



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**TÉCNICAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR. GUÍA DE
ACTIVIDADES LÚDICAS**

CÓDIGO: LP11 - 03 - 062

AUTORA: SÁNCHEZ OLAYA YULI MARICELA

TUTOR: MANTILLA PACHECO DELFA. MSC.

Guayaquil, Marzo del 2019



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA Educación Primaria

DIRECTIVOS

MSC. Santiago Galindo Mosquera.
DECANO

Dr. Pedro Rizzo Bazaña MSC.
VICE-DECANO

MSC. Alfonso Sánchez Ávila
DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA Educación Primaria

Guayaquil, marzo del 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado **MSc. Delfa Mantilla** tutor del trabajo de titulación **Técnicas lúdicas en la motivación escolar. Guía De Actividades Lúdicas**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **Sánchez Olaya Yuli Maricela**, con C.C. No. 0803381458, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA FACULTAD DE FILOSOLÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

MSc. Delfa Mantilla Pacheco

DOCENTE TUTOR REVISOR

C.C. No. 090883228



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA Educación Primaria

Guayaquil, marzo del 2019

Sr.

Santiago Galindo Mosquera, MSc.

DECANO DE FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **TÉCNICAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS** del estudiante **Sánchez Olaya Yuli Maricela**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 15 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

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

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

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante **Sánchez Olaya Yuli Maricela** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSc. Delfa Mantilla Pacheco
DOCENTE TUTOR REVISOR
C.I. 0908783228



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA Educación Primaria

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

Yo, **Sánchez Olaya Yuli Maricela** con C.C. No. 0803381458, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“Técnicas lúdicas en la motivación escolar. Guía De Actividades Lúdicas”** son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

Sánchez Olaya Yuli Maricela

C.I. No. 0803381458

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

AGRADECIMIENTO}

A Dios por darme la fortaleza, dedicación y por conducir mi vida a lo largo de estos cuatro años. Gracias a mi familia, por estar incondicionalmente conmigo; por su apoyo incondicional, aliento y por darme ese consejo en el momento indicado cuando ya quería dejarlo todo y me alentaban a seguir adelante a pesar de los inconvenientes y problemas.

A la Facultad por permitirme obtener mi anhelado título de educación superior y lograr cumplir mi sueño de ser profesional de la educación.

Sánchez Olaya Yuli Maricela

DEDICATORIA

Dedico este Proyecto Educativo a Dios por darme el don de la vida y por permitirme llegar a este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi familia por su apoyo constante y pilar fundamental en mi vida, a mi padre Roberto por su preocupación constante y su predisposición para ayudarme de manera incondicional. que son mi motor para continuar en pie día a día y mi razón de vivir, por creer en mí, a pesar de los difíciles momentos que hemos pasado por dejarlas solas todos los fines de semana por mis viajes desde Santo Domingo a Guayaquil durante estos largos años de estudio.

Sánchez Olaya Yuli Maricela

Índice

Portada.....	i
Directivos.....	ii
Certificación del tutor revisor	iii
Revision final	iv
Licencia gratuita intransferible	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento.....	vi
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	1
 CAPÍTULO I	 3
EL PROBLEMA	3
1.1. Planteamiento del Problema de Investigación.....	3
1.2. Formulación del Problema	5
1.3. Objetivos de la Investigación.....	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
1.4. Justificación e Importancia.....	7
1.5 Delimitación del Problema	8
1.6 Premisas de la investigación.....	9
1.7 Operacionalización de las Variables.	10
 CAPITULO II	 11
MARCO TEÓRICO	11
Antecedentes del Estudio	11
Marco conceptual	11
Definición de Rendimiento escolar.....	12
Técnicas Lúdicas	14

Juegos infantiles	15
Ventajas de usar Técnicas Lúdicas como herramienta en el proceso enseñanza aprendizaje	16
Técnicas lúdicas y aprendizaje	16
Caracterización de los juegos:	16
Los juegos didácticos	18
Fundamento Epistemológico	19
Fundamentación Sociológica	20
Condiciones ambientales	22
Lugar de estudio	23
¿Qué es el juego social?	24
Los Beneficios del Juego Social	24
2.5 Fundamentación Psicológica	25
Fundamento Pedagógico	31
Marco Legal	37
 CAPÍTULO III	 45
METODOLOGÍA	45
Diseño Metodológico	45
Tipos de Investigación	46
Población y Muestra	47
Métodos de Investigación	49
Técnicas e instrumentos de investigación	49
Instrumentos de investigación	50
Procesamiento de la Información	52
Análisis e interpretación de datos	53
Encuesta Dirigida a Docentes	54
Encuesta realizada a los estudiantes	59
Encuesta realizada a los Representantes legales	69
Conclusiones y recomendaciones	79

CAPÍTULO IV.....	81
LA PROPUESTA.....	81
4.1.- Justificación.....	81
4.2.- Fundamentación.....	82
4.3.- Objetivos	85
4.3.1.- Objetivo General.....	85
4.3.2.- Objetivos Específicos	85
4.4.- Importancia.....	86
4.6.- Descripción de la propuesta	87
4.9.- Aspectos.....	93
4.13.-Impacto Social	97
Factibilidad de la propuesta	98
4.14.-Conclusiones	99
Objetivos	100
Guía didáctica.....	102
Bibliografía.....	117
Referencias bibliograficas	121
Referencias web	122



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

CARRERA: EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

“Técnicas lúdicas en la motivación escolar. Guía de actividades lúdicas”

Autor(es): Sánchez Olaya Yuli Maricela

Tutor(a): MSc. Delfa Mantilla

Guayaquil, Marzo del 2019

RESUMEN

El presente proyecto tiene como finalidad investigar la causa del problema en el contexto educativo, por la falta de aplicación de técnicas activas en la enseñanza de la lectura comprensiva. Su realización se realizará en la Escuela Fiscal “E.G.B Consuelo Benavides Cevallos” ubicada en el Cantón Eloy Alfaro provincia de Esmeraldas año lectivo 2018 – 2019, para recopilar información en el marco teórico se aplicará la investigación bibliográfica, donde se buscarán las definiciones de las variables de estudio. La metodología será aplicada, mediante la ejecución de campo. Como instrumentos de recolección de datos se aplicará la encuesta a docentes, padres de familia y rector, además los resultados serán tabulados y graficados en tablas estadísticas, para obtener las conclusiones. La población la conforman directivos, docentes, estudiantes y padres de familia de la comunidad educativa. La ejecución de la propuesta se realizará con un guía didáctica en la lectura comprensiva que tienen como finalidad mejorar el nivel de conocimiento de los estudiantes para elevar la calidad de la enseñanza de las Lengua y Comunicación, lo que producirá cambios significativos y la preparación para su vida y entorno laboral.

Palabras Claves: Técnicas activas- Enseñanza- Lengua y Comunicación.



UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER
CAREER: PRIMARY EDUCATION

TITLE OF THE INVESTIGATION WORK SUBMITTED
"Teaching techniques in comprehensive reading. Teaching guide in
comprehensive reading "

Author (s): Sánchez Olaya Yuli Maricela

Tutor (a): MSc. Delfa Mantilla

Guayaquil, march 2019

ABSTRAC

The purpose of this project is to investigate the cause of the problem in the educational context, due to the lack of application of active techniques in the teaching of comprehensive reading. Its carried out in the Educational Unit "E.G.B Consuelo Benavides Cevallos" located in the Canton Eloy Alfaro province of Esmeraldas academic year 2018 - 2019, to collect information in the theoretical framework will apply the literature research, which will seek definitions of study variables . The methodology will be applied, through field execution. As instruments of data collection, the survey will be applied to teachers, parents and rectors, and the results will be tabulated and plotted in statistical tables, to obtain the conclusions. The population is made up of executives, teachers, students and parents of the educational community. The execution of the proposal will be carried out with a didactic guide in comprehensive reading that aims to improve the level of knowledge of students to raise the quality of teaching of the Language and Communication, which will produce significant changes and preparation for their life and work environment.

Keywords: Active Techniques- Teaching- Language and Communication.

Introducción

La actividad lúdica considerada como el espacio para desarrollar técnicas y juegos didácticos que generan motivación, aprendizajes significados e incorporación de valores, constituye en esta propuesta una herramienta básica para fortalecer motivaciones, los lazos afectivos entre compañeros estudiantes y profesores y padres de familia.

Los estudiantes muestran un comportamiento tímido y desmotivado entre sí en los procesos de aprendizaje, de ahí la necesidad de implementar una propuesta con el fin de vivenciar y aplicar estrategias lúdico pedagógicas innovadoras que promuevan la motivación para que los estudiantes reconozcan sus fortalezas y debilidades acerca de sus actitudes y comunicación frente a los diferentes procesos. Además permitirá generar un cambio de comportamiento y la forma como enfrenta las situaciones escolares que en el diario convivir se presentan, generando un cambio significativo dentro de su formación.

Es responsabilidad del docente fomentar, a través de su quehacer pedagógico, la motivación en el estudiante y los valores que conlleven a la práctica de normas de convivencia y permitan mejorar la calidad

Capítulo I: entre otros aspectos puede abarcar planteamiento del Problema, formulación y sistematización del mismo, objetivos de la investigación, justificación, delimitación, hipótesis o premisas de investigación y su operacionalización de las variables de investigación, que a su vez son los temas fuerza a ser desarrollados en el marco teórico, dejando ver la relación de cada capítulo.

Capítulo II: en el cual se incorporan los antecedentes de la investigación, Marco Teórico, marco contextual, marco conceptual, marco legal, entre otros. Ahí se determinará la influencia de las teorías

educativas, filosóficas, pedagógicas, psicológicas relacionadas al tema de investigación que deben ser citadas científicamente con APA 6.

Capítulo III: el cual abarca los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del trabajo de titulación. Se tabulan los resultados de las encuestas aplicadas a los implicados de la institución, para destacar las conclusiones y recomendaciones de la misma.

Capítulo IV: comprende el desarrollo de la Propuesta de la investigación. Conclusiones. Recomendaciones, Referencias Bibliográficas. Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación

En los últimos años a nivel mundial la educación está tomando otra expectativa con la actualización y el fortalecimiento curricular de la educación general básica, podemos observar que la educación va cambiando; ya que inspira alcanzar las metas, los objetivos de la comunidad nacional de la sociedad ecuatoriana a través de la educación. Que ayuda a desenvolver en un sentido moral, un desarrollo en los valores éticos, humanos y solidarios pero no es en su totalidad por que la mayoría de los docente no aplican toda la responsabilidad posible para mejorar la educación.

En Ecuador podemos darnos cuenta que existe un gran déficit en el aprendizaje de los estudiantes, ya que no cumplen con un buen rendimiento académico, y su potencial creativo está por debajo de la cifra esperada, en los establecimientos educativos de Esmeraldas se está planteando transformar la educación se han implementado métodos en donde los estudiantes puedan participar para obtener un mejor conocimiento; que tiene una problemática de calidad de rendimiento escolar. Precisamente como la educación tiene que ver con el proceso de organización de la personalidad del niño y la niña, ya que son seres flexibles, versátiles y con capacidad de auto transformación, se potencializa el desplazamiento de expresión, la individualidad que le permite una acción responsable consigo misma y con los demás.

Con esta investigación se pretende dar a conocer los motivos por cuales los educandos no mejoran su enseñanza, y los errores que comete el docente al momento de impartir su cátedra; al mismo tiempo se pretende dar soluciones para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes con el propósito de ampliar sus conocimientos y desarrollar dichos ejes de aprendizajes.

La educación de los discentes por naturaleza requiere de un enlace cognitivo de los diferentes conocimientos y experiencias adquiridas paulatinamente día a día; por eso se dice que las ciencias están relacionadas entre sí. Teniendo en cuenta este motivo podemos afirmar que lo mejor para los estudiantes es aprender por medio de las recreaciones, para que se desenvuelvan adecuadamente en sus ideas y puedan aplicar sus conocimientos.

La falta de participación de este tipo de habilidades y destrezas por parte de los discentes y específicamente de los educandos de nuestro grupo objetivo de indagación, tiene varios orígenes tanto históricos como pedagógicos. Estas causales van desde los procesos de aprendizaje de los alumnos, pasando por la poca preparación y conocimiento de los docentes en técnicas y metodologías activas, sumándole a ello la falta de interés por parte de las autoridades gubernamentales de turno, por no valorar la labor del maestro, dándole a esto la falta de la indolencia de la enseñanza pública.

Sabemos que los niños en su primera etapa de vida aprenden jugando con la ayuda de sus padres por medios de juegos didácticos, rompecabezas, legos, entre otros que son los mejores para desarrollar la inteligencia de los infantes, debemos tener en cuenta que esto no se cumple en totalidad por diversos motivos sea por desconocimiento de sus progenitores.

A esto se le complementa la ausencia del material concreto en los primeros años de educación básica lo cual imposibilita que los niños asimilen mejor sus conocimientos. Y puedan tener una mejor calidad de educación sobre todo poniendo la calidez necesaria adoptando los juegos para exponer sus capacidades al límite.

La falta de técnicas lúdicas en el aprendizaje de nuestros educandos ha dificultado ampliar sus capacidades y la participación activa entre compañeros, induciendo así el descuido por los estudios, ya que hacen de sus clases algo tradicional y sin interés.

Se podría decir que la baja calidad de la motivación escolar es un problema en la institución mencionada, ya que los estudiantes tienen dificultad de aprendizaje para entender las cátedras impartidas, por los docentes. Existen inconvenientes que no les permite a ellos alcanzar los aprendizajes requeridos por que no se imparten todos los nuevos conocimientos correctamente, para que los aprendices puedan tener capacidad de involucrarse sin temor hacia su mundo que lo rodea.

Este problema podría seguir si los estudiantes continúan desmotivados , descontentos, desinteresados, ya que con este comportamiento no lograremos integrar alumnos pensantes, críticos creativos, un niño que no canta y sobre todo no juega no puede ser un niño feliz, una institución educativa sin canto y sin juego será muy triste.

1.2. Formulación del Problema

¿De qué manera influye la técnicas lúdicas en la calidad del rendimiento escolar en los estudiantes del Cuarto Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “E.G.B Consuelo Benavides Cevallos” Provincia de Esmeraldas, periodo lectivo 2018-2019?

Delimitado: El problema se relaciona con la falta de interés y motivación académicas de los estudiantes para el aprendizaje.

Claro: es importante establecer la deficiente predisposición de los docentes por apartarse de métodos tradicionalistas y ortodoxos por ende es claro que los docentes deben prepararse en las nuevas metodologías para enfrentar los retos de la actual enseñanza.

Evidente: Podemos notar con facilidad como en la Escuela Fiscal “E.G.B Consuelo Benavides Cevallos” Provincia de Esmeraldas, periodo lectivo 2018-2019 los estudiantes tienen falencias en sus conocimientos producto de las imprácticas técnicas de aprendizaje.

Relevante: Que nuestra comunidad educativa realice esfuerzos para tratar de resolverlo pedagógicamente a través de refrescantes canales ideológicos de prácticas educativas.

Original: Por cuanto desarrollaremos guías metodológicas tratando que este problema tenga un enfoque nuevo.

1.3. Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Examinar la influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de la motivación escolar mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo, para diseñar una Guía de actividades lúdicas.

Objetivos específicos

- Identificar las técnicas lúdicas mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuestas a docentes y estudiantes, entrevistas a autoridades.
- Medir la calidad de la motivación escolar mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuestas a docentes y estudiantes, entrevistas a autoridades.

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

1.4. Justificación e Importancia

Esta investigación tiene como propósito mejorar la calidad de la motivación escolar, ya que en la población observada los estudiantes muestran desinterés por las clases recibidas y esto dificulta el que haya un aprendizaje significativo; tomando en consideración que las técnicas lúdicas van a ayudar en el proceso enseñanza aprendizaje en clases, lo que traerá como resultado el interés del educando, activando sus capacidades cognitivas y esto provocará que observe detenidamente las reglas que se planteen, para así obtener un mejor desarrollo en sus destrezas.

Este proyecto va a enseñar a los estudiantes a trabajar en grupo a ser más competitivos para desarrollar las habilidades y cualidades, las técnicas lúdicas deben ser aplicadas en todas las áreas, ya que así todos nuestros educandos, no van a observar una clase repetitiva y sin interés sino más bien se van a esforzar al máximo por ser el mejor como lo plantea nuestro currículum.

En la actualidad se observa que los estudiantes descuidan los estudios por la tecnología; y como docentes deberíamos aprovechar esta ciencia para aplicarla de una mejor manera, utilizar los tics es oportuno para desarrollar mejor los conocimientos de los estudiantes, lo que da paso a la creatividad y dinamismo tal como lo establece el currículum. Además la investigación es pertinente de acuerdo con lo que establece la LOEI y el plan decenal que son herramientas que nos ayudan a mejorar la calidad de la educación.

Vale recordar que los valores humanos se pierden cada día y con las técnicas lúdicas se busca fortalecer vínculos de amistad a través de los juegos, el respeto al esperar su turno, la alegría de aprender jugando, la competitividad en medio de la sociedad y la responsabilidad de los estudiantes ante las tareas que deben cumplir a tiempo y ante ciertos parámetros.

La comunidad educativa beneficiada será: Los estudiantes porque van a fortalecer sus motivaciones para aprender y aumentar su rendimiento escolar con calidad y calidez, ya que también van a engrandecer sus lazos afectivos. Los padres de familia se sentirán realizados de contar con hijos preparados y estimulados al conocimiento, lo que traerá como resultado oportunidades dignas cuando sean jóvenes, y con desenvolvimiento personal para que puedan defenderse ante cualquier adversidad que le presente la vida. Los docentes porque cumplen con un buen trabajo y tendrán la satisfacción de saber que llegaron a sus educandos abarcando técnicas vanguardistas en el área de la enseñanza, que es lo que nos exige nuestra reforma curricular.

Este trabajo apoya la teoría del aprendizaje constructivista, la cual afirma que la educación puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna; de igual forma se respalda del método lúdico, que a través de estrategias diseñadas basados en juegos crea un ambiente armónico, para estimular el interés de aprender en los estudiantes.

1.5 Delimitación del Problema

Campo: Educativo

Área: Didáctica y Pedagogía

Aspectos: Académico o Pedagógicos, Sociológicos

Tema: Técnicas lúdicas en el Motivación escolar.

Propuesta: Diseño de una guía metodológica para docente.

1.6 Premisas de la investigación

Las técnicas lúdicas permitirán lograr el motivación escolar en los estudiantes

Los estudiantes que logran el motivación escolar tienen buenas calificaciones

La lúdica se relaciona con el funcionamiento del cerebro que activa la motivación.

La lúdica se basa en la teoría del juego que contribuye a una activo proceso de aprendizaje.

La motivación es una función del cerebro que potencia el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sin la motivación escolar los docentes pierden la oportunidad de mejorar su calidad de intervención en el aula.

La guía didáctica es una herramienta que guía el camino por donde debe seguir el educador para enseñar bien.

1.7 Operacionalización de las Variables.

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Cuadro No 1

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores
VARIABLE INDEPENDIENTE Las técnicas lúdicas	Conjuntos de técnicas lúdicas y recreativas	Las técnicas lúdicas	Clasificación de técnicas lúdicas Ventajas de técnicas lúdicas Técnicas lúdicas según el año o nivel que le corresponde.
		Tipos de juegos	Técnicas que aplica el docente para mejorar las relaciones interpersonales. Importancia que brinda las técnicas lúdicas. Proceso de las técnicas lúdicas.
		Métodos que aplica con las técnicas lúdicas.	Clasificación de las técnicas explicativas del juego Estructuras del juego lúdico Aspectos importantes del juego
VARIABLE DEPENDIENTE motivación escolar	Proceso de adquisición de conocimiento	• Concepto	Motivación escolar en el entorno social El clima escolar y las relaciones interpersonales
		Motivación escolar en el salón de clases	• Importancia de las relaciones interpersonales • Comunicación y relaciones interpersonales • Relaciones interpersonales

Fuente: Investigación bibliográfica

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

Realizado el sondeo en el medio virtual, se han encontrado temas similares como los que se detallan a continuación:

Monchamp, O. D. (2014). El Juego Educativo. En O. D. Monchamp, El Juego Educativo. Madrid: Ediciones Morata, S.L.

Los Juegos didácticos como herramientas pedagógicas, para la resolución de problemas matemáticos en el Grado 5^{to} de la I. E. N. Integrantes Edwin Henríquez Hernández, Manuel Henoc Mieleles, Mario Manuel Ruíz y Rosa carranza. Facultad de Educación, Nechi Antioquia 31 de marzo del 2014

Los juegos didácticos y su incidencia en el Aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo año de la Escuela fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”. Durante el periodo lectivo 2.013-2.014 Autoras: Nury Morales Peralta Verónica Sumba Yaguno. Milagro agosto 2.013

Marco conceptual

Las bases sobre el cual se realizó esta investigación siguen una línea constructivista que invita a crear estímulos convenientes del aprendizaje, para tener en el aula estudiantes activos, creadores, críticos y felices al ser capaces de crear su propio conocimiento en donde el maestro es solo un guía que facilitará el aprendizaje. A continuación cada una de las teorías sobre el cual se basa nuestra investigación:

La teoría de Piaget, que habla acerca Conflicto Cognitivo, reequilibrio y estructuración de la inteligencia, esta pretende potenciar la construcción del conocimiento, el interés personal, el valor de la autonomía, la actitud cooperativa; los mismo que podemos conseguir a través del juego didáctico.

la representación del conocimiento; La técnica didáctica tiene sus objetivos definidos y son precisamente atraer al estudiante, incentivarlo, llamar su atención y con ayuda de sus docentes plasmar en el juego los conocimientos antes impartidos.

Definición de Rendimiento escolar

La motivación escolar o académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada.

En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

Según la definición en la enciclopedia virtual (Definiciones, 2015), la cual habla sobre los distintos factores que inciden en el rendimiento académico, al respecto dice: "... la dificultad propia de algunas asignaturas, la gran cantidad de exámenes que pueden coincidir en una fecha, pasando por la amplia extensión de ciertos programas, son muchos los motivos que pueden llevar a un alumno a un bajo rendimiento académico".

En la ciudad de Guayaquil, son muchas las escuelas o centros educativos que tienen un gran porcentaje de estudiantes con bajas calificaciones, que desencadena cursos llenos de estudiantes en recuperación al final de los quimestres, si los docentes pudiéramos identificarlos desde el inicio de cada parcial y se trabajará para mitigarlos, otros serían los resultados al final de cada periodo de estudio.

Acerca de la importancia de la educación (Ruíz , 2012), afirma: “La educación ha sido un tema de interés en la antigüedad y sobre todo en este tiempo, su razón incide en la importancia de la misma para impulsar el desarrollo de las culturas en todas las áreas”.

La educación siempre ha sido y será un tema de interés, pues de ello depende el crecimiento, desarrollo y fortalecimiento de los países, ciudades y pueblos, es lo que les permitirá competir y estar al nivel de los demás países; y a ser mejores en todo lo que desempeñen.

Cuando hablamos de rendimiento debemos considerar lo que dice (Velázquez, 2012), “...se debe tener muy claro que éste no es un sinónimo de capacidad intelectual, aptitudes o competencias, éste va más allá de ello, están involucrado diversos factores que van a influir en el rendimiento ya sea de forma negativa o positiva”.

Entonces con esta afirmación podemos decir que la motivación escolar es el producto del proceso de enseñanza-aprendizaje el mismo que determina cuanto el estudiante ha retenido y aplicado más no cuanto a memorizado.

Por su parte (Bonilla, 2014) lo define a la motivación escolar como: “El nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un alumno como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa”.

Tomando de referencia las definiciones antes mencionadas, podemos concluir que en la motivación escolar es un nivel en el cual se mide un valor numérico cuantitativo que incluye distintos factores que van a intervenir.

Dicho de esta forma, en nuestro sistema educativo actual, el rendimiento académico se mide mediante un valor numérico que va desde 0 a 10 y que son el resultado de notas individuales producto de exámenes, trabajos, observación del maestro, entre otras herramientas que se utilizarán para medir la motivación escolar de los educandos.

Técnicas Lúdicas

Como definición de técnicas lúdicas (Landeros, 2012), menciona:

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... fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Lo que el autor del concepto anterior expresa es, que no debemos limitar a las técnicas lúdicas como simples actividades, solo para pasar el ocio o para entretenimiento, sino que ella lleva consigo un objetivo, es allí donde tendrá un fin educativo.

Acerca de la utilidad del juego (Neira, 2011), afirma: “El juego, es la actividad que se utiliza para diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa”.

Con el juego, son los integrantes los que serán incentivados, animados y por qué no decirlo despertados al conocimiento, al deseo de aprender, compartir e interactuar con el grupo social al que integra.

Juegos infantiles

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. 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.

El juego de un niño posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie enseña al niño a jugar esto es innato, durante el juego los niños inicia su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

“Juegos cooperativos para fortalecer el proceso de socialización”, señalan; Que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre”.

Rivera 2016, menciona

El estudiante de la institución educativa 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. Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí.

Ventajas de usar Técnicas Lúdicas como herramienta en el proceso enseñanza aprendizaje

Técnicas lúdicas y aprendizaje

A continuación una lista con ítems, que afirman según (Morrison, 2011), qué aprenden los niños con el uso o aplicación del juego:

-  Aprenden conceptos.
-  Desarrollar habilidades sociales.
-  Desarrollar habilidades físicas.
-  Dominar situaciones de la vida.
-  Practicar procesos del lenguaje.
-  Desarrollar habilidades de alfabetización.
-  Mejorar el autoestima.
-  Preparación para la vida adulta y los roles que se desempeñan.
(aprender cómo ser independiente, pensar, tomar decisiones, cooperar y colaborar con los otros)

Caracterización de los juegos:

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar 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.

El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El juego didáctico.-es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así 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 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. (Ecuador U. C., 2011)

El juego es una actividad, que da como resultado niños felices, desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora, que es el motor necesario para enfrentar el mundo competitivo en el que nos desenvolvemos. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos; útil y complementario en todo currículo de docente, especialmente en el para los años básicos.

Para (Ocaña, 2009) la contribución del juego a la educación se basa en el desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores y componentes estructurales como: En el intelectual-cognitivo se 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.

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, etc.

Con todas estas teorías que favorecen la práctica del juego, los maestros ecuatorianos que tienen como objetivo enseñar con un enfoque constructivista y dinámico deberían aprender y dominar el juego como una herramienta de trabajo dentro y fuera del aula de clases.

Los juegos didácticos

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. (Chacón, 2013)

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje. (Ecuador U. C., 2011)

Fundamento Epistemológico

“La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades, auto-expresión y participación social”. (Froebel, 2010)

La Historia del Juego en el mundo occidental

Con el fin de comprender los diversos enfoques teóricos acerca del significado del juego infantil, es necesario conocer algunos datos históricos redactados a continuación:

Desde los tiempos ancestrales hasta la edad media

Durante 1000 años antes del nacimiento de Cristo, la historia registrada de todas las principales culturas del mundo mediterráneo oriental indica un enfoque bastante similar en torno a la infancia. Los niños nunca fueron vistos de manera idealizada y romántica, como sucede en la actualidad; no eran considerados inocentes o puros por naturaleza. Sin embargo, se les consideraba indefensos, incapaces de dirigir sus propios asuntos y con necesidades especiales, incluyendo el deseo y la necesidad de jugar. El juego formaba una parte comprensible y aceptable en la vida de los niños. Por ejemplo, en las pinturas de los antiguos muros egipcios se observan niños que juegan con pelotas y muñecas, y que saltan la cuerda (French, 1977).

Los niños en la antigua Grecia eran considerados juguetones por naturaleza, y el juego era permitido e incluso fomentado. Los niños también eran vistos como más inmaduros, indisciplinados, indefensos, temerosos, alegres y afectuosos que los adultos. Si bien en la infancia y

las actividades infantiles se apreciaban, la función del adulto era guiar con amabilidad al niño para convertirlo en un ciudadano útil y responsable (French, 1977). La naturaleza gentil y respetuosa de esta guía se ilustra mediante los escritos del filósofo Platón. Aun cuando describía a los niños pequeños como “las bestias más hábiles, traviesas y desobedientes” (Leyes, libro 7, p. 808), a Platón también le preocupaba que la supervisión adulta exclusiva pudiera ser dañina. Malcriar a los niños los puede tornar “aprensivos, malhumorados y fácilmente alterados por pequeñeces”, escribió, pero educar a los niños severamente los puede tornar “huraños, sin bríos, serviles e incapaces de participar en la vida doméstica y cívica” (Leyes, libro 7, p. 91). Aunque quizá menos gentiles en sus técnicas acerca de la orientación infantil, los antiguos romanos compartían la idea de los griegos respecto a los niños, considerándolos afectuosos, alegres y juguetones, pero pensaban que los niños necesitaban disciplina balanceada con efecto. (Hughes, 2010)

Fundamentación Sociológica

Técnicas de trabajo intelectual para alumnos de enseñanza básica y bachillerato

Quizá uno de los aspectos de los que más universalmente se acusa al período de educación básica sea el de que los alumnos lo terminan sin saber trabajar personalmente. Esta deficiencia salta a la vista cuando el estudiante de bachillerato se incorpora a los estudios universitarios.

¿Cuáles son las dificultades que encuentran? De entre ellas destacamos las siguientes: no superar los exámenes por no saber estudiar con eficacia; falta de técnicas de estudio y de organización del trabajo personal; no estudiar con regularidad, sino en vísperas de exámenes; dificultad para sintetizar; no saber tomar apuntes...

Por su parte, los profesores advierten otras dificultades además de las citadas: carencia de conocimientos básicos; no saber distinguir entre ideas o conceptos-clave y cuestiones o aspectos accesorios; deficiente capacidad de expresión oral y escrita...

La gama de deficiencias señaladas guardan estrecha relación con el modo de trabajar del alumno, de sus motivaciones, de los hábitos intelectuales que debiera haber desarrollado.

Se impone, por consiguiente, una orientación de la enseñanza media y básica que fomenten una saludable búsqueda de hábitos intelectuales, la actividad personal y la maduración de la inteligencia, en suma, que el estudio se convierta en auténtica formación personal.

Cada uno estudia según es y va siendo según estudia. Estudia según su personalidad. En ella se articulan el poder, el querer y el saber. Depende de las dotes y capacidades de cada sujeto, de lo que quiere estudiar y de lo que sabe acerca de sus destrezas y métodos. Cualquier aprendizaje exige un cierto grado de desarrollo psíquico, un nivel determinado de capacidad mental; Para cada tipo de aprendizaje, además de esa capacidad general, se necesitarán unas aptitudes específicas. Por otra parte, todo aprendizaje nuevo se apoya en lo que se ha aprendido anteriormente; en consecuencia, el ejercicio de la capacidad o aptitud es condición es imprescindible. A medida que se van aprendiendo deben ejercitarse las nuevas nociones, aplicándose a experiencias variadas.

El segundo elemento a tener en cuenta es la motivación para el estudio. Es muy grande el poder de la voluntad, de la autoconfianza; supuesta una capacidad mínima, el alumno podrá adquirir los métodos y técnicas pero tendrá que sacar de sí mismo la fuerza y decisión.

Puede ayudar a la motivación el proponer metas próximas y remotas, ir articulando unas con otras; es un signo de madurez el sacrificar algunas de las próximas por las remotas.

El placer funcional: el mero hecho de ejercer una función, lleva un premio, despierta el interés y lleva a mantenerse en el estudio: tiene más posibilidades de motivación aquello que se percibe formando parte de la propia personalidad.

El tercer factor a considerar es el conocimiento por parte del alumno acerca de los métodos y técnicas para el estudio, de sus ventajas y condiciones. Pero lo importante es que este saber se convierta en hábito duradero y permanente. Es conveniente para ello que el alumno se ejercite de modo práctico, bajo la orientación del profesor, en el uso de estas técnicas.

Condiciones ambientales.

Sobre las condiciones de ambiente (Mora, 2010) afirma: “El ambiente nos condiciona enormemente y mucho más nuestro trabajo intelectual, que requiere un especial esfuerzo y concentración. Si queremos que nuestro rendimiento no quede disminuido, hemos de cuidar el ambiente que nos rodea”.

Ambiente familiar

La actitud de los padres hacia el estudio del alumno, su mayor o menor exigencia y comprensión, el estado de armonía que reine en la casa, etc., ejercen una influencia importante en la motivación escolar.

Es conveniente trabajar en este sentido, conseguir un estado de acuerdo entre las partes, dialogar con ellas y entre ellas, con el fin de transformar las situaciones y actitudes negativas en lo más provechosas posibles.

Este campo, aunque es delicado y difícil, no por ello está menos necesitado de la intervención del tutor. Como mediador puede realizar una labor meritoria.

Ambiente escolar

Es aquí donde se desarrolla la mayor parte del proceso de aprendizaje. Conseguir un ambiente escolar agradable y estimulante para el alumno es haber dado un paso importante. En este aspecto conviene cuidar:

- Las buenas relaciones entre alumno y profesor;
- Hacer asequible al alumno las asignaturas, evitando los escollos y resaltando los aspectos positivos y agradables;
- Facilitar un ambiente de camaradería entre los alumnos, controlando a aquellos que resultan negativos para el rendimiento de los demás;
- Proporcionarles continuamente estímulos en su tarea: calificaciones, alabanzas, consejos, etc. Los trabajos experimentales apuntan hacia el superior aprendizaje del grupo cuyo profesor adopta una actitud positiva de estímulo frente a las actitudes de hostigamiento o total permisividad.

Lugar de estudio

El lugar de estudio ha de ser adecuado para conseguir un buen rendimiento.

La mesa y la silla deben ser cómodos, la iluminación adecuada (preferible que entre por la izquierda), la temperatura agradable, ventilación suficiente y lo más alejado posible de los ruidos perturbadores.

Debe hacer lo posible el alumno por convertirlo en un lugar íntimo, personal.

Si no contase con una habitación propia en casa, es preferible que utilice la biblioteca del centro o la pública de su barriada.

Salud

El encontrarnos en buenas condiciones físicas es necesario. La falta de sueño, el hambre, el cansancio, dolores de ojos, de cabeza, etc.

son cosas que hay que solucionar. Por ello es conveniente buscar para el estudio aquellas horas en las que el cuerpo se encuentra más descansado.

¿Qué es el juego social?

Acerca del juego social (Garvey, 1983) se refiere: “El juego social se caracteriza por la participación en conductas no literales dentro del contexto de la interacción social; es decir, las conductas no literales sucesivas de un niño depende de las conductas no literales de un compañero”.

El juego social involucra tres aptitudes indispensables según (Hughes, 2010)

En primer término, el niño debe tener una buena apreciación de la realidad, porque debe tener la capacidad de distinguir muy bien entre aquello que es real y aquello que es fingido. En segundo término, el niño debe tener la capacidad de reconocer la existencia de reglas, y acatarlas al tomar turnos, aun cuando esta no se encuentre delineada en forma específica al comienzo del juego. En tercer término, los jugadores deben compartir sus ideas imaginarias al desarrollar los temas de un episodio de juego. (p 212)

En un sentido muy práctico, el juego irá tomando vida propia conforme avanzaba y cada niño según su capacidad y creatividad hará cambios que dificulten las etapas del proceso, la mayoría de veces empíricamente, dándole su toque personal.

Los Beneficios del Juego Social

El juego social ofrece beneficios tanto en forma general como en áreas específicas de la socialización. En el sentido más generalizado, el juego social motiva a los niños a concentrarse en las reglas subyacentes al episodio de juego y les hace percatarse de que bajo todas las

interacciones sociales subyacen ciertas reglas. El psicólogo soviético Lev Vygotsky (1896-1934) creía que, por todos los motivos, el juego era fundamental para la formación de las aptitudes simbólicas del niño.

Vygotsky afirmaba que, durante el juego, todas las actividades de un niño adoptan un significado simbólico, y el juego involucra un énfasis sobre estos significados más que sobre las actividades específicas que las expresan. Por ejemplo, en el juego de Paul y Maura esta última sabe que Paul realmente no pretende lastimarla cuando la etapa, como tampoco ella pretende lastimarlo cuando lo golpea con la almohada.

Según (Hughes, 2010) “En el juego social, los temas sociales no solo motiva a los niños a crear las reglas que regirán sus propias interacciones, sino que también los estimula a concentrarse en el significado detrás de toda interacción social humana”. (p213)

En el juego entre hermanas que juegan a las hermanas, ambas se encuentran preocupadas por exhibir su hermandad; el hecho de que dos hermanas decidan jugar a las hermanas las hace a ambas adquirir las reglas de conducta.

Cuando hablamos de reglas en el juego (Hughes, 2010) dice: “Para poder integrar en un juego es necesario e indispensable conocer reglas, para alcanzar un grado de acoplamiento y de integración social”.

La participación en un grupo es lo que involucra el hecho de compartir, hacer uso de la palabra, escuchar, respetar turnos, memorizar procesos del juego, practicar, aprender por falla y error hasta dominarlo, si se pretende ser bueno.

2.5 Fundamentación Psicológica

La función del docente es engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto implica que la función del profesor no se limita a crear condiciones óptimas para

que le alumno despliegue una actividad mental constructivista, sino que debe orientar y guiar explícita y deliberadamente dicha actividad.

Podemos decir que la construcción del conocimiento escolar es en realidad un proceso de elaboración, en sentido del que el alumno selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos. Así aprender un contenido quiere decir que el alumno le atribuye un significado, construye una representación mental por medio de imágenes o proposiciones verbales, o bien elabora una especie de teoría o modelo mental como marco explicativo de dicho conocimiento.

Construir significados nuevos implica un cambio en los esquemas de conocimientos que se poseen previamente, esto se logra introduciendo nuevos elementos o estableciendo nuevas relaciones entre dichos elementos. Así, el alumno podrá ampliar o ajustar dichos esquemas a reestructurarlos a profundidad como resultado de su participación en un proceso instruccional. En todo caso, la idea de construcción de significados nos refiere a la teoría del aprendizaje significativo, que se explicará en el siguiente apartado.

Desde esta perspectiva, el proceso de enseñanza debería orientarse a culturar a los estudiantes por medio de prácticas auténticas (cotidianas, significativas, relevantes en su cultura), apoyadas en procesos de interacción social similares al aprendizaje artesanal. En gran medida se plasma aquí las ideas de la corriente sociocultural vigotskiana, en especial la provisión de un andamiaje del parte del profesor (experto) hacia el alumno (novato), que se traduce en una negociación en una negociación mutua de significado. (Erickson, 2008)

Ausubel, como otros teóricos cognoscitivistas, postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura

cognitiva. Podríamos clasificar su postura como constructivista (el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura) e interaccionista (los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimientos previo y las características personales del aprendiz) (Díaz Barriga, 1989).

Ausubel también concibe al alumno como un procesador activo de la información, y dice que el aprendizaje es sistemático y organizado, pues es un fenómeno complejo que no se reduce a simples asociaciones memorísticas.

Para que haya aprendizaje significativo según D. Ausubel, el alumno debe tener una disposición o actitud favorable para extraer el significado, luego de esto el mismo construye un entramado o red conceptual.

Esto nos revela que las estrategias y las técnicas apropiadas predisponen al estudiante de forma apropiada para que esté listo y apto para que reciba el conocimiento de determinada asignatura y su posterior aplicación.

En todo caso, es evidente que el aprendizaje significativo es más importante y deseable que el repetitivo en lo que se refiere a situaciones académicas, ya que el primero posibilita la adquisición de grandes cuerpos de conocimiento integrados, coherentes estables, que tienen sentido para los alumnos.

En síntesis, el aprendizaje significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes.

La estructura cognitiva está integrada por esquemas de conocimiento, los cuales son abstracciones o generalizaciones que los individuos hacen a partir de objetos, hechos y conceptos (y de las

interrelaciones que se dan entre estos) que se organizan jerárquicamente. Lo anterior quiere decir que procesamos la información que es menos inclusiva (hechos y proposiciones subordinados) de manera que llegue a ser subsumida o integrada por las ideas más inclusivas (denominadas conceptos y preposiciones supra ordenadas).

Es importante que el docente conozca el nivel jerárquico de los contenidos que enseña, las interrelaciones que estos guardan entre sí, y que ayude a los alumnos a entender ese entramado tejido conceptual

existente en la disciplina que enseña. Precisamente uno de los mayores problemas de los estudiantes es que tienen que aprender “cabos sueltos” o fragmentos de información inconexos, lo que los lleva a aprender repetitivamente, casi siempre con la intención de pasar un examen y sin entender mucho del material de estudio.

Es indispensable tener siempre presente que la estructura cognitiva del alumno tiene una serie de antecedentes y conocimientos previos, un vocabulario y un marco de referencia personal, lo cual es además el reflejo de su madurez intelectual. Este conocimiento resulta crucial para el docente, pues Ausubel piensa que es a partir del mismo que debe planeársela enseñanza.

La importancia del conocimiento previo

Para David Ausubel (1976) el conocimiento y experiencias previas de los estudiantes son las piezas clave de la conducción de la enseñanza:

“si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, diría lo siguiente: el factor aislado más importante que influencia el aprendizaje es aquello que el aprendiz ya sabe. Averíguese esto y enséñese de acuerdo con ello”.

Condiciones que permiten el logro del aprendizaje significativo

Para que realmente sea significativo el aprendizaje, este debe reunir varias condiciones: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de las disposición (motivación y actitud) de este aprender, así como de la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje.

Durante el aprendizaje significativo el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva.

El significado es potencial o lógico cuando nos referimos al significado inherente que posee el material simbólico debido a su propia naturaleza, y solo podrá convertirse en significado real o psicológico cuando el significado potencial se haya convertido en un contenido nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro de un sujeto particular.

Lo anterior resalta la importancia que tiene que el alumno posea ideas previas pertinentes como antecedente necesario para aprender, ya que sin ellas, aun cuando el material de aprendizaje este “bien elaborado”, poco será lo que el aprendiz logre.

Es decir, que puede haber aprendizaje significativo de un material potencialmente significativo, pero también puede darse la situación de que el alumno aprenda por repetición debido a que no esté motivado o dispuesto a hacerlo de otra forma, o porque su nivel de madurez de nivel cognitiva no le permita la comprensión de contenidos de cierto nivel de complejidad. En este sentido resaltan dos aspectos:

a) Las necesidad que tiene el docente de comprender los procesos motivacionales y afectivos subyacentes al aprendizaje de sus alumnos, así como de disponer de algunos principios y estrategias efectivos de

aplicación en clase (aspecto que tratamos en ellos diversos capítulos de esta obra).

b) La importancia que tiene el conocimiento de los procesos de desarrollo intelectual y de las capacidades cognitivas en las diversas etapas del ciclo vital de los alumnos.

El alumno con su estructura cognitiva particular, con su propia idiosincrasia y capacidad intelectual, con una serie de conocimientos previos (algunas veces limitados y confusos), y con una motivación y actitud para el aprendizaje propiciada por sus experiencias pasadas en la escuela y por las condiciones actuales imperantes en el aula, el docente llega a influir favorablemente en todas ellas.

Por otra parte, están los contenidos y materiales de enseñanza, y si estos no tienen un significado lógico potencial para el alumno se propiciara un aprendizaje rutinario y carente de significado.

Aquí nuevamente el profesor puede potenciar dichos materiales de aprendizaje al igual que las experiencias de trabajo en el aula y fuera de ella, para acercar a los alumnos a aprendizajes más significativos. (McGraw, 2011)

Concepto de aprendizaje significativo

En este punto quisiéramos resaltar una ampliación al concepto ausubeliano de aprendizaje significativo que es muy atinadamente propone Coll (2013, p. 198). Este autor argumenta que la construcción de significados involucra al alumno en su totalidad, y no solo implica su capacidad para establecer relaciones sustantivas entre sus conocimientos previos y el nuevo material de aprendizaje.

Sobre la forma de interpretación constructivista (McGraw, 2011) afirma: “ De esta manera el concepto de aprendizaje significativo obliga a

ir más allá de los procesos cognitivos del alumno, para introducirse en el tema del sentido en el aprendizaje escolar”.

Fundamento Pedagógico

El Juego y el Trabajo

El juego no implica un fin consciente o, en todo caso, no se practica por este fin exclusivamente; el trabajo implica un fin consciente y se efectúa para alcanzar este fin; la actividad en sí no es una fuente de alegría, a menudo es más bien penosa y exige un esfuerzo.

Pero, a poco que se reflexione, parece claro que hay juegos cuyo fin es consciente y en los que la consecución de este fin es causa de placer a veces importante, añadiéndose a la de la propia actividad lúdica. Hay, además, trabajos que implican una parte de gozo en su realización y en los que el fin no es el único estimulante, incluso es un estimulante accesorio.

Hay, pues, formas de transición indudable entre el juego puro y el trabajo puro. En cuanto a este último, sus partidarios lo preconizan con razón por el esfuerzo que exige.

Pero ¿qué representa el esfuerzo o la acción voluntaria sino un conflicto, una lucha en la que el sujeto reprime las tendencias, los deseos actuales y apremiantes para dar ventaja a un fin alejado y menos apremiante?

En un principio, gracias a la imitación y a los materiales de que dispone el niño, y una vez pasadas las fases en que dominan los juegos exclusivamente funcionales, los juegos experimentales con objetos y los juegos de fantasía, comienza a asociar todas las experiencias que ya ha adquirido para combinar juegos más inteligentes copiados de los actos de los mayores: jugar a las muñecas, a papás y mamás, a las tiendas, a las bodas, al coche, al tren, a hacer comiditas, al entierro, etc.

Y, gradualmente, si no se ponen obstáculos y, sobre todo, si se favorecen las condiciones del medio ambiente y los estímulos representados por la actividad de adultos inteligentes y conscientes de su papel, se ve cómo el niño, para jugar, tiene fines cada vez más conscientes y remotos que exigen esfuerzos más perseverantes e intensos: así, construir cabañas, aviones, barcos; confeccionar vestidos, adornos, etc.; fabricar juguetes, etc.

Así se comprende que la mayor parte de las escuelas activas hayan puesto en los programas, como una de sus ramas importantes, los trabajos manuales creativos, es decir, aquellos en los que el niño fabrica objetos interesantes en miniatura y otros que puede utilizar en la vida práctica. De este modo satisface el gusto por el juego, gracias a la fantasía que puede manifestar en él y al margen de la libertad y de posibilidad de creación que se le deja; sufre por otra parte la influencia de sus compañeros y aprende a trabajar en colaboración para un fin común.

Según (Monchamp, 2010) explica sobre el juego: "... pero el juego puede intervenir de un modo más directo, aun en los ejercicios escolares propiamente dichos, como medio de facilitar la adquisición y la repetición de ciertos conocimientos indispensables, merced a procedimientos de autoeducación y de individualización".

Teoría psicoanalítica

De acuerdo con los teóricos psicoanalíticos, sobre todo Sigmund Freud (1856-1939) y Anna Freud (1895-1982), el valor del juego es principalmente emocional, ya que les ayuda a los niños a reducir la ansiedad (A Freud, 1974), pero, ¿Por qué padecería ansiedad un niño en

primer lugar? Hay dos tipos de ansiedad que caracterizan a los años de la infancia y la niñez.

La ansiedad objetiva es el temor al mundo externo. Los infantes y los niños pequeños están conscientes de su condición indefensa ya saben que deben depender de la buena voluntad de otros para satisfacer sus necesidades básicas. El temor al abandono es particularmente intenso durante la primera infancia, y esto no debe causar sorpresa, dado que un niño, a diferencia que un adulto, necesita un cuidador para su supervivencia.

El juego reduce la ansiedad objetiva, otorgándole al niño la ilusión de poder y control. La sonaja con que juega un bebé se convierte en una extensión de su cuerpo y le proporciona una mayor sensación de poder. Un niño de mayor edad que construye una torre de bloques o que juega con muñecas o miniaturas de animales reduce el mundo ordinariamente grande y abrumador a un tamaño que él pueda manejar.

El juego proporciona al menos la ilusión temporal de tener el control. De manera muy similar, el niño que juega a ser un monstruo puede, al invertir los papeles, disipar su temor a los monstruos, y la niña que castiga a una muñeca puede liberar su ansiedad por ser castigada por uno de sus padres.

Una segunda forma de ansiedad experimentada por los niños es la ansiedad instintiva. Anna Freud (1974) observó que:

(Chacón, 2013)

El ego humano, por su misma naturaleza, nunca es tierra fértil para la gratificación sin trabas. Su desconfianza en sus demandas siempre se encuentra presente.” Y agregó que: “El efecto de la ansiedad experimentada por el ego se traduce en mecanismo de defensa que actúan en contra de los instintos, provocando todos los resultados familiares, como la formación de neurosis y características neuróticas. (pp. 58-59).

Los teóricos psicoanalíticos han observado que muchos de los sentimientos del niño, incluso el enfado, el temor sin fundamentos, la curiosidad sexual y el deseo de ser desordenado o destructivo, son conceptos rechazados por la sociedad adulta.

Dado que los adultos desaprueban de su vida estos sentimientos, el niño comienza a temer expresarlos, y pronto, los sentimientos mismo, ya sea que se traduzcan o no en conductas, provocan una reacción de ansiedad en el niño.

El juego le permite al niño explorar sentimientos poco gratos sin la desaprobación de los adultos. Por ejemplo, el deseo de romper una ventana, golpear a un compañero de juego o revolcarse en el lodo puede atemorizar a un niño, pero, durante el juego, el siente la libertad de ser tanto destructivo como desordenado, dentro de ciertos parámetros, por supuesto. Muchos niños tímidos se tornan agresivos cuando aprietan y aporreamos plastilina, destruyen un castillo de arena o golpean un muñeco inflable, y los niños más limpios y más ordenados son con frecuencia los primeros en cubrirse hasta los codos con pintura.

El enfoque psicoanalítico acerca del juego también se refleja en los escritos de Erik Erikson (1902-2014). Erikson rechazaba el concepto

excesivamente estrecho de Freud en torno a que la función principal del juego radicaba en reducir la ansiedad. Sugirió que el juego también puede tener una función de desarrollo del ego, dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan el autoestima del niño.

Los niños adquieren una visión cerca de sí mismo como diferentes de otras personas. Erikson denominaba juego autosómico al juego con nuestro propio cuerpo.

En el segundo año de vida los niños comienzan a trascender sus cuerpos y adquieren dominio sobre los objetos, incluso los juguetes. Esta forma de dominio sobre el juego fomenta aún más el desarrollo del ego, y Erikson lo denominó juego de microesfera.

Por último, en los años preescolares, durante el juego, los niños trascienden más allá de sus propios cuerpos y el dominio de los objetos al dominio de las interacciones sociales. Jugar con compañeros, compartir con ellos tanto la fantasía como la realidad y demostrar habilidades sociales en un entorno social son todos elementos del juego de macroesfera, que nuevamente fortalece el ego de los niños, a medida que adquieren conciencia de que pueden tener éxito en un mundo social más amplio. Erikson sugirió que el juego de macroesfera exitoso le ayuda a los niños a comprender mejor su cultura y las funciones sociales que ellos, y todos los demás, esperan que asuman.

El enfoque cognitivo del desarrollo en torno del juego

Según (Hughes, 2010) argumenta sobre la asimilación y ajustes y dice: “La adaptación involucra dos procesos que por lo general ocurren en forma simultánea: la asimilación y el ajuste. La asimilación significa tomar material nuevo del mundo exterior e incorporarlo a nuestras estructuras existentes”.

Por otra parte, el ajuste es el acomodo de la estructura como reacción al material recién incorporado. Así, el cuerpo se adapta a la comida mediante la salivación, mediante contracciones estomacales y el flujo de jugos gástricos para desintegrarla sustancia extrañas, y finalmente mediante el crecimiento y el cambio. De la misma manera, la mente se ajusta al nuevo material intelectual, como cuando una persona adapta su enfoque acerca de la vida, aun en la forma más sutil, después de incorporar una idea nueva. El hecho es que el crecimiento, ya sea físico o intelectual, no ocurrirá a no ser que suceda tanto un proceso de asimilación como uno de ajuste.

Juegos y aprendizaje. Aunque el juego no es sinónimo de aprendizaje en la teoría de Piaget, indudablemente puede facilitar el aprendizaje. El juego simbólico, o imaginario, que surge durante el segundo año del niño, también tiene el potencial de convertirse en una importante fuente de aprendizaje. Por ejemplo, un niño que construye una fortaleza con varas de manera quizá intente hacerla lo más realista posible y, en el proceso, quizá aprenda algo acerca de la calificación lógica, las relaciones parte – totalidad, la medición, equilibrio y las relaciones de espacio.

(Piaget e Inhelder, 1969, p. 59). Por último, es posible que el niño de escuela primaria no participe en juegos con reglas con el fin específico de aprender, pues dichos juegos involucran en general la consolidación de habilidades en el lugar de realizar esfuerzos deliberados por aprender nuevas, además de que pueden estimular con facilidad el crecimiento intelectual. En este tipo de juegos los niños aprenden a compartir, a recordar y a obedecer reglas, así como a adquirir nuevas habilidades conforme avanzan de un nivel de dominio al siguiente.

En resumen, el juego en el enfoque cognitivo de desarrollo de Jean Piaget no es idéntico al aprendizaje, dado que no requiere la adaptación de nuestras estructuras mentales a la realidad. El juego involucra la consolidación de las actividades físicas y mentales que se han aprendido.

No obstante, el juego facilita el aprendizaje, ya que expone al niño a nuevas experiencias y a nuevas posibilidades de enfrentar al mundo.

Todas las teorías presentadas hasta el momento tienen algo en común: se basan en la suposición implícita de que las etapas del juego y los motivos del juego son universales, ocurriendo, por lo general, de la misma manera entre niños de todas las culturas.

Marco Legal

La Constitución del Ecuador

TÍTULO VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Sección primera

Educación

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.
2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.
3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.
4. Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.
5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.
6. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.
7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y

apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

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

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

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

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

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

Art. 348.- La educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la educación se regirá por criterios de equidad social, poblacional y territorial, entre otros.

El Estado financiará la educación especial y podrá apoyar financieramente a la educación fiscomisional, artesanal y comunitaria, siempre que cumplan con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades, rindan cuentas de sus resultados educativos y del manejo de los recursos públicos, y estén debidamente calificadas, de acuerdo con la ley. Las instituciones educativas que reciban financiamiento público no tendrán fines de lucro.

La falta de transferencia de recursos en las condiciones señaladas será sancionada con la destitución de la autoridad y de las servidoras y servidores públicos remisos de su obligación.

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente. (NACIONAL, 2008)

El Plan Decenal de Educación (2016 – 2015)

El Plan Decenal de Educación (2016 – 2015) es el resultado de un proceso de acuerdos que en el país vienen gestándose desde el primer Acuerdo Nacional “Educación Siglo XXI”, en abril de 2014. Busca ser un instrumento estratégico de gestión y una guía que da perspectiva a la educación para que, sin importar las autoridades ministeriales que se encuentren ejerciendo

sus cargos, las políticas sean profundizadas.

Mediante la Consulta Popular de 2016 se ratificó en las urnas la voluntad del pueblo ecuatoriano que aprobó los postulados y objetivos del Plan Decenal de Educación, priorizando sus políticas para la inversión y de incremento de recursos para la Educación. En este sentido, las políticas que propone el Plan Decenal de Educación son las siguientes:

1. Aumento de 0.5% anual en la participación del Sector Educativo en el PIB hasta el año 2014, o hasta alcanzar al menos el 6%, para inversión en el sector.
2. Universalización de la Educación General Básica, para garantizar el acceso de nuestros niños y niñas al mundo globalizado. Su objetivo principal es brindar educación de calidad con enfoque inclusivo y de equidad, respetando las características de pluriculturalidad y multilingüismo de los individuos, siendo una de sus principales líneas de acción promover una educación que refuerce los rasgos culturales y étnicos de los pueblos y nacionalidades del Ecuador.

7. Mejoramiento de la calidad de la educación, para incidir en el desarrollo del país y en el mejoramiento de la calidad de vida de ciudadanos y ciudadanas. Como objetivo principal identifica garantizar a quienes culminan los ciclos educativos la capacidad adecuada para contar con competencias para su desarrollo e inclusión social, reconociendo como una de sus líneas de acción la implementación de un sistema de rendición de cuentas a todos los actores sociales de la educación intercultural bilingüe.

REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Según el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural establecida por los funcionarios ejecutivos (Nacional, 2011)CAPÍTULO TERCERO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 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;
- d. Intervenir en el proceso de evaluación interna y externa como parte y finalidad de su proceso educativo, sin discriminación de ninguna naturaleza;
- f. Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades;
- g. 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 se adopten; a expresar libre y respetuosamente su opinión y a hacer uso de la objeción de conciencia debidamente fundamentada.

CAPÍTULO CUARTO

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS Y LOS DOCENTES

Art. 10.- Derechos.- Las y los docentes del sector público tienen los siguientes derechos:

- a. Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación;
- b. Recibir incentivos por sus méritos, logros y aportes relevantes de naturaleza educativa, académica, intelectual, cultural, artística, deportiva o ciudadana;

Art. 11.- Obligaciones.- Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

- a. Cumplir con las disposiciones de la Constitución de la República, la Ley y sus reglamentos inherentes a la educación;
Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo;
- c. Laborar durante la jornada completa de acuerdo con la Constitución de la República, la Ley y sus Reglamentos;
- d. Elaborar su planificación académica y presentarla oportunamente a las autoridades de la institución educativa y a sus estudiantes;
- e. Respetar el derecho de las y los estudiantes y de los miembros de la comunidad educativa, a expresar sus opiniones fundamentadas y promover la convivencia armónica y la resolución pacífica de los conflictos;

- f. Fomentar una actitud constructiva en sus relaciones interpersonales en la institución educativa;
- g. Ser evaluados íntegra y permanentemente de acuerdo con la Constitución de la República, la Ley y sus Reglamentos;
- h. Atender y evaluar a las y los estudiantes de acuerdo con su diversidad cultural y lingüística y las diferencias individuales y comunicarles oportunamente, presentando argumentos pedagógicos sobre el resultado de las evaluaciones;
- i. Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas;
- j. Elaborar y ejecutar, en coordinación con la instancia competente de la Autoridad Educativa Nacional, la malla curricular específica, adaptada a las condiciones y capacidades de las y los estudiantes con discapacidad a fin de garantizar su inclusión y permanencia en el aula;
- k. Procurar una formación académica continua y permanente a lo largo de su vida, aprovechando las oportunidades de desarrollo profesional existentes;
- l. Promover en los espacios educativos una cultura de respeto a la diversidad y de erradicación de concepciones y prácticas de las distintas manifestaciones de discriminación así como de violencia contra cualquiera de los actores de la comunidad educativa, preservando además el interés de quienes aprenden sin anteponer sus intereses particulares;

CAPÍTULO QUINTO

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE

LAS MADRES, PADRES

Y/O REPRESENTANTES LEGALES

Art. 12.- Derechos.- Las madres, los padres de y/o los representantes legales de las y los estudiantes tienen derecho a que se garantice a éstos,

el pleno goce y ejercicio de sus derechos constitucionales en materia educativa; y,

tienen derecho además a:

- a. Escoger, con observancia al Interés Superior del Niño, el tipo de institución educativa que consideren conveniente para sus representados, acorde a sus creencias, principios y su realidad cultural y lingüística;
- b. Recibir informes periódicos sobre el progreso académico de sus representados así como de todas las situaciones que se presenten en la institución educativa y que requieran de su conocimiento;
- c. Participar, de conformidad con la reglamentación respectiva, en la evaluación de las y los docentes y de la gestión de las autoridades educativas;

Como lo expide la Asamblea (Nacional, 2011) en uso de sus facultades constitucionales y legales, expide el siguiente:

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco

años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e,

Art. 39.- Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;

5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;

6. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad;

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño Metodológico

Por la naturaleza del presente trabajo, se eligió el enfoque cuantitativo, en razón del problema y los objetivos a conseguir con la ejecución y además, porque en el proceso de desarrollo se utilizarán técnicas cuantitativas para la comprensión y descripción de los hechos, orientándolos básicamente a los procesos, al conocimiento de una realidad dinámica y holística, evitando las mediciones y el uso de las técnicas estadísticas y se desarrollara bajo el marco de un proyecto de desarrollo.

Al respecto (YEPEZ 2013) expresa:

“Comprende la elaboración y desarrollo de una propuesta de un módulo operativo viable, para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales... Para su formulación y ejecución debe apoyarse en investigaciones de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. En la estructura del Proyecto Factible debe constar las siguientes etapas; diagnostico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta, procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución; análisis y conclusiones sobre viabilidad y realización del Proyecto; y en caso de su desarrollo, la ejecución de la propuesta y evaluación tanto del proceso como de sus resultados” (Pág. 8)

El proyecto de desarrollo se apoya en una investigación de campo de carácter descriptivo por cuanto se realiza un diagnóstico sobre la

matemática y se realiza un diagnóstico desde el enfoque constructivista. El trabajo se apoyará además en la investigación documental bibliográfica, la cual permite construir la fundamentación teórica científica del proyecto.

Y también en la investigación de campo, descriptiva a través de la observación y aplicación de instrumentos con el propósito de elaborar el diagnóstico real de necesidades, dar respuestas a las preguntas directrices y analizar científicamente y técnicamente el fenómeno planteado en el problema mencionado.

Tipos de Investigación

Descriptivo: Según Dankhe citado por Hernández, Fernández y Baptista (2015), “Los Estudios Descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden o evalúan diferentes aspectos dimensiones o componentes de fenómenos a investigar.”(P. 60).

Cuali-cuantitativa: Cualitativa porque es subjetiva y los conocimientos se orientan hacia los procesos. Cuantitativa por que se aplican estadísticas para el análisis de los datos y orientan a los resultados.

Exploratoria: Porque investiga lo que está pasando, lo que permite profundizar el conocimiento objetivo de problema para las posibles elaboraciones de leyes generales. Las descripciones tienen relación a las personas, hechos, procesos y relaciones naturales y sociales.

Explicativa: Porque establece relaciones de causas y efectos. A través de la investigación explorativa damos a conocer el problema de en el que se explora y se reúne toda la informaron necesaria

El Proyecto se ubica en la modalidad factible ya que es de ejecución real. El tipo de investigación que se aplicará es explicativo ya que a lo largo del proceso se irá explicando los procesos a seguir.

Población y Muestra

Población.- es el conjunto de sujetos u objetos para y en los que se va a producir la investigación, son todos los sujetos que están en un curso, en una ciudad, en una escuela, en una institución o varios cursos, ciudades, escuelas, instituciones, etc. Que van a constituir el objeto a quien se pretende solucionar el problema.

La población de investigación de este proyecto son los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “E.G.B Consuelo Benavides Cevallos” Provincia de Esmeraldas, periodo lectivo 2018-2019.

Cuadro N° 1

No	DETALLE	TOTAL
1	Autoridades	2
2	Docentes	17
3	Estudiantes	63
4	Representantes Legales	63
Total		145

Fuente: Población, docentes, estudiantes y representantes del cuarto año básico.

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Muestra.- Es la unidad de análisis, o subconjunto representativo y suficiente de la población que será objeto de las observaciones, entrevistas, aplicación de encuestas, experimentación, etc.

La fórmula que utiliza Dinamed (2016) es:

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

En nuestro caso el tamaño de la muestra se calcula de la siguiente manera:

$$n = \frac{145}{(0,05)^2 (145 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{145}{(0,0025) (144) + 1}$$

$$n = \frac{145}{0,4 + 1}$$

$$n = \frac{145}{1,4}$$

$$n = 103$$

La muestra en la que aplicaremos los instrumentos de investigación está detallada a continuación:

Cuadro N° 2

No	DETALLE	TOTAL
1	Autoridades	1
2	Docentes	16
3	Estudiantes	43
4	Representantes Legales	43
Total		103

Fuente: Muestra, docentes, estudiantes y representantes del cuarto año básico

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Según, Jiménez Carlos, y otros (2019).

La muestra es un subconjunto representativo de la población o del conjunto universo. Los estudios que se realizan en una muestra se puede generalizar a la población por procedimientos estadísticos, es decir, hacer extensivos sus resultados al universo, por lo que una muestra debe tener dos características básicas: tamaño y representatividad. (p 119)

Métodos de Investigación

- Método Deductivo. Es el proceso que permite presentar conceptos, principios, reglas, definiciones, afirmaciones, fórmulas, reglas a partir de las cuales se analiza, sintetiza, compara, generaliza, y demuestra.
- Método dialéctico es la transformación que se basa en nada queda como es, nada queda donde está con la cual se afirma que en la naturaleza y sociedad no existen fenómenos aislados, ni hechos desvinculados de la realidad social.
- Método de observación proceso por el cual se perciben ciertos rasgos existentes en el objeto del conocimiento. La presente observación participa del modelo cuantitativo

Técnicas e instrumentos de investigación

Como elemento de apoyo, para el proyecto y su ejecución se contará con las personas que constituyen la muestra, a quienes se les aplicarán las siguientes técnicas:

- Técnica de la Encuesta.

En esta investigación se utilizaron los siguientes instrumentos:

- Para el diagnóstico
- Para la validación
- Para la factibilidad

El contenido de las preguntas guardará relación con los objetivos del estudio. Se pondrán cuidado en el número de preguntas a fin de que los investigados contesten en forma integral los requerimientos que se definen en la propuesta.

Instrumentos de investigación

Los instrumentos de investigación han sido aplicados para que el proyecto sea factible y se inicia de la siguiente manera:

Se inicia informando a las autoridades sobre la investigación que se iba a realizar obteniendo la autorización correspondiente, los mismos que facilitaron la aplicación de las encuestas.

Se mantuvo una buena interrelación con las autoridades, docentes, estudiantes, brindándoles de parte de los encuestadores, un ambiente agradable y recibiendo una aptitud de satisfacción de parte de los encuestados.

El instrumento que se aplica en el desarrollo de este proyecto es la Encuesta.

La Encuesta.- es un cuestionario que permite la recopilación de datos concretos acerca de la opinión, comportamiento o actuación de uno o varios sujetos de la investigación.

Es preferible redactar las preguntas de forma ágil y sencilla para facilitar la tabulación, el análisis y la interpretación.

Hay encuestas escritas, verbales y grabadas. Estas últimas son las que se registran en medios electromagnéticos y que pueden ser reproducidas a voluntad cuando sea necesario.

Por la forma de realizarlas, pueden ser dirigidas y no dirigidas. Las primeras cuando inducen a temas de interés del investigador y las segundas cuando la encuesta acerca de un tópico deja libre al encuestado para que trate el tema planteado.

Por el universo de encuestados pueden ser: individuales cuando se realizan de uno en uno y grupal cuando se aplican a un grupo específico de encuestados.

Las preguntas pueden ser de dos tipos: cerradas y abiertas. Las preguntas cerradas contienen alternativas de respuesta previamente delimitadas, fáciles de calificar, pero que limitan la información que podría proporcionar una investigación. Las preguntas abiertas no delimitan las alternativas de respuestas y el número de categorías es infinito. Son útiles cuando no tenemos información o es insuficiente, pero son difíciles de calificar, clasificar y realizar el análisis porque en estas se encontrarán los puntos de vista de cada persona.

El número de preguntas depende de la cantidad de información deseada para medir la variable. Las preguntas deben ser claras, comprensibles, no incomodar al encuestado, no inducir a respuestas, referirse a un sólo aspecto o relación lógica, mantener un ordenamiento que no afecte a las respuestas y adaptarlas a las características del encuestado.

Previo a la aplicación del cuestionario se debe:

- 1.- Pedir al asesor o a un especialista en tema de investigación que revise las preguntas y de ser necesario que las corrija.
- 2.- Someter el cuestionario al proceso de validación, pidiendo a tres especialistas que validen las preguntas y le entreguen lo más pronto posible.
- 3.- Hacer una prueba piloto aplicando el instrumento a tres personas de la muestra y si tiene observaciones acerca del instrumento elabore uno nuevo con las correcciones.
- 4.- Imprimir el instrumento para el número de personas que forman la muestra.

Aplicar el instrumento entrevistando a las personas que conforman la muestra. Si fuera posible o entregándolas para retirarlas lo más pronto posible.

Procesamiento de la Información

Anticipar al cuestionario un conjunto de instrucciones, claras, precisas, que no den lugar a equívocos, acerca de lo que tiene que hacer el encuestado (a). No olvidar advertir que el cuestionario es anónimo y agradecer por su colaboración.

Las técnicas usadas fueron primarias y secundarias. Técnicas primarias sirvieron para tomar información en el mismo sitio de los acontecimientos a través de la observación y la encuesta. Técnicas secundarias fueron utilizadas para tomar información de fuentes indirectas, permitieron realizar la, investigación bibliografía y documental, son: lecturas científicas, análisis de contenido, resumen y síntesis.

En esta investigación se emplearon procesos sistemáticos, como la aplicación de una encuesta, ya que esta técnica se sirve de un cuestionario debidamente estructurado mediante el cual se recopilan datos provenientes de la población frente al problema determinado, para de esta forma Diseñar y elaborar una guía didáctica con técnicas lúdicas que sirva de apoyo para el docente y por lo consiguiente al estudiante.

Las respuestas fueron cerradas con la escala tipo Likert para que el investigado marque con una (X) las respuestas de la información específica con la siguiente escala:

1= Nunca; 2= Casi nunca; 3= A veces; 4= Casi siempre y 5= Siempre

Los instrumentos fueron validados por juicios de expertos magísteres en investigación educativa, profesionales con experiencia en el diseño de este tipo de instrumentos.

Análisis e interpretación de datos

Todos los datos de la información que se obtuvieron fueron tabulados mediante la utilización de la estadística descriptiva. Estadística descriptiva según Yépez. A. (2014) “Es la que organiza, resume los datos, valores o puntuaciones y la información obtenida se la somete a un proceso de codificación, tabulación y análisis estadístico” (pág.66).

Las encuestas son instrumentos que fueron diseñadas fundamentalmente por 10 preguntas para los estudiantes.

El procedimiento a realizarse será el siguiente:

- Tabulación de los estratos
- Representación de los datos en cuadros y gráficos
- Análisis de los cuadros y gráficos

Encuesta Dirigida a Docentes

Pregunta N° 1 ¿Utiliza actividades lúdicas cómo parte de la enseñanza?

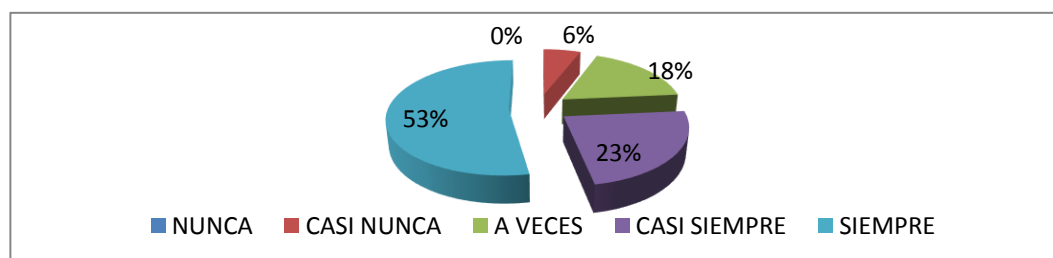
Cuadro N° 3

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	1	6%
A VECES	3	18%
CASI SIEMPRE	4	23%
SIEMPRE	9	100%
TOTAL	17	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 1



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Utiliza actividades lúdicas cómo parte de la enseñanza: el 6% dijo casi siempre, el 18% a veces, el 23% casi siempre y el 53% respondió siempre. Los resultados demuestran que los docentes de esta institución han trabajado con lo que será la propuesta de este proyecto, lo que fortalece la idea de mejorar lo que ya se ha estado aplicando.

Pregunta N° 2

¿Cree usted que la aplicación de Técnicas lúdicas hará más dinámicas las clases dentro del aula?

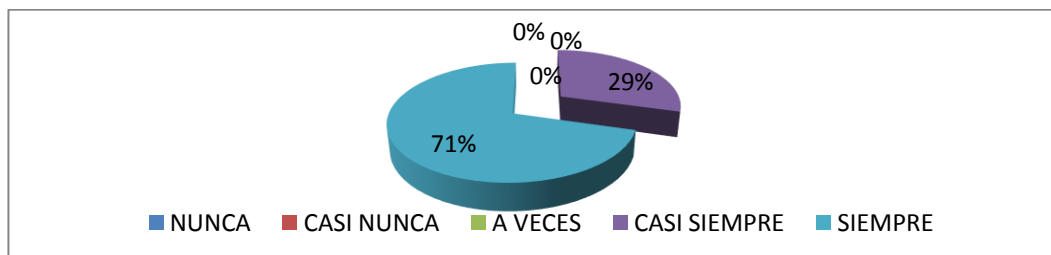
Cuadro N° 4

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	5	29%
SIEMPRE	12	71%
TOTAL	17	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 2



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Cree usted que la aplicación de Técnicas lúdicas hará más dinámicas las clases dentro del aula: el 29% respondió casi siempre y el 71% dijo siempre. El resultado confirmó que los docentes están de acuerdo en una de los beneficios que nos brinda el juego, esto es inyectar dinamismo y por ende activar el conocimiento de nuestros educandos.

Pregunta N° 3

¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?

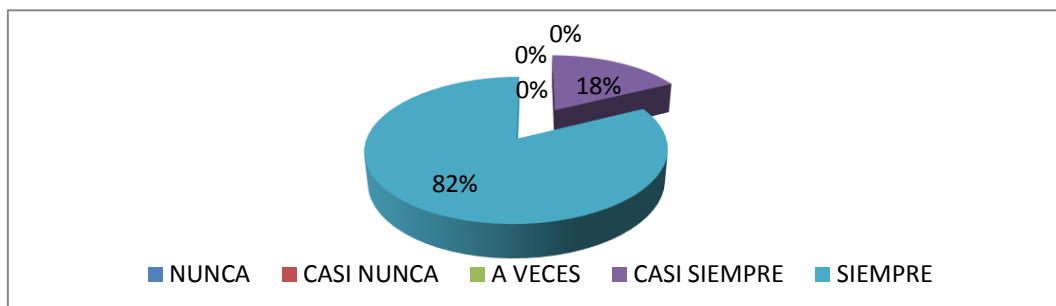
Cuadro N° 5

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	3	18%
SIEMPRE	14	82%
TOTAL	17	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 3



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan: el 18% dijo casi siempre y el 82% respondió siempre. Los docentes que han puesto en práctica en clases y lo han sumado en sus planificaciones, seguramente ya han observado los resultados de esta técnica que predispone a nuestros niños al conocimiento.

Pregunta N° 4

¿Considera usted que es importante activar la mente de los niños antes de impartir una información o conocimiento?

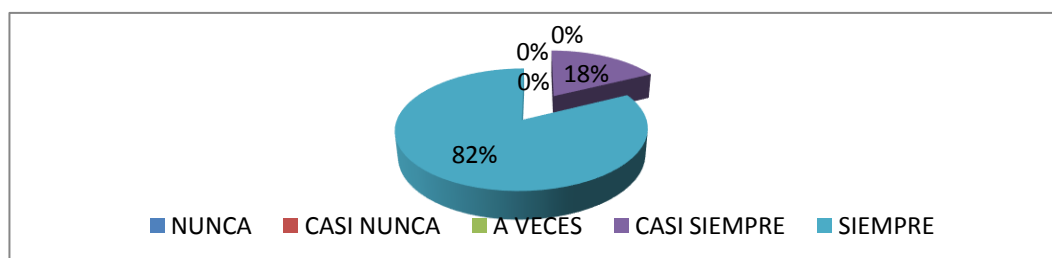
Cuadro N° 6

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	3	18%
SIEMPRE	14	82%
TOTAL	17	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 4



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Considera usted que es importante activar la mente de los niños antes de impartir una información o conocimiento: el 18% dijo casi siempre y el 82% respondió siempre. El resultado a esta interrogante demuestra que los docentes en un alto porcentaje, si considera la importancia de activar la mente o interés del niño antes de impartir la cátedra.

Pregunta N° 5

¿Considera usted que es importante incentivar la motivación escolar en los estudiantes?

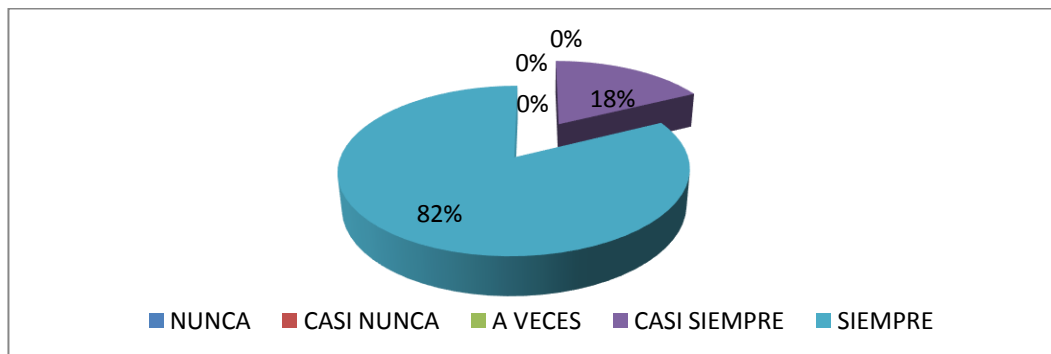
Cuadro N° 7

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	3	18%
SIEMPRE	14	82%
TOTAL	17	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 5



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a docentes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Considera usted que es importante incentivar la motivación escolar en los estudiantes: el 18% dijo casi siempre y el 82% respondió siempre. La encuesta demuestra que los profesores están de acuerdo en la importancia de incentivar o motivar el desempeño de los niños, lo que se verá reflejado en sus calificaciones al final de cada parcial.

Encuesta realizada a los estudiantes

Pregunta N° 11

¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

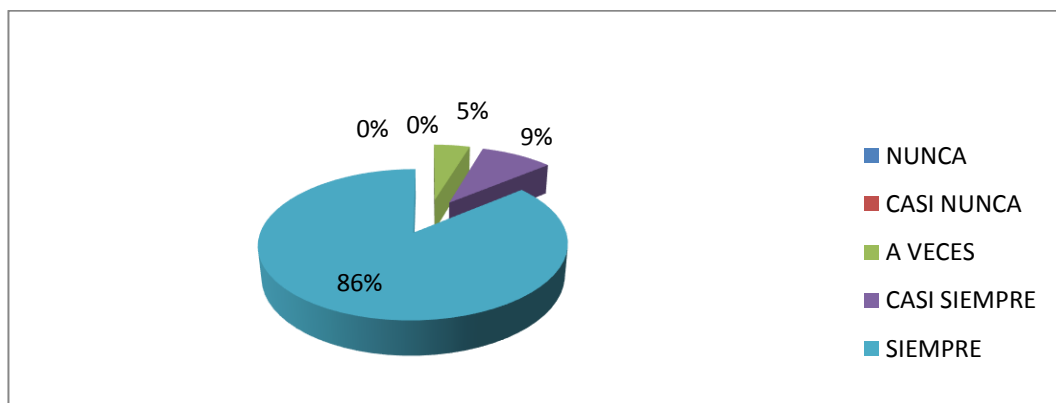
Cuadro N° 13

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	3	5%
CASI SIEMPRE	4	9%
SIEMPRE	37	86%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 11



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza: el 5% contestaron a veces, el 9% respondieron casi siempre y el 86% dijo siempre. Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes creen que se debe aplicar las técnicas, lo que sugiere la necesidad de experimentar nuevas formas de aprender.

Pregunta N°1 2

¿Juegas en el patio de la escuela para generar aprendizaje?

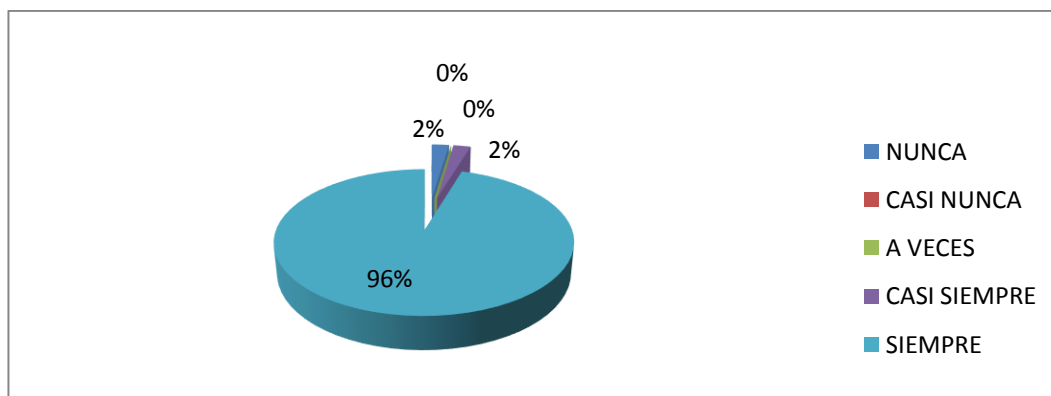
Cuadro N° 14

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	1	2%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	1	2%
SIEMPRE	41	96%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 12



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Juegas en el patio de la escuela para generar aprendizaje: el 2% contestaron que nunca, el 2% respondieron casi siempre y el 96% dijo siempre. La respuesta a esta interrogante se interpreta como: El juego, es una herramienta para aprender.

Pregunta N° 13

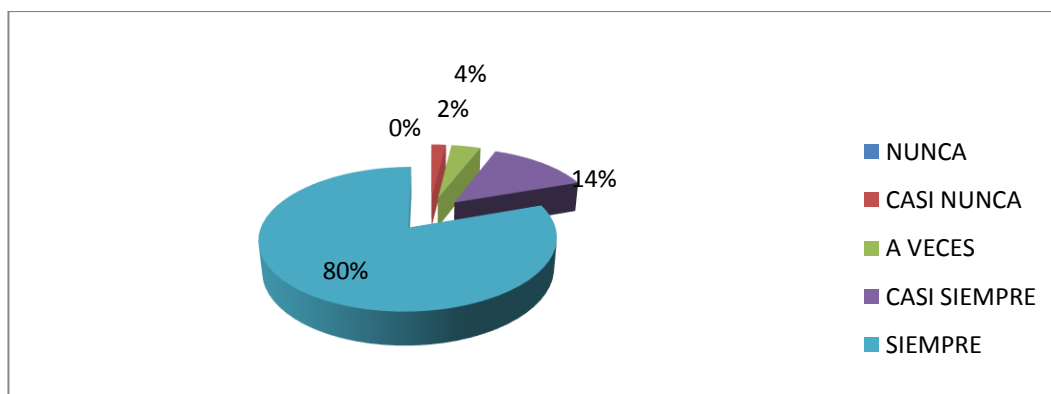
¿Tus docentes despiertan tu interés antes de empezar sus clases?

Cuadro N° 15

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	1	2%
A VECES	2	4%
CASI SIEMPRE	7	14%
SIEMPRE	33	80%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 13



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Tus docentes despiertan tu interés antes de empezar sus clases: el 2% contestaron casi nunca, el 4% respondieron a veces, el 14% casi siempre y el 80% dijo siempre. El resultado se interpreta como el interés del docente por empezar una clase con la atención del estudiante, sin embargo este proyecto tiene como objetivo captar la atención de todos los estudiantes a través de las técnicas lúdicas.

Pregunta N° 14

¿Crees tú que las actividades lúdicas inciden en tu aprendizaje?

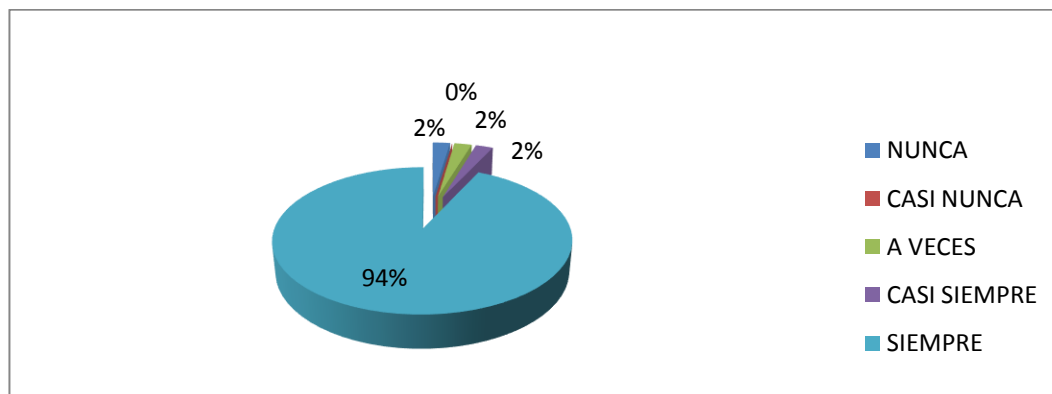
Cuadro N° 16

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	1	2%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	1	2%
CASI SIEMPRE	1	2%
SIEMPRE	40	94%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 14



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Crees tú que las actividades lúdicas inciden en tu aprendizaje: el 2% contestaron nunca, el 2% respondieron a veces, el 2% casi siempre y el 94% dijo siempre. Luego de explicarles a los estudiantes que son las técnicas lúdicas, la mayoría coincidió en el beneficio que tienen el aplicar el juego como medio para el aprendizaje.

Pregunta N° 15

¿Consideras que el juego te permite socializarte?

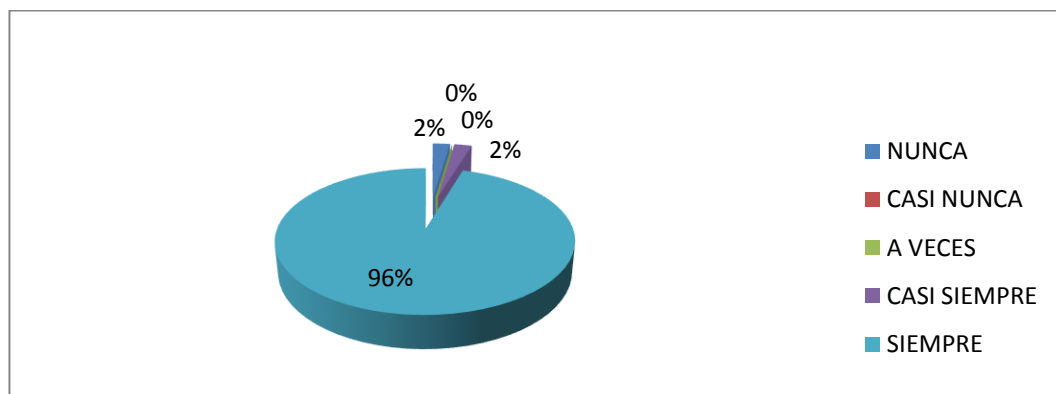
Cuadro N° 17

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	1	2%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	1	2%
SIEMPRE	41	96%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 15



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Consideras que el juego te permite socializarte: el 2% contestaron nunca, el 2% casi siempre y el 96% dijo siempre. Por los resultados podemos señalar que los educandos ven al juego como mecanismo para hacer compartir con sus compañeros.

Pregunta N° 16

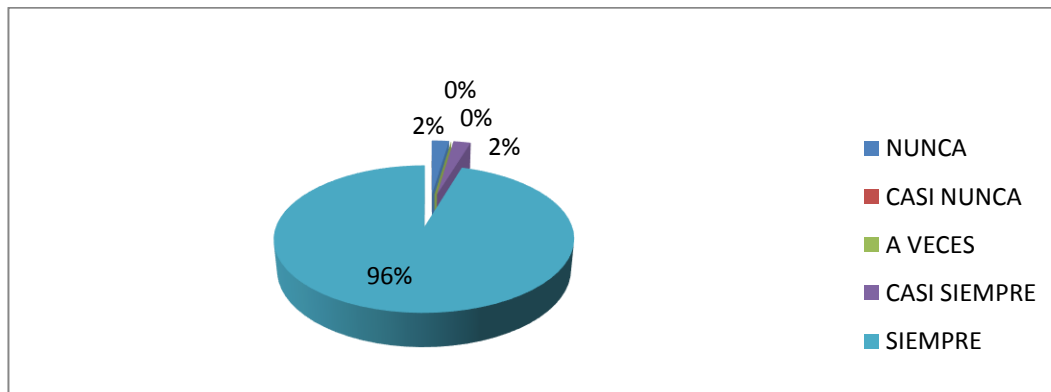
¿Te gustaría que tus docentes te enseñen, haciendo uso de juegos que estimulen tu inteligencia y mejoren tu rendimiento escolar?

Cuadro N° 18

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	1	2%
CASI NUNCA	1	2%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	0	0%
SIEMPRE	41	96%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 16



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Te gustaría que tus docentes te enseñen, haciendo uso de juegos que estimulen tu inteligencia y mejoren tu rendimiento escolar: el 2% contestaron nunca, el 2% casi nunca y el 96% dijo siempre. La respuesta revela que los alumnos desean ser estimulados a través de los juegos, para mejorar su rendimiento académico.

Pregunta N° 17

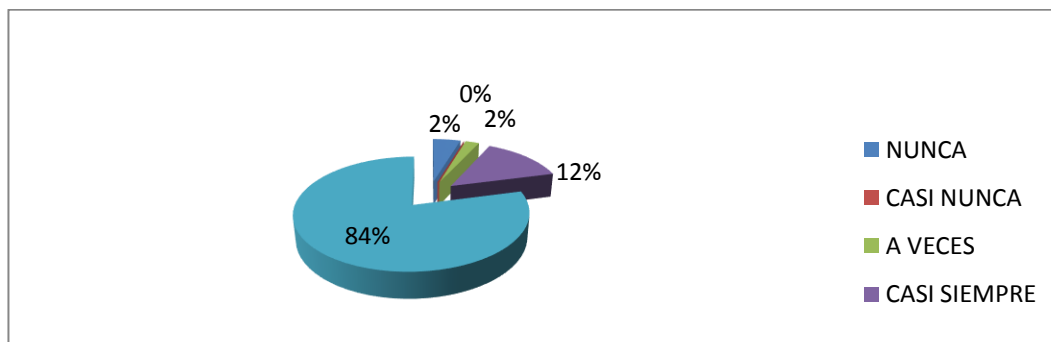
¿Considera que la confianza brindada en el aula es importante para mejorar la motivación escolar?

Cuadro N° 19

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	2	4%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	1	2%
CASI SIEMPRE	6	12%
SIEMPRE	34	84%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 17



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Considera que la confianza brindada en el aula es importante para mejorar la motivación escolar: el 4% contestaron nunca, el 2% respondió a veces, el 12% casi siempre y el 84% dijo siempre. Esto indica que la mayoría de estudiantes coinciden en que la confianza brindada por el educador permitirá mejorar las calificaciones tanto cualitativas como cuantitativas.

Pregunta N° 18

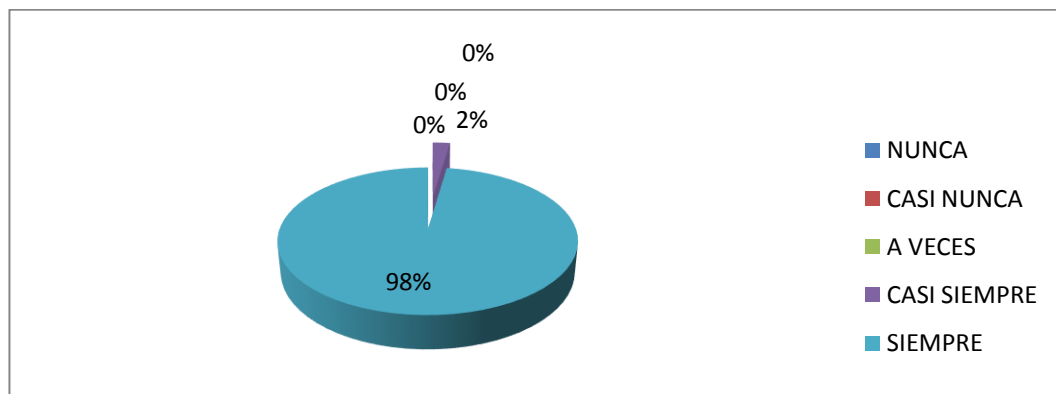
¿Consideras que si tus docentes usan técnicas motivadoras podrías mejorar tu rendimiento escolar?

Cuadro N° 20

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	1	2%
SIEMPRE	42	98%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 18



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Consideras que si tus docentes usan técnicas motivadoras podrías mejorar tu rendimiento escolar: el 2% contestaron casi siempre y el 98% dijo siempre. Los estudiantes concuerdan que el uso de técnicas motivadoras con participación activa les ayudará a mejorar sus calificaciones, elevando así su rendimiento académico.

Pregunta N° 19

¿Aprendes mejor cuando tus profesores hacen uso de nuevas técnicas?

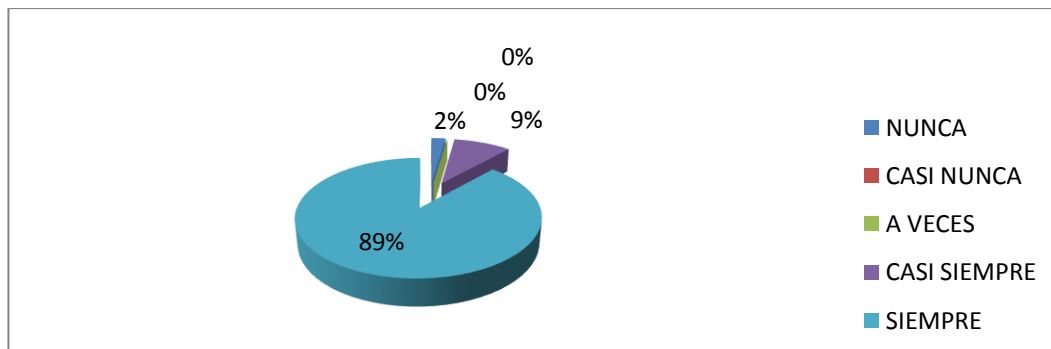
Cuadro N° 21

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	1	2%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	4	9%
SIEMPRE	38	89%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 19



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Aprendes mejor cuando tus profesores hacen uso de nuevas técnicas: el 2% contestaron nunca, el 9% dijo casi siempre y el 89% dijo siempre. Los resultados indican que los estudiantes perciben claramente cuando un maestro está preparado con técnicas innovadoras que despierta su interés, por lo que es ineludible que un docente se capacite en técnicas de aprendizaje.

Pregunta N° 20

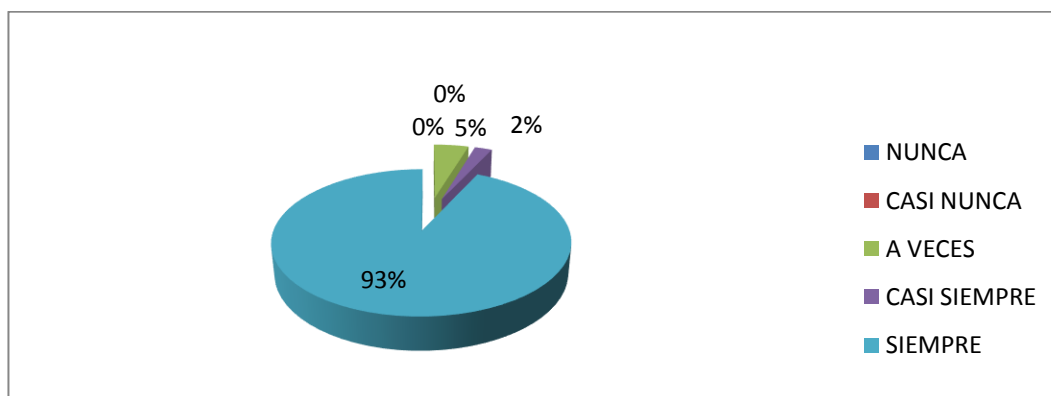
¿Crees que la aplicación de una guía didáctica de técnicas lúdicas sería de apoyo para tu docente y la planificación de sus clases?

Cuadro N° 22

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	2	5%
CASI SIEMPRE	1	2%
SIEMPRE	40	93%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 20



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a estudiantes
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Análisis e interpretación.- Crees que la aplicación de una guía didáctica de técnicas lúdicas sería de apoyo para tu docente y la planificación de sus clases: el 5% contestaron a veces, el 2% dijo casi siempre y el 93% dijo siempre. Se puede observar que la mayoría de estudiante concuerda en que las clases planificadas con aplicación de técnicas lúdicas darán a la clase dinamismo evitando así la improvisación.

Encuesta realizada a los Representantes legales

Pregunta N° 21

¿Crees usted que se debe aplicar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en su representado?

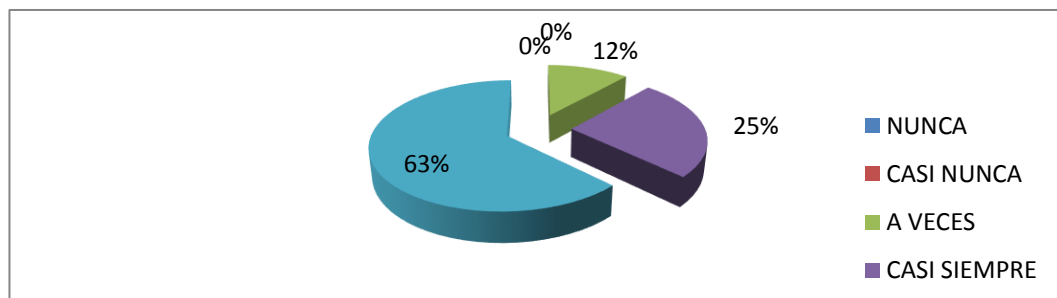
Cuadro N° 23

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	5	12%
CASI SIEMPRE	11	25%
SIEMPRE	27	63%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 21



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Crees usted que se debe aplicar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en su representado: el 12% contestaron a veces, el 25% dijo casi siempre y el 63% dijo siempre. Se puede observar que más de la mitad de los padres encuestados, afirma que se debe aplicar dichas técnicas, cuyo fin mejorará el aprovechamiento de sus estudiantes.

Pregunta N° 22

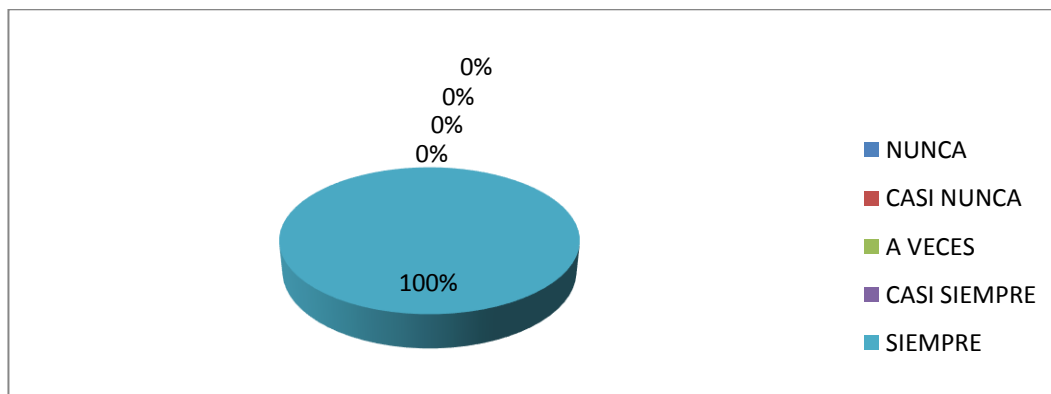
¿Crees usted que uno de los objetivos de la educación es tener estudiantes participativos?

Cuadro N° 24

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	0	0%
SIEMPRE	43	100%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 22



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Cree usted que uno de los objetivos de la educación es tener estudiantes participativos: el 100% dijo siempre. Se concluye que los encuestados reconocen que dentro de las aulas debe haber participación por parte de los educandos, porque esto reflejará el fluir de la información o conocimiento impartido por la cátedra del docente.

Pregunta N° 23

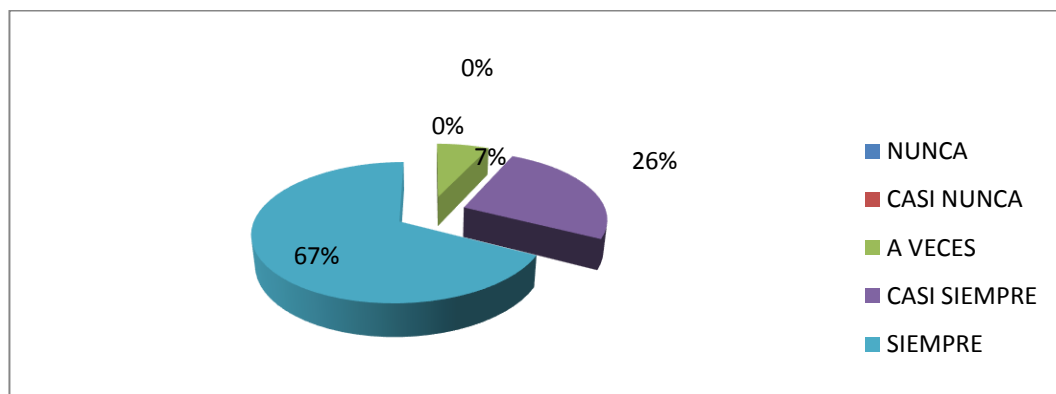
¿Considera usted que el juego desarrolla habilidades en el niño?

Cuadro N° 25

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	3	7%
CASI SIEMPRE	11	26%
SIEMPRE	29	67%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 23



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Considera usted que el juego desarrolla habilidades en el niño: el 7% respondió a veces, el 26% casi siempre y 67% dijo siempre. Los representantes consideran que el juego aporta el beneficio de estimular las destrezas del niño, cuyo resultado se manifestará en las actividades que él realice.

Pregunta N° 24

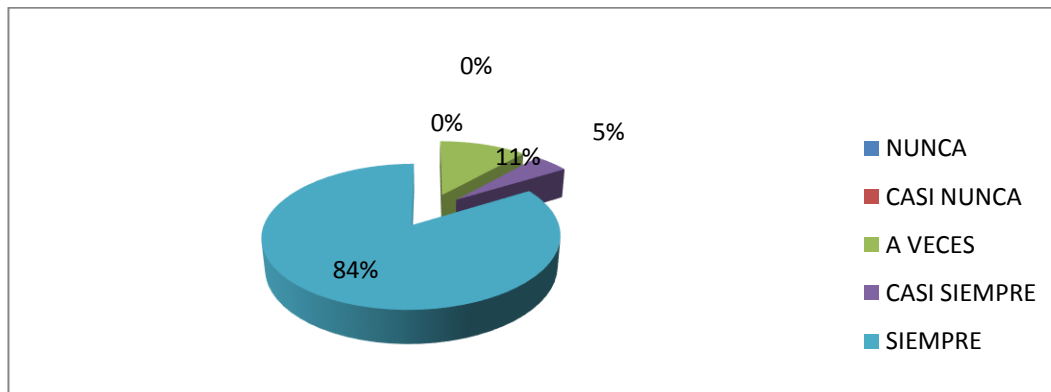
¿Piensa usted que el niño aprende mejor cuando el profesor utiliza el juego, como medio de aprendizaje?

Cuadro N° 26

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	5	11%
CASI SIEMPRE	2	5%
SIEMPRE	36	84%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 24



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Piensa usted que el niño aprende mejor cuando el profesor utiliza el juego, como medio de aprendizaje: el 11% dijo a veces, el 5% respondió casi siempre y el 84% siempre. Los representantes en su gran mayoría piensan que el juego es de gran ayuda para el profesor al momento de exponer su clase.

Pregunta N° 25

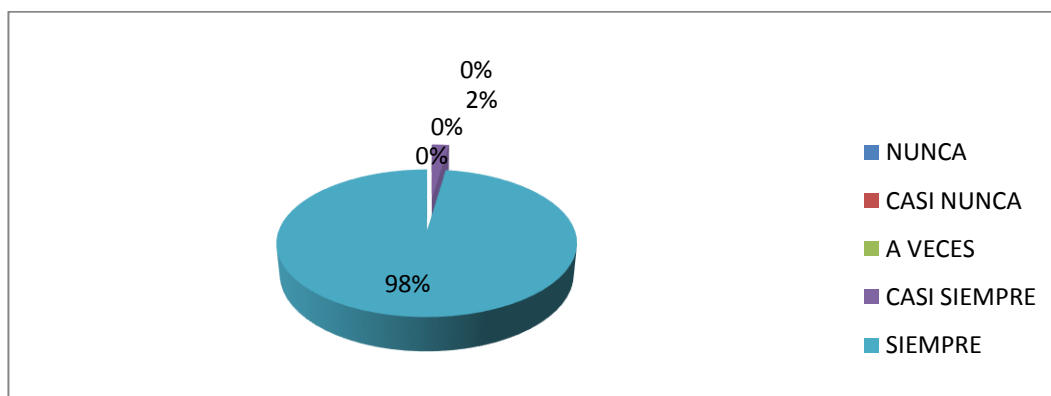
¿Considera usted que la confianza brindada en el aula es importante, para mejorar el rendimiento académico?

Cuadro N° 27

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	1	2%
SIEMPRE	42	98%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 25



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Considera usted que la confianza brindada en el aula es importante, para mejorar el rendimiento académico: el 2% respondió casi siempre y 98% siempre. Por los resultados se puede apreciar que los representantes legales piensan que la confianza creará seguridad y traerá como resultado una clase participativa.

Pregunta N° 26

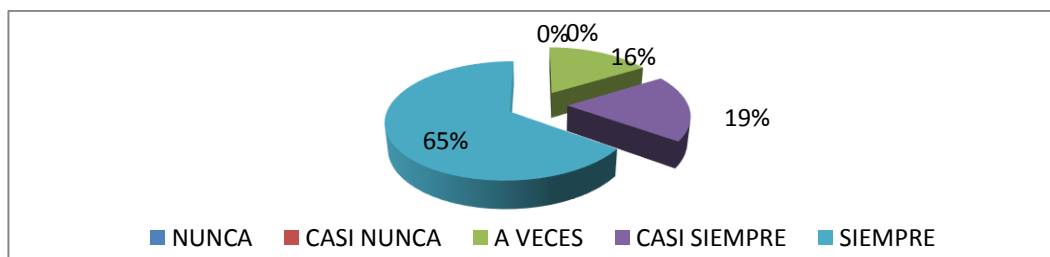
¿Reconoce que el profesor ha facilitado y mejorado el aprendizaje de los niños al utilizar en las clases información basándose en los conocimientos previos?

Cuadro N° 28

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	7	16%
CASI SIEMPRE	8	19%
SIEMPRE	28	65%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 26



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Reconoce que el profesor ha facilitado y mejorado el aprendizaje de los niños al utilizar en las clases información basándose en los conocimientos previos: el 16% respondió a veces, el 19% casi siempre y 65% siempre. Esto refleja que un gran porcentaje tiene conocimiento que el docente se apoya de la información previa en sus cátedras, pero aún hay una minoría que afirma que solo a veces el profesor hace uso de esta herramienta tan valiosa.

Pregunta N° 27

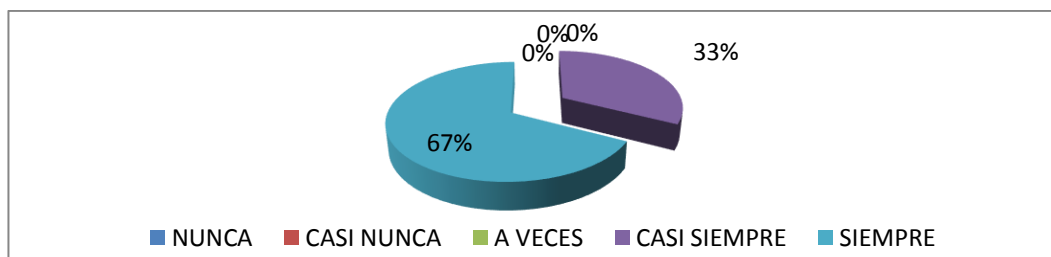
¿Le gustaría que los docentes enseñen, haciendo uso de juegos que estimulen la inteligencia y mejoren la motivación escolar de su representado?

Cuadro N° 29

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	14	33%
SIEMPRE	29	67%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 27



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Le gustaría que los docentes enseñen, haciendo uso de juegos que estimulen la inteligencia y mejoren la motivación escolar de su representado: el 33% casi siempre y 67% siempre. El resultado de la investigación indica que una gran mayoría de representantes desean que a sus niños les enseñen con juegos para mejorar calificaciones, lo que denota la necesidad de ver la aplicación de técnicas innovadoras dentro del aula de clase.

Pregunta N° 28

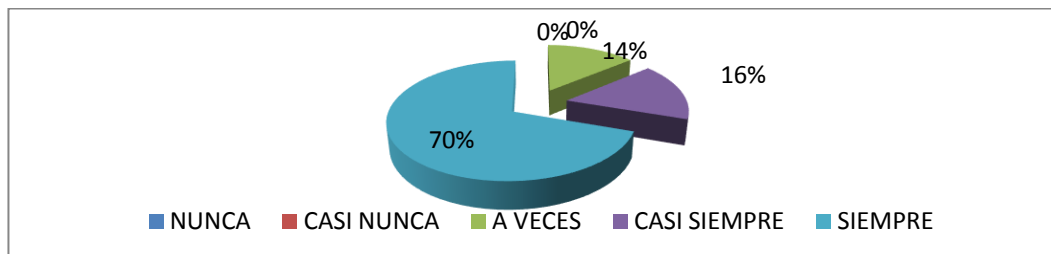
¿Su representado muestra indiferencia por las materias básicas?

Cuadro N° 30

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	6	14%
CASI SIEMPRE	7	16%
SIEMPRE	30	70%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 28



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Su representado muestra indiferencia por las materias básicas: el 14% dijo a veces, el 16% casi siempre y 67% respondió siempre. Los resultados de esta premisa, confirmó una vez más que los educandos muestran apatía por las materias básicas, demostrando la importancia de la problemática de este proyecto, con finalidad de plantear una solución en su propuesta.

Pregunta N° 29

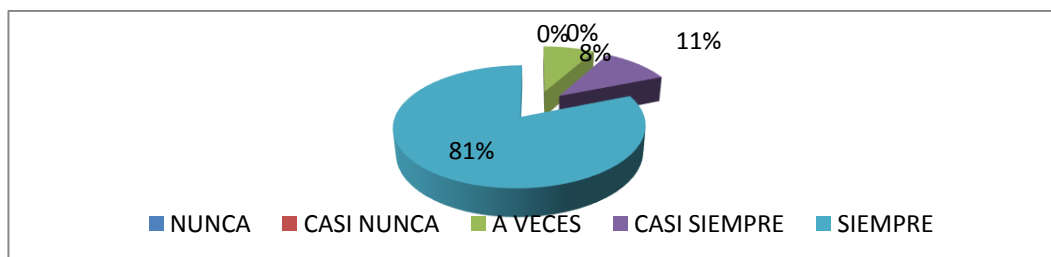
¿Cree usted que la aplicación de Técnicas Lúdicas harán más dinámicas las clases y así su representado podrá obtener un mejor rendimiento académico?

Cuadro N° 31

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	3	8%
CASI SIEMPRE	4	11%
SIEMPRE	36	81%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 29



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Cree usted que la aplicación de Técnicas Lúdicas harán más dinámicas las clases y así su representado podrá obtener un mejor rendimiento académico: el 8% dijo a veces, el 11% casi siempre y 81% respondió siempre. La respuesta a esta interrogante aseguró que los padres están de acuerdo en usar al juego con propósito, como medio para inyectar participación en clases.

Pregunta N° 30

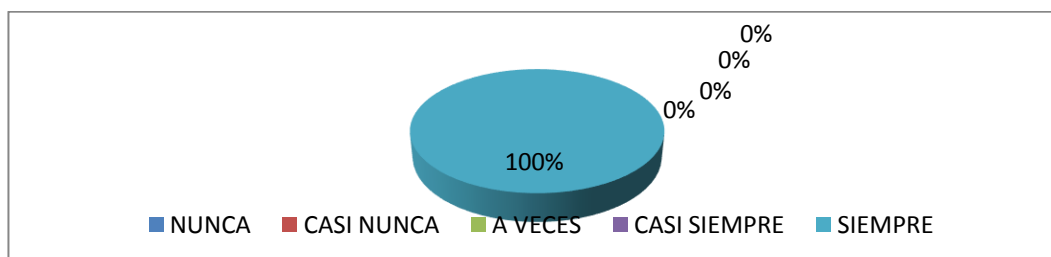
¿Cree usted que la aplicación de una guía didáctica de Técnicas Lúdicas, sería de apoyo para el docente y la planificación de sus clases?

Cuadro N° 32

OPCIONES	Frecuencia	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	0	0%
SIEMPRE	43	100%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya

Gráfico N° 30



Fuente: Tabulación de datos de la encuesta realizada a Representantes legales
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Análisis e interpretación.- Cree usted que la aplicación de una guía didáctica de Técnicas Lúdicas, sería de apoyo para el docente y la planificación de sus clases: el 100% respondió siempre. Se puede observar que todos los representantes eligieron siempre, esta respuesta unánime de los encuestados debe ser conocida por los docentes, ya que los padres viven el día a día los avances o retrocesos de sus niños; y son quienes están interesados por su futuro académico.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

En el estudio sobre la importancia de los Juegos didácticos como medio para mejorar la motivación escolar, realizado en la Escuela Fiscal “E.G.B Consuelo Benavides Cevallos” Provincia de Esmeraldas, periodo lectivo 2018-2019, se usó el método de la encuesta. Los resultados fueron los siguientes:

1. Los docentes de esta institución conocen o han trabajado alguna vez con lo que será la propuesta de este proyecto.
2. La palabra juego no debe ser mal interpretada, como medio de alboroto o de indisciplina, los docentes debe tener en claro los beneficios de su aplicación dentro del aula de clases.
3. Los catedráticos reconocieron que es necesario e indispensable activar la mente de los niños previo a una información o conocimiento.
4. Los niños producto de esta investigación esperan técnicas innovadoras de parte de sus docentes que influyan en su rendimiento académico.
5. El número de los estudiantes que participan activamente en clases es regular, una de las causas puede ser la cantidad excesiva de alumnos.
6. Los adultos en ocasiones olvidamos lo mucho que nos divertíamos jugando, es importante recordarlo para priorizarlo al momento de planificar y dar de esta forma un considerable cambio a las clases.
7. La definición del juego dirigido y sus beneficios, aún no ha sido interiorizado por todos los docentes de esta institución.

8. Los educadores no deducen en su totalidad que los niños a quienes ellos imparten conocimiento son del cuarto de básica; y que a esta edad el juego es parte de sus vidas.

Recomendaciones

En el análisis e interpretación de datos se ha demostrado la importancia que tiene el diseño y elaboración de una guía de estrategias con juegos didácticos para mejorar el nivel de atención y concentración en las asignaturas y así mejorar el rendimiento académico, en los estudiantes se redactan las recomendaciones:

1. Los docentes deben estar predispuesto a renovar su metodología, a actualización sumada a su experiencia traerá extraordinarios resultados.
2. El juego bien dirigido tiene beneficios que ayudará al estudiante que mejorará su participación dentro de clases.
3. Los docentes debemos hacer uso de toda herramienta que despierte el interés de nuestros niños, el juego aportará lo indispensable para que esto se cumpla.
4. Los resultados de esta investigación confirmó que la aplicación de técnicas motivadoras como el que presenta este proyecto influirá en el buen rendimiento académico de los educandos.
5. Los juegos con el propósito de aprender aportarán participación en clases, despertará el interés y la concentración para los conocimientos que impartirá el docente.
6. Los estudiantes están interesados en aprender de una forma diferente a la tradicional, los niños tienen energía que necesita ser bien canalizada y aprovechado para mantener el interés de aprender.
7. El juego permite que los niños interactúen entre sí, lo que aporta confianza, dinamismo y mejor rendimiento académico.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

TEMA:

DISEÑO DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

4.1.- Justificación

Activar y potencializar la motivación escolar de los estudiantes aplicando Técnicas Lúdicas que refuercen los conceptos y conocimientos adquiridos dentro del aula.

En esta unidad educativa los docentes no desarrollan las actividades lúdicas con sus estudiantes, las clases se limitan al trabajo dentro del salón, con niños sentados durante el periodo que duran las tutorías, y estas son desmotivadoras, repetitivas y se podría decir tradicionalista.

El trabajo que a continuación se presenta tiene por finalidad compilar, revisar críticamente y sistematizar los postulados que aparecen en las Técnicas lúdicas en relación con uno de los problemas más frecuentes en el quehacer educacional actual, nos referimos al bajo rendimiento escolar por falta de motivación, activación del pensamiento cognitivo y su aplicación.

Con lo mencionado , el trabajo se orienta en torno a un objetivo que cumple el rol de eje de análisis en torno a discernir cuales son los factores que inciden en los procesos requeridos para que haya un correcto aprendizaje que sea estable, seguro y que además el estudiante pueda aplicarlo en problemas reales, bajo la mirada que ofrece la reforma educacional del Ecuador y en la búsqueda de elementos de juicio que permitan la formulación de alternativas de mejoramiento.

Por lo expuesto, se debe entender este trabajo fundamentalmente como una investigación– acción con intervención experimental, inclinados a organizar una información con carácter de urgencia, frente a la cual se pretende entregar una orientación que sirva de contexto al profesor y le permita comprender los eslabones necesarios para activar el pensamiento de sus educando y así desarrollar sus destrezas, dando como resultado un rendimiento escolar que satisfaga al niño y a la sociedad.

Es de interés para sus investigadoras que el análisis de ambas perspectivas puede contribuir a obtener una visión más integradora del beneficio de las Técnicas Lúdicas como elemento desarrollador de un óptimo rendimiento escolar, dado que habitualmente ambos elementos se encuentran disociados, lo cual hace que el educador por desconocimiento o por costumbre no lo haga parte imprescindible de sus planificaciones.

4.2.- Fundamentación

El juego

El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje”... Numerosos eminentes investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

Así como para que haya una comunicación fluida en muchas ocasiones es necesario romper el hielo, el juego condiciona emocionalmente al niño o la niña para el aprendizaje, permitiendo que los conocimientos adquiridos por medio de este sean relevantes y duraderos.

El juego es la actividad principal en la vida del niño a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia. Los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder de discriminar, de establecer juicios, de analizar de sintetizar, de imaginar y formular

El juego se convierte en un lenguaje que conecta directamente la información con el aprendizaje, el maestro debe tener presente que si desea tener una clase dinámica, integrada y hábil en demostrar sus destrezas deberá estar preparado para usar esta herramienta dentro de su salón.

El juego y la integración con la sociedad

La autoestima, la evaluación emocional del autoconcepto es uno de los aspecto más relevantes del desarrollo sociafectivo. (Fayne Esquivel y Ancona, 2010)

Por lo descrito antes se puede inferir que el juego permitirá que el niño y la niña se integren a la clase, participen e interrelacionen conocimientos, es el maestro quien tiene tal misión que hará que su clase tenga el éxito que toda planificación curricular plantea.

La atención y Concentración

La atención es la capacidad mental para fijarse en uno o varios aspectos de la realidad y prescindir de los restantes, implica un acto que requiere la energía para poder delimitar ciertas actividades de carácter sensorial, tendientes a producir una mejor visión de un objeto o una situación.

La atención es el proceso de focalizar el aparato perceptual hacia cierto estímulo o conjunto de estímulos. La atención se suele asociar con

la vista o el oído, pero esto se puede extender a estímulos táctiles, gustatorios u olfativos. La atención selectiva es necesaria para gestionar una masa de información abrumadora.

Para el desarrollo de esta propuesta se convierte en una necesidad educativa el comprender de dónde nacen sus bases de fundamentación; una de ellas es la atención y concentración que las personas y especial los estudiantes requieren para guardar, interiorizar y aplicar los conocimientos. Esto se refiere a enfocarse en el tema o relacionados. Lograr tal punto traerá mejores resultados al momento medir la comprensión en los niños y niñas.

La ausencia de atención como fenómeno de selección de información está asociada a un trastorno conocido como déficit de atención (ADD-ADHD).

Es común en la actualidad escuchar que un estudiante tiene déficit de atención, la pregunta sería, qué estamos haciendo los docentes para solucionar este problema e implementar estrategias que nos ayude a captar el interés de nuestros educandos.

La preparación y capacitación que el docente recibió en sus estudios superiores, no son suficiente para estar a la vanguardia de la calidad educativa y lograr nuestros objetivos como docentes de aula, se convierte en una obligación el exigirnos investigar, qué más podemos hacer para lograr un aprendizaje significativo en los dicentes.

El paso que sigue a la atención es la comprensión y que en gran medida está determinado por el nivel cultural del sujeto, la experiencia y la capacidad de asociar fenómenos ambientales y socioculturales.

En el desarrollo de la resolución de problemas matemáticos, las destrezas aplicadas al lenguaje, y los conocimientos que se refieren a entorno requieren de atención y la concentración, son dos fenómenos que conforman todo un engranaje del gran proceso del aprendizaje, el primero fija los sentidos en una imagen, el segundo emplea una mayor energía en el objeto observado y de acuerdo a la experiencia y procesos de aprendizajes previos, determinar el valor, esencia o significado de aquello observado.

Estrategias

Se desarrolla a través de habilidades y funciones cognitivas. El maestro debe tener presente los siguientes puntos y usarlos como una estrategia para alcanzar sus objetivos educativos en sus estudiantes:

- Que sea capaz de prestar atención cuando alguien le habla.
- Mostrar un buen desarrollo óculo manual.
- Estar atento a los estímulos que se relacionan con los procedimientos de acercamiento al texto.
- La atención alcanzada le permite finalizar con éxito lo que ha iniciado.
- Creación de incógnitas relacionadas al tema que se está tratando.
- Relacionar la información con algún acontecimiento de la vida cotidiana.

4.3.- Objetivos

4.3.1.- Objetivo General

- ✓ Diseñar una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño.

4.3.2.- Objetivos Específicos

- Establecer la estructura de la guía de habilidades cognitivas a través de los talleres de Técnicas lúdicas para potenciar las capacidades de pensamiento en las materias básicas.

- Capacitar a los docentes que trabajan con cuarto de básica en la aplicación de una guía de Técnicas Lúdicas para elevar el rendimiento académico.

4.4.- Importancia

En la actualidad a más de la voz del docente y los textos resulta, imprescindible usar otros medios para que los educandos se aproximen a los conocimientos, muchos de ellos lo hacen desde y con la tecnología; otros hacen uso de la creatividad al usar material didáctico que refuerza los contenidos y lo que este proyecto presenta son las Técnicas lúdicas como un camino para mejorar la motivación escolar en nuestros niños y niñas.

El aporte práctico en especial en la práctica docente permitirá más interactividad dentro del aula, hará más atractiva la clase, enfoca la atención de los educando y además permitirá al profesor ser interactivo, diseñador, facilitador, comunicador, coordinador, asesor y evaluador del aprendizaje. El presente estudio es importante porque el estudiante aprenderá con alegría haciendo lo que le gusta (jugar) y permitirá al profesor a alcanzar sus objetivos curriculares propuestos en su planificación por destreza.

De ahí la importancia del diseño de una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño especializado en técnicas lúdicas para mejorar la motivación escolar en los estudiantes de cuarto año.

Actualidad

La escuela atiende en las jornadas matutina y vespertina. La Institución ofrece a su comunidad educación inicial, básica y bachillerato

contando con 26 maestros y 4 miembros del personal administrativo para cubrir la necesidad de casi mil estudiantes.

La Directora del plantel compartió que se hacen las gestiones para implementar un área recreativa, la cual la institución requiere urgentemente. Los docentes hacen un gran esfuerzo por acomodarse al área física, ya que solo cuentan con una cancha para toda la demanda de estudiantes.

4.6.- Descripción de la propuesta

El trabajo de investigación es un proyecto que desea eliminar un posible problema como es el de bajo rendimiento académico claramente evidenciado en las calificaciones en las materias básicas. La causa se podría indicar que es por ser una escuela fiscal relativamente mediana y por su ubicación los docentes no cuentan con estrategias metodológicas actualizadas para elevar el nivel de atención y concentración y así desarrollar el pensamiento conceptual y mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

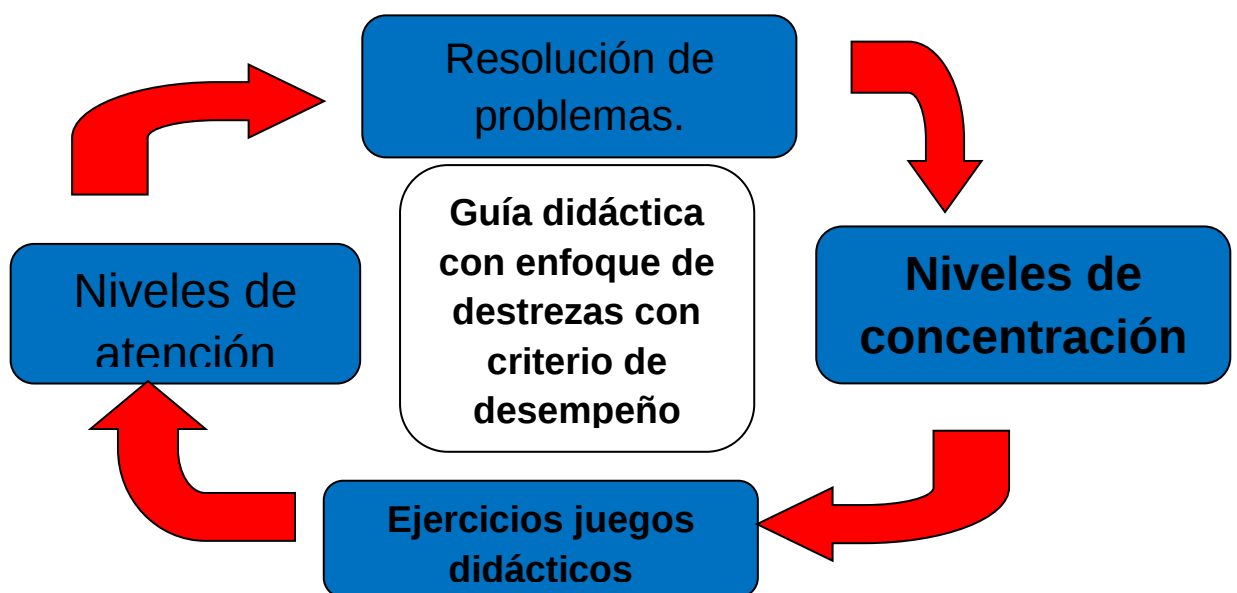
Para que la guía sea efectiva se ha trabajado en la eliminación de errores y de esta forma obtener mayor precisión en todos los ejercicios que se presentan y se detallan; con la elaboración de nuevos ejemplos y la diversidad de autores ya que gracias al ciberespacio, se puede llegar a construir un material con temas variados para los estudiantes del nivel básico.

Se recopila información para crear ejercicios nuevos, se toman ideas de varias propuestas ya elaboradas y se adaptan ciertos procesos para la optimización de tiempo y recursos. Como todo proyecto para que tenga factibilidad se apoya en tres aspectos los mismos que son:

- Operativo porque la elaboración de la guía de estrategias se realiza de manera en que los ejercicios no sean difíciles y sean de fácil manejo, tanto para los estudiantes, docentes y representantes legales se podría decir para toda la comunidad educativa.
- Técnico ya que los ejercicios de problemas y resoluciones son tomados y estudiados con una base de autores y diversos temas para cuarto de básica.
- Económica, porque la guía didáctica, que se va a realizar es financiada por sus autoras y será entregada a la institución producto de esta investigación en el mes de abril del 2016.

El diseño de una guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño mejorará principalmente la atención y concentración teniendo como elemento desarrollador la aplicación de Técnicas Lúdicas en los estudiantes del cuarto año de educación básica.

Estructura de la propuesta



Fuente: Investigación Bibliográfica
Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Para la elaboración de una guía de estrategias metodológicas se toma en cuenta:

- ✓ **Ámbito Social y Cultural**, la investigación se ajusta a los nuevos paradigmas que en materia educativa se han establecido, ya que ofrece herramientas didácticas que servirán de soporte a la labor docente, para generar en los alumnos aprendizajes significativos, los cuales deben ser cónsonos con las necesidades y las demandas que exige la sociedad hoy en día.
- ✓ **Ámbito profesional**, se da respuesta a la formación estudiantil en el área de la didáctica reflexiva, puesto que complementará la acción educativa con la utilización adecuada y pertinente de estrategias de enseñanza.
- ✓ **Ámbito Científico**, esta investigación se inclina a responder a una metodología científica apoyada en teorías pedagógicas sobre las estrategias didácticas.

Material Didáctico: Es un dispositivo instrumental que contiene un mensaje educativo, por lo cual el docente lo tiene que llevar a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los materiales didácticos son herramientas a través de los cuales se trabajan los contenidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma mediatizada. (CASTAÑEDA, 2007)

Ofrecen una gama de posibilidades para el trabajo autónomo del alumno, pueden ser impresos, audiovisuales y electrónicos y requieren de un proceso de planificación y diseño permanente por parte del docente.

Para la elaboración del Manual de Estrategias se ha tomado en cuenta:

- ✓ Poseer conocimientos previos.
- ✓ Utilizar la creatividad al momento de elaborar las estrategias.
- ✓ Dominio de contenidos.
- ✓ Utilizar la motivación y la participación.
- ✓ Conocer el propósito de la estrategia.
- ✓ Poseer una actitud positiva.
- ✓ Conocer los momentos instruccionales.
- ✓ Consultar bibliografías acerca de las estrategias y los recursos a utilizar.
- ✓ Conocer la audiencia a la cual va a ir dirigida la estrategia.

Estrategias metodológicas para la enseñanza de la Matemática.

Las estrategias en la resolución de problemas.

Para resolver problemas, necesitamos desarrollar determinadas estrategias que, en general, se aplican a un gran número de situaciones. Este mecanismo ayuda en el análisis y en la solución de situaciones donde uno o más elementos desconocidos son buscados.

Es importante que los estudiantes perciban que no existe una única estrategia, ideal e infalible de resolución de problemas. Asimismo, que cada problema amerita una determinada estrategia y muchos de ellos pueden ser resueltos utilizando varias estrategias.

Algunas de las estrategias o técnicas que se pueden utilizar son:

- Hacer una figura, un esquema, un diagrama, una tabla:

En otros problemas se puede llegar fácilmente a la solución si se realiza un dibujo, esquema o diagrama; es decir, si se halla la

representación adecuada. Esto ocurre porque se piensa mucho mejor con el apoyo de imágenes que con el de palabras, números o símbolos.

- Buscar regularidades o un patrón:

Esta estrategia empieza por considerar algunos casos particulares o iniciales y, a partir de ellos, buscar una solución general que sirva para todos los casos. Es muy útil cuando el problema presenta secuencias de números o figuras. Lo que se hace, en estos casos, es usar el razonamiento inductivo para llegar a una generalización.

- Trabajar hacia atrás:

Esta es una estrategia muy interesante cuando el problema implica un juego con números. Se empieza a resolverlo con sus datos finales, realizando las operaciones que deshacen las originales.

- Imaginar el problema resuelto:

En los problemas de construcciones geométricas es muy útil suponer el problema resuelto. Para ello se traza una figura aproximada a la que se desea. De las relaciones observadas en esta figura se debe desprender el procedimiento para resolver el problema.

4.8.- Recursos

✓ Recursos humanos

Encuestados:

Autoridades 1

Docentes 16

Estudiantes 43

✓ **Recursos Materiales**

Libros

Folletos

Hojas de papel bond

Enciclopedias

Diccionarios

Computadora

Internet

✓ **Recursos económicos**

Los gastos que demanden la realización de la presente investigación serán cubiertos en su totalidad por los investigadores y serán invertidos en los siguientes rubros:

Cuadro N° 2

GASTOS GENERALES	VALOR UNITARIO	TOTAL
1.- Movilización	0.25	40
2.-Papelería		20
3.- Fotocopiado	0.05	15
4.- Procesamiento de la información		45
5.- Impresión	0.10	12
6.- Imprevistos		25
TOTAL		157

Fuente: Recursos

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

4.9.- Aspectos

Aspecto Social

Este aspecto comprende la interrelación de la escuela con la comunidad, misma que ha de desarrollarse de manera armónica y siempre con el fin de mejorar el servicio educativo y la calidad de la enseñanza; así como la de entregar a la sociedad niños que disfruten aprender. Para su adecuada realización en la planeación general debe incluirse las siguientes consideraciones al realizar y presentar la guía de estrategias de Técnicas Lúdicas:

- Determinar la realización de las actividades de acuerdo con el calendario cívico-social escolar que destaca las fechas por conmemorar, con la participación de alumnos, maestros.
- Campañas Internas que informen las nuevas metodologías de enseñanzas con el fin de informar a sus representantes y promover el aprendizaje por medio de juegos.
- Determinación de las medidas para la integración y funcionamiento de comités de maestros y alumnos que planeen e impulsen estas actividades así como de los requisitos para tramitar ante las autoridades competentes los permisos necesarios para la realización de dichas actividades, que pueden efectuarse dentro o fuera de la Institución.
- Impulsar la adquisición y creación de materiales didácticos y lúdicos que se promueva en la biblioteca del plantel y que se lo presente a la comunidad en la feria de ciencias o demás actividades.

Aspecto Psicológico

El ser humano es un sujeto activo en el proceso de desarrollo, que va construyendo progresivamente, sus esquemas y personalidad a través de la interacción con el medio, en otras palabras su aprendizaje se sustentará de lo que vio, aprendió y pondrá en práctica.

De allí que al plantear la personalidad como categoría psicológica la orientación es el descubrimiento de los principales elementos, tanto dinámicos como de contenido, que determinan su significación en la regulación psicológica.

Este enfoque enfatiza la adquisición del conocimiento como construcción social, promoviendo, en el individuo como sujeto cognoscente su intervención en la realidad con posibilidad de transformarla para su beneficio y el de su comunidad.

Vygotsky citado por Mirabent (1989) establece que las funciones psíquicas superiores aparecen primero fuera del individuo, en la cultura, es decir en los conocimientos acumulados en la sociedad, en la que nace, y solo durante el desarrollo, lo que permite una comprensión más profunda de su condicionalidad social.

La investigación tiene como plataforma teórica los estudios de L. S. Vigotsky, representante de la Escuela Socio - Histórico Cultural del Desarrollo de la Psiquis y la Conciencia, y sus seguidores, con respecto al papel de los factores sociales como aspecto fundamental para promover

el desarrollo psíquico y el aprendizaje que están ligados en especial con la atención y la concentración.

El juego didáctico llevará al niño a desarrollarse como un individuo completo, porque el aprendizaje le es gratificante y es el medio con el cual satisface su anhelo por descubrir el mundo que lo rodea.

Desde la base filosófica, se aborda este trabajo investigativo con una visión Humanista Social, que centra la acción en el ser social en interacción con su medio, sus potencialidades y necesidades humanas, con las personas de su contexto familiar y del entorno comunitario, que asume al niño biopsicosocial, expresado en los fines que se asignan a la Educación.

El estudiante transmitirá al medio en que se desenvuelve su nueva visión sobre la educación, quitando temores y los viejos paradigmas relacionados a una educación monótona y poco o nada interactiva.

Pedagógicamente, se debe respetar las diferencias individuales, ritmos y estilos de aprendizaje, de cada estudiante, así como la enseñanza permanente, sistemática, integral, por lo que esta investigación se acoge a la teoría de Vigotsky en el que considera al aprendizaje, como el proceso de apropiación cultural, por la interacción de factores cognitivos en un ambiente contextualizado y significativo.

Aspecto legal

El reglamento general a la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Que la Constitución de la República, en su artículo 26, determina que la educación es un derecho fundamental de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, que constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir;

Que el Sistema Nacional de Educación, según lo prescribe el artículo 343 de este mismo ordenamiento, tiene como finalidad el desarrollo de las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de los conocimientos, las técnicas, los saberes, las artes y la cultura;

Constitución de la Republica

Sección cuarta Cultura y Ciencia

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética, a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural, a difundir sus propias expresiones culturales; tener acceso a expresiones culturales diversas.

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y

patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Sección quinta: Educación

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria; y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

4.13.-Impacto Social

Realizada la propuesta obtendremos lo siguiente:

- Estudiantes estimulados a aprender.
- Niños que disfruten su aprendizaje dentro y fuera de sus aulas.
- Profesores que elaboran sus planificaciones con creatividad y eficiencia.
- Desarrollo y perfección de sus capacidades y habilidades humanas para el servicio de la comunidad.

Lo que podemos cambiar: una perspectiva psicológica Los ecuatorianos tenemos una personalidad que nos distingue de los descendientes de otras naciones, y este es el resultado de lo que nos han enseñado, lo que hemos aprendido, la influencia de nuestro alrededor, la cultura que está en nuestra sangre y. en lo individual, experiencias de nuestra niñez y adolescencia.

Uno de los conceptos errados que tenemos los ecuatorianos, es pensar que el desarrollo de nuestro país depende solo de nuestros mandatarios y autoridades creando así una completa dependencia de los demás, olvidando que el crecimiento y avance depende de todos; todos podemos aportar con un granito de arena y los educadores podemos ayudar a que el aprendizaje mejore en nuestras aulas y que nuestros niños queden marcados por excelentes tutorías dentro del aula.

Factibilidad de la propuesta

Factibilidad se refiere a la disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos o metas señalados en esta investigación, la factibilidad se apoya en 3 aspectos básicos:

- Operativo. • Técnico. • Económico.

El éxito de este proyecto está determinado por el grado de factibilidad que se presente en cada una de los tres aspectos anteriores.

Estudio de Factibilidad.

Se recopiló datos relevantes sobre el desarrollo del proyecto y en base a ello se toma la mejor decisión, y si procede a su estudio y desarrollo

Objetivo de Factibilidad.

- 1.- Se ha logrado los objetivos.

- 2.- Cubrir las metas con los recursos actuales en las siguientes áreas.

- a). Factibilidad Técnica.

Se refiere a los recursos necesarios como herramientas, conocimientos, habilidades, experiencia, etc., que son necesarios para efectuar las actividades o procesos que requiere el proyecto. Generalmente nos referimos a elementos tangibles (medibles).

Recursos humanos

Directivos, docentes, representantes legales y estudiantes del Colegio “Vicente Rocafuerte” de la ciudad de Guayaquil.

Técnicos

- ❖ Ley de Educación Superior
- ❖ Reglamento de la ley de Educaron y Cultura
- ❖ Bibliografía especializada sobre la temática planteada

4.14.-Conclusiones

A partir de los resultados se puede inferir que:

1. La enseñanza virtual mejora el aprendizajes de la Matemáticas debido a que los alumnos observan y comprenden los contenidos a su vez desarrollan habilidades y destrezas psicomotoras, elevan el nivel de atención y concentración en los juegos audiovisuales de solución de problemas.

2. El aprendizaje mediante un sistema virtual desarrolla valores como respeto por sí mismo y por los demás, responsabilidad, tolerancia y afán de superación; además de investigación y creación.

3. Los estudiantes que tienen deficiencias en el aprendizaje mejoran paulatinamente y se nota la diferencia significativa

El sistema virtual aplicado con frecuencia en los temas de las Matemáticas mejora los aprendizajes de los estudiantes así como lo muestran los datos estadísticos en una prueba piloto que se realizó para la factibilidad de la propuesta la misma que se adjunta con los anexos.

OBJETIVOS

General

Brindar a los maestros una herramienta que le servirá para incentivar el aprendizaje en los niños, a través de la aplicación de las diferentes técnicas lúdicas que abrirán paso a la creatividad propia de cada docente, quién tomará la guía y la personalizará de acuerdo a su necesidad.

Específicos

Objetivos para los docentes

- Capacitar a los docentes en el conocimiento de Técnicas lúdicas, para que apliquen estos conocimientos en su aula de clases.
- Inducir al maestro a renovar sus conocimientos y a que incursione en las nuevas estrategias, técnicas o métodos que permiten que seamos más eficaces en nuestro trabajo como guías del saber.

Objetivos para los estudiantes

- que por lo general los niños tienen de la educación.
- Estimular a los estudiantes a la participación activa por medio del juego dirigido y con propósito, para mejorar el proceso de aprendizaje y la motivación escolar.



GUÍA DE ACTIVIDADES DE LÚDICAS



Fuente: www.tecnicasludcias.com

Autora: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

Guayaquil, 2019

OBJETIVOS

General

Brindar a los maestros una herramienta que le servirá para incentivar el aprendizaje en los niños, a través de la aplicación de las diferentes técnicas lúdicas que abrirán paso a la creatividad propia de cada docente, quién tomará la guía y la personalizará de acuerdo a su necesidad.

Específicos

Objetivos para los docentes

- Capacitar a los docentes en el conocimiento de Técnicas lúdicas, para que apliquen estos conocimientos en su aula de clases.
- Inducir al maestro a renovar sus conocimientos y a que incursione en las nuevas estrategias, técnicas o métodos que permiten que seamos más eficaces en nuestro trabajo como guías del saber.

Objetivos para los estudiantes

- Presentar al estudiante de la Escuela Fiscal “E.G.B Consuelo Benavides Cevallos”, maestros con renovadas técnicas, que preparan y planifican sus horas clases de acuerdo a las necesidades del estudiante, para cambiar el pensamiento que por lo general los niños tienen de la educación.
- Estimular a los estudiantes a la participación activa por medio del juego dirigido y con propósito, para mejorar el proceso de aprendizaje y el rendimiento escolar.

INTRODUCCIÓN

La presente guía didáctica con enfoque de destrezas con criterio de desempeño especializado en técnicas lúdicas tiene como finalidad ayudar a los miembros de la Comunidad Educativa a mejorar el rendimiento escolar de sus estudiantes del la motivación escolar año,

presentando una educación participativa usando como herramienta lo que más le gusta a los niños...Jugar.

Docentes

Los docentes tienen el compromiso de trabajar en beneficio de los estudiantes, de estimularlos al conocimiento. La mayoría de los tutores solo se limitan a transmitir lo que han aprendido en sus Universidades, pero son muy pocos los que se preparan día a día en cómo actualizar las técnicas que son más asertivas a la hora de dictar nuevos temas y afianzar los conceptos y definiciones básicas. Debemos recordar que unos de los mejores tiempos de nuestra infancia era cuando jugábamos y compartíamos con nuestros amigos, aprovechemos este recurso para consolidar la información que transmitimos a nuestros niños.

Estudiantes

Cuando los docentes apliquen dentro de sus aulas Técnicas lúdicas, empezará la nueva perspectiva que los estudiantes tengan acerca del estudio, será divertido, integral, útil y necesario, además cambiará el concepto que tenga de su tutor, reconociendo en ellos la capacidad para enseñar de forma dinámica. La consecuencia será niños alegres y con alto rendimiento escolar.

El juego

“El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje”... Numerosos eminentes investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.”

Así como para que haya una comunicación fluida en muchas ocasiones es necesario romper el hielo, el juego condiciona emocionalmente al niño o la niña para el aprendizaje, permitiendo que los conocimientos adquiridos por medio de este sean relevantes y duraderos.

“El juego es la actividad principal en la vida del niño a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia. Los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder de discriminar, de establecer juicios, de analizar de sintetizar, de imaginar y formular.” (DES, 1967, PAG 523)

El juego se convierte en un lenguaje que conecta directamente la información con el aprendizaje, el maestro debe tener presente que si desea tener una clase dinámica, integrada y hábil en demostrar sus destrezas deberá estar preparado para usar esta herramienta dentro de su salón.

El juego y la integración con la sociedad

La autoestima, la evaluación emocional del autoconcepto es uno de los aspecto más relevantes del desarrollo sociafectivo. (Fayne Esquivel y Ancona, 2010)

Por lo descrito antes se puede inferir que el juego permitirá que el niño y la niña se integren a la clase, participen e interrelacionen conocimientos, es el maestro quien tiene tal misión que hará que su clase tenga el éxito que toda planificación curricular plantea.

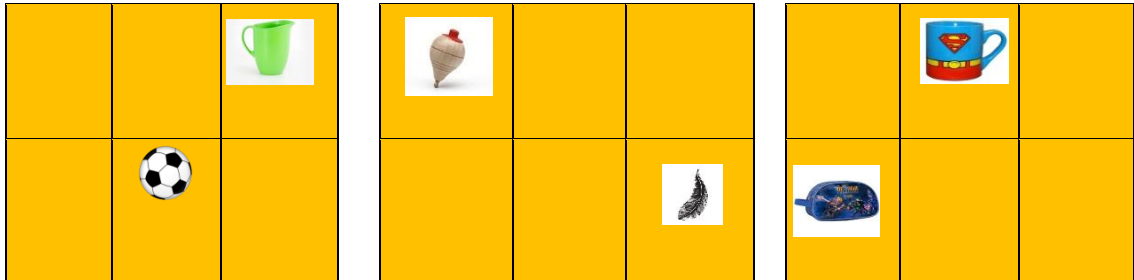
La atención y Concentración

La atención es la capacidad mental para fijarse en uno o varios aspectos de la realidad y prescindir de los restantes, implica un acto que requiere la energía para poder delimitar ciertas actividades de carácter sensorial, tendientes a producir una mejor visión de un objeto o una situación.

Para el desarrollo de esta propuesta se convierte en una necesidad educativa el comprender de dónde nacen sus bases de fundamentación; una de ellas es la atención y concentración que las personas y especial los estudiantes requieren para guardar, interiorizar y aplicar los conocimientos. Esto se refiere a enfocarse en el tema o relacionados. Lograr tal punto traerá mejores resultados al momento medir la comprensión en los niños y niñas.

TÉCNICA LÚDICA # 1

Título: Los Objetos que Faltan



Objetivo: Despertar el interés del niño, a través de la deducción y discriminación de objetos para que pueda estar predispuesto a la enseñanza. De la misma forma este juego permitirá desarrollar el cálculo y la agilidad mental.

Contenido:

Comprenden tres cartones con seis casillas cada uno; en cada casilla se encuentran dos de los seis objetos siguientes: una cartuchera, una pluma, una taza, una pelota, un trompo, una jarra. En cada casilla faltan, cuatro de los seis objetos, los participantes deberán enlistar sin equivocarse los elementos que hagan falta por cartón. Ganará aquel estudiante que los nombre de forma rápida y sin errar la ubicación de cada objeto.

Procedimiento:

Presentar la dinámica del juego

Actividades de Construcción:

- ☐ Observación
- ☐ Conteo
- ☐ Memorización
- ☐ Evocación

Evaluación:

En cada casilla faltan, cuatro de los seis objetos, los participantes deberán enlistar sin equivocarse los elementos que hagan falta por cartón.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO (clase, lección)				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
	Matemáticas	1		
TEMA:		GRADO:	TIEMPO:	
Los Objetos que Faltan		LA MOTIVACIÓN ESCOLAR	20 Min.	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Despertar el interés del niño, a través de la deducción y discriminación de objetos para que pueda estar predispuesto a la enseñanza. De la misma forma este juego permitirá desarrollar el cálculo y la agilidad mental.		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		La observación, la memorización y la evocación. Refuerzo del lenguaje oral.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Observar, contar, memorizar y enlistar objetos en casilleros.		Observa, cuenta, memoriza y enlistando haciendo uso del lenguaje oral por medio de las Técnicas lúdicas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Actividades previas: Presentar la dinámica del juego Actividades de Construcción: ✓ Observación ✓ conteo ✓ memorización ✓ evocación Como jugar: En cada casilla faltan, cuatro de los síes objetos, los participantes deberán enlistar sin equivocarse los elementos que hagan falta por cartón. Actividades de Consolidación: Repetir el juego con otros objetos, números, palabras, etc.	✓ Tres cartones medianos ✓ una cartuchera ✓ una pluma, ✓ una taza, ✓ una pelota, ✓ un trompo, ✓ una jarra.	Técnica: Observación directa y la deducción. Instrumento: juegos	Despertar la atención previo a clases de materias básicas.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA		ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:		
Firma:	Firma:	Firma:		
	Fecha:	Fecha:		

Fuente: Escuela Fiscal "E.G.B Consuelo Benavides Cevallos"

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

TÉCNICA LÚDICA # 2

Título: Torre de Hanoi



Objetivo: desarrollar el razonamiento lógico matemático a través del proceso y análisis para resolución de problemas.

Contenido:

Es un juego lógico matemático el cual se desarrolla en una plataforma con 3 varillas. Inicialmente se colocan en el 1er eje (izquierda) los discos de mayor a menor y en forma piramidal. El objetivo es trasladar sólo una vez cada anillo (nunca una mayor sobre otro menor) hasta que todos quedan en el 3er eje (derecha) en misma forma y posición. Se debe cronometrar el tiempo y dar un tiempo límite como base.

Procedimiento:

Presentar la dinámica del juego

Actividades de Construcción:

- ☐ Observación
- ☐ Deducción
- ☐ Razonamiento lógico

Como jugar:

Se colocan en el 1er eje los discos de mayor a menor y en forma piramidal. El objetivo es trasladar sólo una vez cada anillo hasta que todos quedan en el 3er eje en misma forma y posición.

Evaluación:

Trasladar sólo una vez cada anillo hasta que todos quedan en el 3er eje en misma forma y posición.

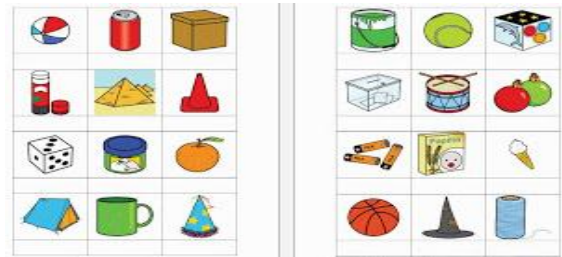
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO (clase, lección)				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
	Matemáticas	1		6/01/06
TEMA:		GRADO:	TIEMPO:	
Torres de Hanoi		LA MOTIVACIÓN ESCOLAR	20 Min.	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Desarrollar el razonamiento lógico matemático a través del proceso y análisis para resolución de problemas.		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		La observación, la deducción, el razonamiento lógico.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Observar, deducir, razonar lógicamente.		Observa, deduce, razona lógicamente por medio de las Técnicas lúdicas.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Actividades previas: Presentar la dinámica del juego Actividades de Construcción: ✓ Observación ✓ deducción ✓ razonamiento lógico Como jugar: se colocan en el 1er eje los discos de mayor a menor y en forma piramidal. El objetivo es trasladar sólo una vez cada anillo hasta que todos quedan en el 3er eje en misma forma y posición. Actividades de Consolidación: Mejorar el tiempo cada vez que se lo juegue.	✓ Madera ✓ discos de madera ✓ lápiz ✓ hoja ✓ cronómetro	Técnica: Observación directa y la deducción. Instrumento: Juegos	Mejorar el tiempo de realización cada vez que se lo juegue.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA			
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:		Nombre:	
Firma:	Firma:		Firma:	
Fecha:	Fecha:		Fecha:	

Fuente: Escuela Fiscal "E.G.B Consuelo Benavides Cevallos"

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

TÉCNICA LÚDICA # 3

Título: Familias de Objetos



Objetivo: relacionar objetos con otros de su misma familia observando y clasificando su uso, material y asociación para reforzar los campos semánticos.

Contenido:

Se separan los 2 grupos y se les bautiza con un nombre. El juego consiste en observar las fichas y escoger los 3 nombres para las familias que serán colocadas en cada cartón y luego clasificar en los tres cartones todos los 100 objetos.

Procedimiento:

Presentar la dinámica del juego

Actividades de Construcción:

- ✓ Observación
- ✓ clasificación y la deducción

Como jugar:

Observar las fichas y escoger los 3 nombres para las familias que serán colocadas en cada cartón y luego clasificar en los tres cartones todos los 100 objetos.

Actividades de Consolidación:

Aumentar las figuras y los nombres de las familias.

Evaluación:

Gana el que en menor tiempo ordene y clasifique. Si hubiere uno que no pareciera encajar del grupo el líder debe explicar porque lo relacionó con el grupo, si no pudiera explicar es un punto menos.

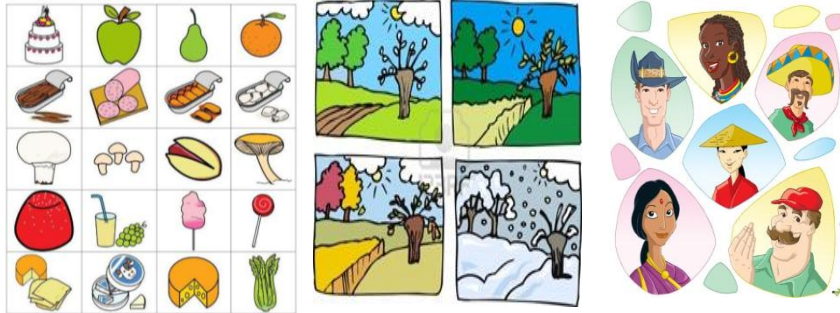
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO (clase, lección)				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
	Lenguaje	1		
TEMA:		GRADO:	TIEMPO:	
Familia de objetos		LA MOTIVACIÓN ESCOLAR	20 Min.	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Relacionar objetos con otros de su misma familia observando y clasificando su uso, material y asociación para reforzar los campos semánticos.		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		La observación, la deducción, la clasificación y la asociación.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Observar, deducir, clasificar y asociar.		Observa, deduce, clasifica y asocia.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Actividades previas: Presentar la dinámica del juego Actividades de Construcción: ✓ Observación ✓ clasificación y la deducción Como jugar: Observar las fichas y escoger los 3 nombres para las familias que serán colocadas en cada cartón y luego clasificar en los tres cartones todos los 100 objetos. Actividades de Consolidación: Aumentar las figuras y los nombres de las familias.	✓ cartones ✓ fichas de familia ✓ títulos para nombrar familias ✓ lápiz ✓ hoja ✓ cronómetro	Técnica: Observación directa, deducción, clasificación y la asociación. Instrumento: Juegos	Aumentar las figuras y los nombres de familia para incrementar la dificultad.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA			
ELABORADO	REVISADO	APROBADO		
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:		
Firma:	Firma:	Firma:		
Fecha:	Fecha:	Fecha:		

Fuente: Escuela Fiscal “E.G.B Consuelo Benavides Cevallos”

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

TÉCNICA LÚDICA # 4

Título: EL NARRADOR ESPONTÁNEO



Objetivo: ampliar y reforzar el lenguaje oral a través de la creación de cuentos improvisados basados en la observación de imágenes para activar la creatividad y mejorar el vocabulario.

Contenido:

De acuerdo a la cantidad de participantes 4-8 armamos el grupo de objetos para cada jugador le damos 1 cartilla de cada grupo (paisaje, persona, animal, objeto y casa) con los que deberá armar un cuento en el menor tiempo posible en los involucre todos los objetos de la cartilla. La narración deberá tener título, inicio, nudo y desenlace.

Procedimiento:

Presentar la dinámica del juego

Actividades de Construcción:

- ☐ Observación
- ☐ creación y coordinación.

Como jugar:

Con una cartilla de cada grupo con los que deberá armar un cuento en el menor tiempo posible.

Actividades de Consolidación:

Aumentar las figuras y los nombres de las familias.

Evaluación:

El ganador será el que en menor tiempo lo haga y cumpla con lo antes mencionado.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO (clase, lección)				
1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
	Lenguaje	1		11/01/06
TEMA:		GRADO:	TIEMPO:	
El narrador espontáneo		LA MOTIVACIÓN ESCOLAR	20 Min.	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Ampliar y reforzar el lenguaje oral a través de la creación de cuentos improvisados basados en la observación de imágenes para activar la creatividad y mejorar el vocabulario.				
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
		La observación, la creatividad y la coordinación de la narración.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Observar, crear y coordinar.		Observa, crea y coordina.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Actividades previas: Presentar la dinámica del juego Actividades de Construcción: ✓ Observación ✓ creación y coordinación. Como jugar: Con una cartilla de cada grupo con los que deberá armar un cuento en el menor tiempo posible. Actividades de Consolidación: Aumentar las figuras y los nombres de las familias.	✓ cartillas de personajes, animales, paisajes y objetos ✓ lápiz ✓ hoja ✓ cronómetro	Técnica: Observación directa, creatividad y coordinación. Instrumento: Juegos	Mejorar el tiempo y la coordinación de las partes del cuento cada vez que se juegue.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA			
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:		Nombre:	
Firma:	Firma:		Firma:	
Fecha:	Fecha:		Fecha:	

Fuente: Escuela Fiscal "E.G.B Consuelo Benavides Cevallos"

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

TÉCNICA LÚDICA # 5

Título: Los frijoles matemáticos



Objetivo: activar el cálculo mental en los estudiantes trabajando nociones básicas para aplicarlos en las destrezas aprendidas.

Contenido:

El docente deberá tener una hoja con 4-10 preguntas sobre temas relacionados posibles de responder con la utilización de los frijoles.

1. colocando un frejol en cada vértice ¿Con los 50 frijoles cuantos cuadrados puedes armar y cuántos frijoles te sobra?
2. ¿Si repartes por igual los 50 frijoles a 3 personas cuántos frijoles les toca a cada uno y cuántos te sobran?
3. Colocando un frejol en cada vértice ¿Con los 50 frijoles cuántos triángulos puedes armar y cuantos te sobran?
4. Si reúnes grupos de 5 frijoles ¿Cuántos grupos de 5 puedes armar y cuántos te sobran?

Procedimiento:

Presentar la dinámica del juego

Actividades de Construcción:

- ☐ Contar y las operaciones básicas.

Como jugar:

El docente deberá tener una hoja con 4-10 preguntas sobre temas relacionados posibles de responder con la utilización de los frijoles.

Actividades de Consolidación:

Aumentar la cantidad de frijoles y la dificultad de las preguntas.

Evaluación:

Depende de la creatividad y de la necesidad del maestro para armar las preguntas. Recuerde que también es importante el tiempo estimado para contestar cada pregunta.

1. DATOS INFORMATIVOS:				
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA:	NÚMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
	Matemática	1		
TEMA:		GRADO:	TIEMPO:	
Los frijoles matemáticos		LA MOTIVACIÓN ESCOLAR	40 Min.	
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:		EJE TRANSVERSAL / INSTITUCIONAL		
Activar el cálculo mental en los estudiantes trabajando nociones básicas para aplicarlos en las destrezas aprendidas.				
		EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA La deducción, conteo, sumas, restas, multiplicación, división, etc.		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Contar, sumar, restar, multiplicar y dividir.		Cuenta, suma, resta, multiplica y divide.		
2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Actividades previas: Presentar la dinámica del juego Actividades de Construcción: ✓ Contar y las operaciones básicas. Como jugar: El docente deberá tener una hoja con 4-10 preguntas sobre temas relacionados posibles de responder con la utilización de los frijoles. Actividades de Consolidación: Aumentar la cantidad de frijoles y la dificultad de las preguntas.	✓ 40 frijoles ✓ lápiz ✓ hoja	Técnica: Deducción para las operaciones básicas. Instrumento: Juegos	Aumentar la cantidad de frijoles y la dificultad de las preguntas. Trabajar con un múltiplo a la vez.	
3. ADAPTACIONES CURRICULARES				
ESPECIFICIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA			
ELABORADO	REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:		Nombre:	
Firma:	Firma:		Firma:	
Fecha:	Fecha:		Fecha:	

Fuente: Escuela Fiscal “E.G.B Consuelo Benavides Cevallos”

Elaborado por: Yuli Maricela Sánchez Olaya.

BIBLIOGRAFÍA

- Técnicas lúdicas para desarrollar la lectura y la escritura.com
- ALTET ((2013).Pág40) El campo de la pedagogía, (2008, Pág.45)
- ALTET ((2013).Pág40) Rol del Docente Inclusivo. (2008, Pág.45)
- AINSCOW BOOTH (2014)
- ANTOLIN, Marcela.(2006) Como estimular el desarrollo de los niños y el despertar de sus capacidades, 1° edición. Buenos Aires: CirculoLatino Austral.
- BELLO, Estévez P.(2014), Los juegos, Planteamiento y clasificaciones Aula XXI Santillana, pág. 136,157
- BORGUES, Salmer. (2014) Documento de Socio-Psicomotricidad.
- CANDINO,Sergio. (2008) Escuela para Educadoras, Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición . Colombia, Págs. 704
- COMELLAS, M. y cols.,(2012) La psicomotricidad en Pre- escolar,Editorial Ediciones CEAC.S.H Edición: Barcelona- España,Págs. 80.
- CANDINO, Sergio.(2008) Escuela para Educadoras, Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición . Colombia, Págs. 324- 328
- CAMPOS, Solano Silvia (2014), la educación psicomotriz, Diccionario Enciclopédico de Educación Especial, II México Trillas, p.p. 763-767.
- CONSTITUCIÓN, De la República del Ecuador, Mayo del 2008. Arts., 44, 45, y 46.
- CURRÍCULO OPERATIVO PARA LA EDUCACIÓN INICIAL, pág. 164-167 Marzo 2006. Tomo 2
- DAVID TICONA APAZA, (2012) Aprendizaje para docentes innovadores.
- DÉCADA DE EDUCACIÓN INCLUSIVA ((2012)- (2012))
- DEFINICIONES DE LAS DIFERENTES TEORÍAS DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS:
- Teoría del excedente de energía: Spencer (1855) Teoría de la relajación: Lazarus (2012)
- Teoría de la práctica o del pre ejercicio: Groos (2008, 1901)
- Piaget (1932, 2006, (2014), 2006)

Teoría de la simulación de la cultura: Bruner y Garvey (2007) Sternberg (2014), Sutton-Smith y Robert ((2012), (2014)), Bronfenbrenner (2007) Lee (2007), Vygotsky (1932), Congreso Beneficios (2008)

DICCIONARIO DE LA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. (2012). Vol. II. Santillana. Pág., 182.

DÍAZ MEJÍA, Héctor Ángel.(2006) La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. Cooperativa Editorial Magisterio. Educación

ENCICLOPEDIA LEXUS, Escuela para Maestros, Edición (2013)- 2006, Editorial Cadiex International S.A. Colombia.

ENCICLOPEDIA CULTURAL, Pedagogía Y Psicología Infantil,((2014)) Ernesto Yturralde & Asociado Latinoamérica. Lic. Gabriela Valiño

FUNCIONES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA: (E.E.T.T,(2013))

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA: Según Hernández (1920) Según Windler (2014), pág. 12

HÉCTOR ÁNGEL DÍAZ MEJÍA: Su libro: “El Desarrollo de la Función Lúdica”

GUTIERREZ, Delgado, M.(2014) 140 juegos para la educación psicomotriz: Sevilla Wanchulen.

GARCIA, María Dolores, Fernández Fernanda ((2014)) “Guía Didáctica de la Educación Pre-escolar” Ed. escolares. PPC. España.

GARCÍA NÚÑEZ, J. A. y FERNÁNDEZ VIDAL, F. (2012). JUEGO Y PSICOMOTRICIDAD. MADRID: CEPE.

GORDON, P (2014) Los estudiantes deben tener confianza.

HERRERA, Luis y otros (2008) Tutoría de la investigación científica. Segunda Edición, Ambato – Ecuador.

KARINA DELGADO(11 de mayo del (2014)) O.E.I – Ecuador y Dirección Nacional de Educación Inicial

KLOPPE, S., BATLLORI, J. (2007). Juegos para educación infantil: Editorial Parramón.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL: El código de la niñez y la adolescencia: Art.

73.- Derechos culturales y recreativos

LA GUÍA DIDÁCTICA:

-Para Barco (2014): Dimensión teleológica (funcionalismo) Pág.18.

-Para Contreras (2014) La Didáctica Pág. 26

-Para Davini(2008): Guía Didáctica (Pág. 23-26)

-Perner (2014) Progreso educativo.

La Innovación escolar y La Lectura; Plan Lector – (2014); Editorial Hispanoamérica; Quito – Ecuador Disponible en:

MICHELET, A. (2006): el maestro y el juego. Perspectivas V.XVI.Nº1, pág. 117-126 .Vol. II. Santillana pág. 18 R. S. Illingworth, El niño normal. 7º edición, (2014).

Little (2014)Enfoque inclusionario.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA DIRECCIÓN NACIONAL DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL, PROGRAMA DE MEJORAMIENTO Y CAPACITACIÓN DOCENTE .POR LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN. (2012) Iniciación a la lectura MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2014). Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica, Quito: Imprenta Don Bosco. Disponible en educacion.gob.ec/actualización-curricular/

MORENO, JA ((2014)) Aprendizaje a través del juego, Málaga: Aljibe.

Nunes de Almeida, P. (2014), Educación lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos, Segunda Edición, Bogotá, San Pablo.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO: (Campos, (2013)) (García Fernández (2014)).

Piaget, J. (2007). El nacimiento de la inteligencia en el niño. Barcelona, España.: Ares y Mares

SCHILLER, P., PETERSON, L. (2012). El rincón del juego. Edición CEAC.

STERNBERG (2014)

ULLOA, Ziaurriz,(2014) el libro de la ludoteca una guía para aprender

jugando.MexicoD.T.,pag.15.

María Valeria Isaac G.(2014) Terapeuta Ocupacional . Disponible en:
[www. Ceril.com](http://www.Ceril.com)

BENEFICIOS (2008) El niño y el juego. Planteamientos teóricos y
aplicaciones pedagógicas. París: BENEFICIOS

VELÁSQUEZ NAVARRO, José de Jesús.(2008) Ambientes Lúdicos de
Aprendizaje. Diseño y operación. Ed Trillas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

(Ovidio Decroly, 1929) El Constructivismo en el aula. Barcelona

(María Montessori, (2014)) Didáctica de las matemáticas para educación preescolar. Madrid España.

(Friedrich Froebel, 1840) Recurso didáctico para el aprendizaje de nociones matemáticas destinado a niños de cuatro a cinco años. Quito.

doctor Birch Society (1866) Compilación de temas de didáctica general. Ambato. Ecuador. S/Ed.

Karl Gross Heidelberg 2008 Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas. México.

Congreso Beneficios, 2008). Los juegos y la didáctica expresiva

(Luisa Alemañy, (2014)) Análisis de las calificaciones escolares como criterio de rendimiento académico. En red

(Mel Ainscow (2014): 144) Propuesta para la elaboración de guías didácticas en programas educativos.

(Laura Veintimilla Villalba (2014)), Los juegos habituales y su enseñanza Venezuela

Tailandia (2014): Concepción teórico-metodológica para el uso de la computadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educadores de párvulos. Tesis Doctoral, 2006

BENEFICIOS (2008)

BENEFICIOS ((2014)

BENEFICIOS, (2014)) pág.22

ECHEITA, G; LÓPEZ, M; Simón, C; SANDOVAL, M: Habilidades cognitivas y diversidad. Módulo 1, CEAU-OEI. (2014)

(Yépez, (2014)), Pag. 4). Aprender del Cambio: Temas y experiencias en seguimiento y evaluación participativos.

PACHECO (2014) los aprendizajes y su enseñanza Pág. 56)

REFERENCIAS WEB

en:www.educacionespecial.mineduc.cl/.../EducarenladiversidadUN_ESCO.pdf

www.monografias.com › Educación

:<http://www.juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com>.

www.juegoyentrecruzamiento.com

www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/249

ANEXOS



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

CARTA DE LA UNIVERSIDAD DIRIJIDA A LA ESCUELA



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA SEMIPRESENCIAL
DIRECCIÓN



Guayaquil 16 de enero del 2019

LCDO. Victoria Benalcazar González
DIRECTOR DE LA ESCUELA FISCAL "E.G.B Consuelo Benavides Cevallos"
Ciudad.-

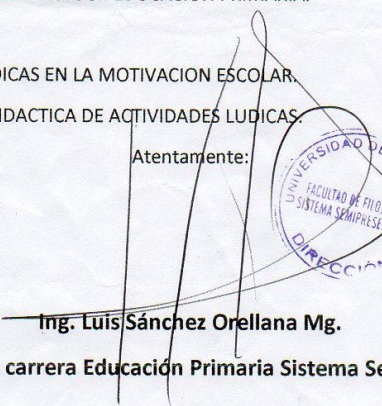
De mis consideraciones.

Expreso un cordial y atento saludo a nombre de quienes conformamos la Unidad de Titulación de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, la que me honro en dirigir como Director de la Modalidad Semipresencial y conocedor de su gran espíritu de colaboración, solicito a usted muy comedidamente permitir que las estudiantes YULI MARICELA SANCHEZ OLAYA con C.I 080338145-8 realicen el TRABAJO EDUCATIVO en la institución que usted acertadamente dirige, como requisito previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención EDUCACIÓN PRIMARIA.

TEMA: TECNICAS LUDICAS EN LA MOTIVACION ESCOLAR.

PROPUESTA: GUÍA DIDACTICA DE ACTIVIDADES LUDICAS.

Atentamente:


Ing. Luis Sánchez Orellana Mg.

Director de la carrera Educación Primaria Sistema Semipresencial

	NOMBRES	CARGO
Elaborado por:	Lcda. Gloria Tóala Villacreses	Asistente de Secretaría
Aprobado por:	Ing. Luis Sánchez Orellana Mg.	Director del Sistema Semipresencial



ANEXO 1-A

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

CARTA DE LA ESCUELA DIRIGIDA A LA UNIVERSIDAD



**ESCUELA E.G.B. CONSUELO BENAVIDES CEVALLOS
CANTÓN ESMERALDAS
PARROQUIA SIMÓN PLATA TORRES
BARRIO 31 DE MAYO**

Correo: isaito1884@gmail.com – Teléfono: 062766766



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION.

GUAYAQUIL.

De mis consideraciones.

La suscrita Directora de la Escuela de Educación Básica "Consuelo Benavides Cevallos" ubicada en el valle de San Rafael sector la "Y" de Vuelta Larga, Barrio 31 de Mayo, le hace llegar un cordial y efusivo saludo a usted y a su personal administrativo que le rodean en su despacho.

Por medio del presente le informo a usted, que si le permito la participación de la estudiante YULI MARICELA SANCHEZ OLAYA con C.I 0803381458, para que realice el PROYECTO EDUCATIVO, en la institución que estoy dirigiendo.

Es lo que puedo informar, agradeciéndole por su atención, me suscribo ante usted.

Esmeraldas, 25 de enero del 2019.



Atentamente,

Lic. Victoria Benítez González.

DIRECTORA.

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Guayaquil, 08 de marzo del 2019

Habiendo sido nombrado Msc. MANTILLA PACHECO DELFA NARCIZA, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por SANCHEZ OLAYA YULI MARICELA con C.C. 0803381458 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización EDUCACIÓN PRIMARIA. Se informa que el trabajo de titulación: **TÉCNICAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR. GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS.**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el 10% de coincidencia

URKUND

Documento	Similitud	Porcentaje
Trabajo de titulación	10%	10%

<https://secure.arkund.com/view/47489134-404613-621978>

[Firma]
Firma del Gestor Antiplagio
FDT-PLA-0007

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES



MOTIVANDO A LOS ESTUDIANTES



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

ENTREVISTAS A LAS AUTORIDADES



FIRMA DE CARTA DE ACEPTACIÓN



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

FOTOS CON LA TUTORA DE TESIS





**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

CERTIFICADO DE PRACTICAS DOCENTES



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"



CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el señor (a) (ita), **SANCHEZ OLAYA YULI MARICELA**, con documento nacional de identidad N° **0803381458**, especialización **EDUCACIÓN PRIMARIA**, modalidad **SEMIPRESENCIAL** del Centro de Estudios **ESMERALDAS**, realizó y aprobó las Prácticas Docentes Reglamentarias en la Unidad Educativa **"FAUSTO MOLINA"**, bajo la supervisión del (a) **MSc. CARLOS GRACIA**, con la calificación **DIEZ (10)**, correspondiente al **periodo lectivo 2014 – 2015**. Así consta en los archivos que reposan en la secretaria de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, abril 11 de 2019.-.-.-.-.-

Nota: El presente certificado se otorga en base a la Resolución del **CONSEJO DE FACULTAD**, según oficio N° 468, del 12 de Diciembre de 2017, que dice: **1.- Para casos de documentos en copias simples;.....Literal c).....de tener respaldos digitales como escaneados o copias de los cuadernos deben presentar a los gestores para evidenciar el proceso y estos a su vez tener respaldos para emitir el informe de validación.**

Atentamente,


LCDA. PILAR HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ, MSc.
DIRECTORA DE PRÁCTICA DOCENTE



Elaborado por:	Lcdo. Juan Aguilar Domínguez - Asistente 2
Revisado y aprobado:	LCDA. PILAR HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ, MSc.



ANEXO 6

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

	UG Universidad de Guayaquil		Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación		GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO
--	--	--	---	--	--

CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) SANCHEZ OLAYA YULY MARICELA**, con C.I. 0803381458, carrera **EDUCACIÓN PRIMARIA** en la modalidad **SEMIPRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 23 de octubre de 2017.-.....

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

	COORDINACIÓN GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO Facultad de Filosofía Universidad de Guayaquil	Atentamente,		Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación
--	--	--------------	--	---

Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc
Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

Revisado por:
16-01-2019

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento

7329

Caminemos juntos a la excelencia

Cda. Universitaria, Av. Kennedy s/n y Av. Delta - www.filosofia.edu.ec

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	TÉCNICAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN ESCOLAR. GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	SÁNCHEZ OLAYA YULI MARICELA		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	MSC. SONIA VANEGA PAZ. MSC.MANTILLA PACHECO DELFA.		
INSTITUCIÓN:	ESCUELA E.G.B CONSUELO BENAVIDES CEVALLOS		
UNIDAD/FACULTAD:	FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	EDUCACIÓN PRIMARIA		
GRADO OBTENIDO:	LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	2019	No. DE PÁGINAS:	135
ÁREAS TEMÁTICAS:	PEDAGÓGICO		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Técnicas activas- Enseñanza- Lengua y Comunicación.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): El presente proyecto tiene como finalidad investigar la causa del problema en el contexto educativo, por la falta de aplicación de técnicas activas en la enseñanza de la lectura comprensiva. Su realización en la Escuela Fiscal "E.G.B Consuelo Benavides Cevallos" ubicada en el Cantón Eloy Alfaro provincia de Esmeraldas año lectivo 2018 – 2019, para recopilar información en el marco teórico se aplicará la investigación bibliográfica, donde se buscarán las definiciones de las variables de estudio. La metodología será aplicada, mediante la ejecución de campo. Como instrumentos de recolección de datos se aplicará la encuesta a docentes, padres de familia y rector, además los resultados serán tabulados y graficados en tablas estadísticas, para obtener las conclusiones. La población la conforman directivos, docentes, estudiantes y padres de familia de la comunidad educativa. La ejecución de la propuesta se realizará con un guía didáctica en la lectura comprensiva que tienen como finalidad mejorar el nivel de conocimiento de los estudiantes para elevar la calidad de la enseñanza de las Lengua y Comunicación, lo que producirá cambios significativos y la preparación para su vida y entorno laboral.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0939326133. Teléfono: 0980066698		E-mail: yuli.sanchez.olaya@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad de Filosofía		
	Teléfono: (062766766)		
	E-mail: isaito1884@gamil.com		