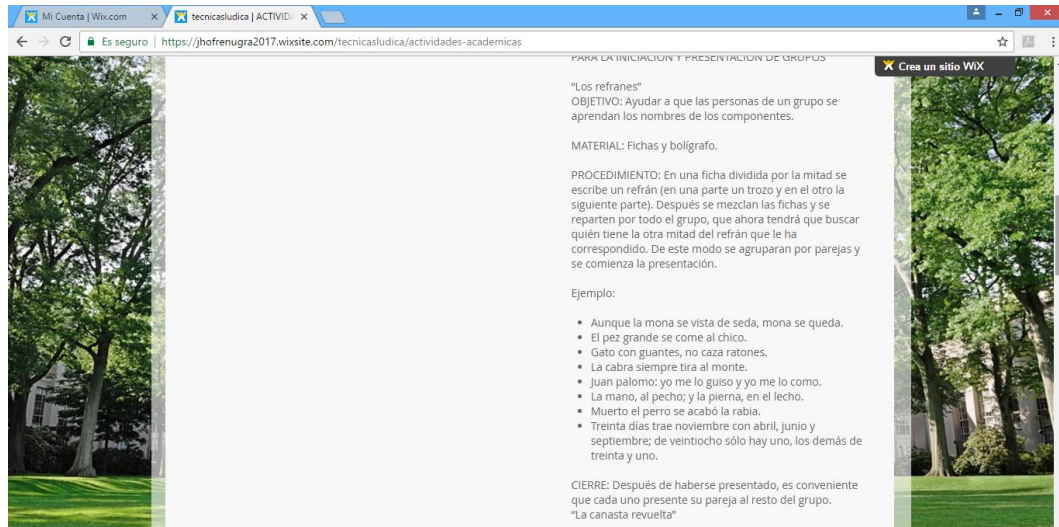


Técnicas Lúdicas

Explica cómo aplicar nuevas estrategias dentro del salón de clases, también podremos observar como el docente puede aplicarlo con el estudiante, esto fortalecerá las relaciones interpersonales entre el docente y el alumno.



En esta sección se puede observar videos que exponen las formas de controlar los sentimientos y entenderlas, para que puedan aprovechar y mejorar las relaciones interpersonales.



Cabe indicar que esta sección presente imágenes que ayuden a comprender la inteligencia emocional y como ponerla en práctica en la sociedad, que permitan relacionarse entre sí y fortalecer las relaciones personales.

Relaciones Interpersonales

RELACIONES INTERPERSONALES

Uno de los aspectos más importantes de las relaciones entre las personas es la comunicación, ya que a través de ella logramos intercambiar ideas, experiencias y valores; transmitir sentimientos y actitudes, y conocernos mejor.

Nuestra condición de ser social, nos hace sujetos de las relaciones interpersonales y de la comunicación desde el momento mismo de nuestro nacimiento, la supervivencia y el desarrollo del individuo van a estar ineludiblemente vinculados a estas relaciones sociales y comunicativas. (Delgado J, 2001, pág. 15)

Un individuo competente en el desempeño de sus relaciones interpersonales, es aquel que cuenta con recursos humanos, que le permiten utilizar y manejar de manera acertada y efectiva sus habilidades comunicativas, en dependencia de los diferentes contextos sociales en los que se desenvuelve.

Gran parte de nuestro tiempo lo comprometemos en la comunicación interpersonal, la mayoría de nuestras necesidades la satisfacemos a través de nuestras relaciones con otras personas; estas interacciones, su calidad y el grado en que permiten dicha satisfacción, dependen mayormente de nuestra capacidad y habilidad para comunicarnos de manera efectiva.

[Descargar Información](#)

TALLERES

10 SEP	4:30 pm - Interacción Profesor - Alumno
18 SEP	6:30 pm - Entablar un dialogo
20 SEP	4:00 pm - Perder el miedo en clases

desarrollo general de la persona lo que nos permite relacionarnos de mejor manera y lograr experiencias significativas que benefician su ajuste al

mismo, no obstante la falta de estas habilidades puede comprometer retroceso, alejamiento y sin duda restringir la calidad de vida.

En esta guía se les explicará que una buena autoestima nos hace sentir mejor y que desde pequeños/as se va formando con la ayuda de las personas de nuestro entorno. Podemos mejorarla de muchas maneras.

PLAN OPERATIVO Y CRONOGRAMA (¿CUÁNDO SE VA A REALIZAR?)

Nº	ACTIVIDADES	AÑO 2016 (meses)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Selección del material o contenido	x	x						
2	Creación de la página web			x	x				
3	Socialización y sensibilización					x			
4	Capacitación						x	x	
5	Evaluación de resultados								x

PRESUPUESTO.

A. RECURSOS HUMANOS			
Nº	DESCRIPCIÓN	TIEMPO - C/U	TOTAL \$
1	Experto en diseño de páginas web	2 meses	1600
2	Expositoras para capacitación	6 meses	0,00
1	Secretaria	1 mes	450,00
SUBTOTAL			2.050,00
B. RECURSOS MATERIALES			
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	P. UNITARIO	TOTAL
• Papel Periódico	30	0,10	3,00
• Marcadores	4	0,70	2,80
• Carpetas	4	0,40	1,60
• Papel bond	100	0,02	2,00
• Esferos.	10	0,30	3,00
• Pendrive	1	12,00	12,00
SUBTOTAL			24,40
C. OTROS			
DESCRIPCIÓN			TOTAL
Llamadas telefónicas			\$ 30,00
Varios			\$50,00

Imprevistos (10% del total)	205,00
SUBTOTAL	285,00
COSTO TOTAL DEL PROYECTO (A+B+C)	\$2.359,40

Elaborado por: Yhoffre Mesías Nugra Oviedo

Resultados Esperados

Obtener una guía educativa interactiva con la finalidad de estimular el aprendizaje en los estudiantes; en nuestro caso, se contará con una página web, creada especialmente para mejorar el desempeño académico en los estudiantes del octavo grado de educación general básica superior, de la unidad educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”

Estudiantes sensatos de la importancia del aprendizaje, de la necesidad de obtener nuevos métodos de enseñanza que brinden la facilidad de educarse.

Un entorno educativo armónico para todos integrantes de la comunidad educativa en especial para los estudiantes del octavo año de educación general básica superior.

BIBLIOGRAFIA

- 1.-ALARCÓN, Julio, Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje, Editorial GRAFICOLOR, Ibarra, 2001.
- 2.-ANCÍN, M.T. (2001): Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- 3.-ARRANZ, J.D. (2000): Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria Madrid
- 4.-BARTOLOMÉ, Rocío (1993) "Manual para el Educador Infantil"
- 5.- CALERO PÉREZ, Mavilo (1998) "Educar Jugando"; Editorial San Marcos: Lima.
- 6.-SMITH, PK, (2001), "Cómo educar en valores", NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid.
- 7.- BRUNER, J, Mirian. Módulo de Arte y Juego. (Cuenca, 2004) pág.10-20
- 8.-GUARDERAS, Fabián, "Pautas Psico-educativas en niños", PROPUMED, Quito.
- 9.-GUTIÉRREZ, R. (2006): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- 10.- LÓPEZ, Antonio, (2002) "UN JUEGO PARA CADA DÍA" Editorial, Madrid España.
- 11.-MENDOZA, Emilio. (2000): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.
- 12.- OPPENHEIM, J.F. (2003): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- 13.- ORTEGA RUIZ, Rosario : El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Ediciones Alfar. Sevilla 1992.
- 14.-RICCIARDI, Ramón, ¿Por qué la educación es la clave del desarrollo?, Editorial Fundación Jesús de la Misericordia, Quito
- .
- 15.- TAPIA, Fausto, (2000), "Las Dificultades en el Aprendizaje", Editorial
16. BROSS M (2001) El juego como estrategia de aprendizaje en

17. GOODMAN K. Dinámicas de grupo, Técnicas grupales y juegos: jugando a ser libres. Editorial Kinesis. 2010
- 18 MARTIN A. (2005) "Técnicas Lúdicas de Aprendizaje"
- 19 HOLGBERG B. (2001) La Lúdica como herramienta del saber 2da edición
20. ROMERO A. (2006) El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
21. BOLAÑO MERCADO, Tomás Emilio. Diccionario de Recreación. Editorial Kinesis. 2006
22. PEREZ Rosa. Dinámicas de grupo, Técnicas grupales y juegos: jugando a ser libres. Editorial Kinesis. 2010
- 23 (Doupovec, s.f.)

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Fernández, C. (09 de 12 de 205). *eduinova*. Obtenido de El bullying.

Narváez, S. (20 de 08 de 2014). *Prezi.com*. Obtenido de Medio Ambiente Escolar.

Hernández, (2011) Estadísticas Población y Muestras

Marín Ibáñez, (1999). Ejercicio activo de aprendizaje

J. Bruner (2012), “Andamiaje”

WEBGRAFIA

<https://prezi.com/6kil5a4ysujz/medio-ambiente-escolar>

<http://metodologia02.blogspot.com/p/tipos-de-muestreo.html>

ANEXOS



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



Guayaquil, 24 de abril del 2017

Por la presente se CERTIFICA: Que los resultados del análisis por el sistema detector de coincidencias URKUND al proyecto código IF-T-MC-0044 con el tema:

TEMA: Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de las relaciones interpersonales en los estudiantes del Octavo grado de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa "Dr. Leónidas García Ortiz", zona 07, distrito 07D01, Provincia El Oro, cantón Pasaje, parroquia Casacay, Periodo Lectivo 2015-2016 PROPUESTA: Diseño de una guía educativa Interactiva. es de 90% 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

Document: Sin título: Bloc de notas

Submitted by: IF-T-MC-0044

100% of this approx. 37 pages long document consists of text present in 8 sources.

Sources:

- <http://analisis-urkund.blogspot.com/2016/11/que-es-urkund.html>
- <http://documentos.tupia.com/documentos/proyecto-de-investigacion-55>
- <http://docublog.es/2014/07/01/Universidad-tecnica-del-costa.html>
- <http://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=201207281537>
- <http://enciclopedia.com/educacion/cultura/educacion/keel/pagui>
- <http://revista.urc.es/revista/urc/2009>

33 BIBLIOGRAFIA 34 ANEXOS

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

Cuando incorporamos actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada. Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayudan a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento lógico, estimulando la creatividad en el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases.

El éxito en el aprendizaje de esta disciplina, depende en buena medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros. En estas actividades la matemática se convierte en herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver las situaciones problemáticas planteadas a través de las actividades lúdicas. Para elevar la calidad del aprendizaje de la Matemática es necesario que los estudiantes se interesen y encuentren significado y utilidad

Firma Gestor de Aula Virtual

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. LEÓNIDAS GARCÍA ORTIZ", ZONA 07, DISTRITO 07D01, PROVINCIA EL ORO, CANTÓN PASAJE, PARROQUIA CASACAY, PERIODO LÉCTIVO 2015-2016.DISEÑO DE UNA GUÍA EDUCATIVA INTERACTIVA.		
AUTOR: NUGRA OVIEDO JHOFRE MESIAS	TUTORA: MSc. ENEIDA BASTIDAS MUÑOZ	
	REVISORES: MSc. FLOR RAMIREZ R.	
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION	
CARRERA: DOCENCIA MENCION INFORMATICA		
FECHA DE PUBLICACIÓN: AÑO 2017	No. DE PÁGS: 117 PAGES	
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADO EN DOCENCIA MENCION INFORMATICA		
ÁREAS TEMÁTICAS: (el área al que se refiere el trabajo.) INFORMATICA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "DR. LEONIDAS GARCIA ORTIZ" AMBITO EDUCATIVO		
PALABRAS CLAVE: términos con el que podría ubicar este trabajo) (MALTRATO INFANTIL) (RENDIMIENTO ACADEMICO) (GUIA PEDAGOGICA)		
RESUMEN: El proyecto tiene como objetivo principal la creación de una Guía didáctica acerca de las técnicas lúdicas sociales basada en actividades pedagógicas, que permita un mejor desempeño académico en los estudiantes del octavo grado de educación general básica superior, de la unidad educativa "Dr. Leónidas García Ortiz", desarrollando así la calidad de las relaciones interpersonales. Está compuesto por un marco teórico que contiene antecedentes de estudio, y teorías que fueron trabajadas y analizadas mediante las consultas bibliográficas que presentan una orientación pedagógica, psicológica, social y legal, en base al desarrollo de las variables de la investigación, teniendo como resultado mejorar el rendimiento académico y personal. La Investigación realizada tiene un enfoque cualitativo y está basada en métodos tanto empíricos, como estadísticos que permiten una recopilación adecuada de los datos y una interpretación coherente para la identificación de la problemática. Razón por la cual fue preciso obtener un material formativo dirigido a todo el personal docente para que puedan adquirir conocimientos que pueden ser ejecutados en el aula de clases, con el que se espera aportar elocuentemente en el fortalecimiento pedagógico de los estudiantes, para mejorar el progreso de las relaciones interpersonales, además se planteó un objetivo general: Determinar las Técnicas Lúdicas en la calidad de las relaciones interpersonales mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo, para el diseño de una guía didáctica, de esta manera se puede decir que se aplicaron los métodos investigativos bibliográfico, estadístico, de campo, cualitativo y la observación. Técnicas Lúdicas, relaciones interpersonales, guía Didáctica		
No. DE REGISTRO (en base de datos): UG-FF-EB-2015-P.021	No. DE CLASIFICACIÓN	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	☐ SI	☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0991257310	E-mail: yhoffreoviedo@hotmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía	
	Teléfono: (2294091) Telefax:2393065	
	E-mail: fca@uta.edu.ec	

EVIDENCIAS



Entregando las encuestas al docente



Revisando junto al docente



Entrevistando a la Lic. Judith Nagua Espinoza



Revisando y Entrevistando al docente



Explicando las encuestas para su aplicación



Realizando las encuestas a los estudiantes del octavo año



**Agradeciendo a los directivos por el permiso
para realizar las encuestas**



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN: INFORMÁTICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO PARALELO “B”
DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR.
LEONIDAS GARCIA ORTIZ”

OBJETIVO

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en las relaciones interpersonales de los estudiantes.

INSTRUCCIONES

Para el desarrollo de la encuesta, se han tomado 8 preguntas dirigidas a los estudiantes de Octavo año paralelo “B” de Educación General Básica superior de la Unidad Educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”, se ha establecido la siguiente escala para su tabulación, la misma que se debe responder con un visto o una (X) en el recuadro del registro de la encuesta.

Valoración:

- 1 = Muy de acuerdo
- 2 = De acuerdo
- 3 = Poco de acuerdo
- 4 = Nada de acuerdo

Nº	PREGUNTAS	OPCIONES			
		1	2	3	4
1	¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultará el proceso de enseñanza aprendizaje?				
2	¿El aula de clases se debe convertir en salones de juegos o salones lúdicos?				
3	¿Incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de las técnicas lúdicas?				
4	¿Considera que se logra un mejor rendimiento utilizando las técnicas lúdicas en el proceso aprendizaje?				
5	¿Considera interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre compañeros?				
6	¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultará el proceso de enseñanza aprendizaje?				
7	¿Los docentes cuenta con una guía, de técnicas lúdicas para trabajar con los estudiantes?				
8	¿Utiliza usted las técnicas lúdicas como herramienta para impartir su clase?				



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN: INFORMÁTICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE OCTAVO AÑO PARALELO “B” DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. LEONIDAS GARCIA ORTIZ”

OBJETIVO

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en las relaciones interpersonales de los estudiantes.

INSTRUCCIONES

Para el desarrollo de la encuesta, se han tomado 8 preguntas dirigidas a los docentes de Octavo año paralelo “B” de Educación General Básica superior de la Unidad Educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”, se ha establecido la siguiente escala para su tabulación, la misma que se debe responder con un visto o una (X) en el recuadro del registro de la encuesta.

Valoración:

- 1 = Muy de acuerdo
- 2 = De acuerdo
- 3 = Poco de acuerdo
- 4 = Nada de acuerdo

Nº	PREGUNTAS	OPCIONES			
		1	2	3	4
1	¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultará el proceso de enseñanza aprendizaje?				
2	¿El aula de clases se debe convertir en salones de juegos o salones lúdicos?				
3	¿Incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de las técnicas lúdicas?				
4	¿Considera que se logra un mejor rendimiento utilizando las técnicas lúdicas en el proceso aprendizaje?				
5	¿Considera interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre compañeros?				
6	¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultará el proceso de enseñanza aprendizaje?				
7	¿Los docentes cuentan con una guía, de técnicas lúdicas para trabajar con los estudiantes?				
8	¿Utiliza usted las técnicas lúdicas como herramienta para impartir su clase?				



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN: INFORMÁTICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL OCTAVO AÑO
PARALELO “B” DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “DR. LEONIDAS GARCIA ORTIZ”

OBJETIVO

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en las relaciones interpersonales de los estudiantes.

INSTRUCCIONES

Para el desarrollo de la encuesta, se han tomado 8 preguntas dirigidas a los padres de familia del Octavo año paralelo “B” de Educación General Básica superior de la Unidad Educativa “Dr. Leónidas García Ortiz”, se ha establecido la siguiente escala para su tabulación, la misma que se debe responder con un visto o una (X) en el recuadro del registro de la encuesta.

Valoración:

- 1 = Muy de acuerdo
- 2 = De acuerdo
- 3 = Poco de acuerdo
- 4 = Nada de acuerdo

Nº	PREGUNTAS	OPCIONES			
		1	2	3	4
1	¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultará el proceso de enseñanza aprendizaje?				
2	¿El aula de clases se debe convertir en salones de juegos o salones lúdicos?				
3	¿Incentiva a los estudiantes a descubrir el conocimiento y construir su propio aprendizaje a través de las técnicas lúdicas?				
4	¿Considera que se logra un mejor rendimiento utilizando las técnicas lúdicas en el proceso aprendizaje?				
5	¿Considera interesante enseñar con las técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje y la interrelación entre compañeros?				
6	¿Piensa usted que la falta de conocimiento sobre técnicas lúdicas, dificultará el proceso de enseñanza aprendizaje?				
7	¿Los docentes cuentan con una guía, de técnicas lúdicas para trabajar con los estudiantes?				
8	¿Utiliza usted las técnicas lúdicas como herramienta para impartir su clase?				

