



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: Educación Básica

MODALIDAD: Semipresencial

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,**

Mención: Educación Básica

TEMA:

**“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE
EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE
LA ESCUELA "EDUARDO MERA" DEL CANTÓN AMBATO DE LA
PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.**

AUTORA: Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez

TUTOR: Lcdo. Mg. Juan Nepalí Martínez Martínez.

Ambato-Ecuador

2013

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Lcdo.Mg. Juan Neptalí Martínez Martínez CC 1801804400 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "EDUARDO MERA" DEL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”** desarrollado por la egresada Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....
Lcdo. Mg. Juan Neptalí Martínez Martínez
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

.....
Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez

C.C: 180365298-9

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “**LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "EDUARDO MERA" DEL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA**” autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....
Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez

C.C: 18365298-9

AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema :“**LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "EDUARDO MERA" DEL CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA**”, presentada por la Sra. Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez egresada de la Carrera de Educación Básica promoción: Septiembre-Febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, 23 de Septiembre del 2013

LA COMISIÓN

.....
Dr. M.Sc. Héctor Manuel Silva Escoba

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Lic.Mg. Nora Josefina Luzardo Urdaneta

MIEMBRO

Ing. Mg. David Ricardo Castillo Salazar

MIEMBRO

DEDICATORIA

A las personas que amo:

A mi madre, padre, hermanos en especial a mi esposo Franklin por su incondicional apoyo y por haber depositado su entera confianza en mí. A mis hijas Melanie y Helen, por ser la fuente de mi inspiración y la motivación para vencer todas las adversidades que se presentan en mi vida.

Jacqueline Pilar

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por haberme dado la fuerza y capacidad para adquirir conocimientos que engrandecen mi espíritu y mi alma; mi profundo reconocimiento a los maestros que supieron impartir su enseñanza para feliz culminación de mi carrera universitaria y de este proyecto.

También quiero expresar mis sinceros agradecimientos a todos y cada uno de mis maestros, que con sus consejos lograron mi respeto y admiración, así mismo agradezco a mi suegra y cuñados por brindarme día a día su apoyo incondicional y de igual manera a mis queridas compañeras con quién compartí momentos de alegría así como también momentos difíciles a lo largo de mi vida estudiantil.

Jacqueline Pilar

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PÁGINAS PRELIMINARES

PORTADA.....	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	x
INDICE DE ILUSTRACIONES	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xvi

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. Tema de Investigación.....	3
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis Crítico	7

1.2.3. Prognosis	7
1.2.4. Formulación del problema	8
1.2.5. Preguntas Directrices	8
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación	8
1.3. Justificación	9
1.4. Objetivos	10
1.4.1. Objetivo General	10
1.4.2. Objetivos Específicos	10
CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO	11
2.1. Antecedentes Investigativos	11
2.2. Fundamentación Filosófica	12
2.3. Fundamentación legal	12
2.4. Categorías Fundamentales	18
2.4.1. Variable Independiente (Técnicas Lúdicas)	21
2.4.2. Variable Dependiente (Aprendizaje)	34
2.6. Señalamiento de variables	49
CAPITULO III	50
METODOLOGÍA	50
3.1. Enfoque de la Investigación	50
3.3. Nivel o Tipo de Investigación	51
3.4. Población y Muestra	52
3.5. Operacionalización de Variables	53
3.5.1. Variable Independiente: Técnicas Lúdicas	53
3.5.2. Variable Dependiente: Aprendizaje	54
3.5. Plan de Recolección de la Información	55
3.6. Plan de Procesamiento de la Información	56
CAPITULO IV	57
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	57
4.1. Análisis de los resultados	57
4.2. Interpretación de datos	57
4.3. Verificación de Hipótesis	78
CAPÍTULO V	81
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
5.1. Conclusiones	81
5.2. Recomendaciones	82

CAPITULO VI	84
LA PROPUESTA	84
6.1. Datos informativos	84
6.2. Antecedentes de la propuesta	85
6.3. Justificación	87
6.4. Objetivos	87
6.4.1. Objetivo General	87
6.4.2. Objetivo Específico	87
6.5. Análisis de factibilidad	88
6.6. Fundamentación	89
6.7 Metodología	90
6.7.1 Metodología (Modelo Operativo)	91
6.8. Administración de la Propuesta	131
6.9. Previsión de la Evaluación	132
BIBLIOGRAFÍA	133
Anexos No.1: Encuesta al estudiante	135
Anexos No. 2: Encuesta a los docentes	137
Anexo No. 3: Fotografías	139
Anexos No. 4: Cronograma	144
Anexos No. 5: Tabla de Chi cuadrado	145
Anexos No. 6: Ejecución Técnica lúdica	146

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1: Población y Muestra	52
Cuadro No. 2: Operacionalización Variable Independiente (Técnicas Lúdicas) ...	53
Cuadro No. 3: Operacionalización Variable Dependiente (Aprendizaje)	54
Cuadro No. 4: Operacionalización Variable Dependiente (Aprendizaje)	55
Cuadro No. 5: Las clases de entorno natural y social son divertidas	58
Cuadro No. 6: Actividades para la Enseñanza	59

Cuadro No. 7: Juegos en clase	60
Cuadro No. 8: Aprendizaje por medio del juego	61
Cuadro No. 9: Relación con familiares y amigos	62
Cuadro No. 10: Práctica de lo aprendido	63
Cuadro No. 11: Motivación de la clase.....	64
Cuadro No. 12: Participación Activa	65
Cuadro No. 13: Juego y aprendizaje	66
Cuadro No. 14: Comprensión de los temas con claridad.....	67
Cuadro No. 15: Técnicas Lúdicas	68
Cuadro No. 16: Cursos de Técnicas Lúdicas	69
Cuadro No. 17: Utilización de Técnicas Lúdicas	70
Cuadro No. 18: Actividades Lúdicas en Clase	71
Cuadro No. 19: El juego ayuda en el aprendizaje.....	72
Cuadro No. 20: Técnicas Lúdicas Motivan el Aprendizaje	73
Cuadro No. 21: Conocimiento y Juegos	74
Cuadro No. 22: Interrelación entre compañeros	75
Cuadro No. 23: Participación constante de los estudiantes	76
Cuadro No. 24: Técnicas lúdicas y desarrollo de destrezas	77
Cuadro No. 25: Frecuencias Observadas	79
Cuadro No. 26: Frecuencias Esperadas.....	79
Cuadro No. 27: Cálculo del Chi-Cuadrado	80
Cuadro No. 28: Costos	84
Cuadro No. 29: Metodología (Modelo Operativo)	91
Cuadro No. 30: Previsión de la Evaluación	132

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1: Árbol de Problemas	6
Gráfico No. 2: Categorías Fundamentales	18
Gráfico No. 3: Constelación de Ideas Variable Independiente	19
Gráfico No. 4: Constelación de Ideas Variable Dependiente	20
Gráfico No. 5: Las clases de entorno natural y social son divertidas	¡Error!
Marcador no definido.	
Gráfico No. 6: Actividades para la enseñanza	59

Gráfico No. 7: Juegos en clase.....	60
Gráfico No. 8: Aprendizaje por medio del juego.....	61
Gráfico No. 9: Relación con familiares y amigos.....	62
Gráfico No. 10: Práctica de lo aprendido.....	63
Gráfico No. 11: Motivación de la clase.....	64
Gráfico No. 12: Participación Activa.....	65
Gráfico No. 13: Juego y aprendizaje.....	66
Gráfico No. 14: Comprensión de los temas con claridad.....	67
Gráfico No. 15: Técnicas Lúdicas.....	68
Gráfico No. 16: Curso de Técnicas Lúdicas.....	69
Gráfico No. 17: Utilización de Técnicas Lúdicas.....	70
Gráfico No. 18: Actividades Lúdicas en Clase.....	71
Gráfico No. 19: El juego ayuda en el Aprendizaje.....	72
Gráfico No. 20: Técnicas Lúdicas Motivan el Aprendizaje.....	73
Gráfico No. 21: Conocimiento y Juegos.....	74
Gráfico No. 22: Interrelación entre compañeros.....	75
Gráfico No. 23: Participación constante de los estudiantes.....	76
Gráfico No. 24: Técnicas lúdicas y desarrollo de destrezas.....	77

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración No. 1: Collage	101
Ilustración No. 2: La canasta revuelta.....	103
Ilustración No.3: Rompecabezas.....	104
Ilustración No. 4: Seres Vivos	106
Ilustración No. 5: Sensaciones	107
Ilustración No. 6: Las Hojas	109

Ilustración No.7: Recolección de la basura.....	110
Ilustración No. 8: Veo Veo	113
Ilustración No. 9: Memorizar el Entorno	114
Ilustración No. 10: Los puntos cardinales.....	115
Ilustración No. 11: Historia del Agua	116
Ilustración No. 12: Que Fruta Soy	117
Ilustración No. 13: Adivina la Fruta	118
Ilustración No. 14: Collage de Frutas	120
Ilustración No. 15: Árbol de palabras	123
Ilustración No. 16: Papa Caliente	124
Ilustración No. 17: Mi silueta	127
Ilustración No. 17: Organigrama Institucional	131
Ilustración No. 18: Institución educativa	139
Ilustración No. 19: Directora de la Institución.....	139
Ilustración No. 20: Socialización con los estudiantes 1	140
Ilustración No. 21: Socialización con los estudiantes 2.....	140
Ilustración No. 22: Socialización con los estudiantes 3.....	141
Ilustración No. 23: Socialización con los estudiantes 4.....	141
Ilustración No. 24: Socialización con los estudiantes 5.....	142
Ilustración No. 25: Socialización con los estudiantes 6.....	142
Ilustración No. 26: Aplicación de los Talleres 1	143
Ilustración No. 27: Aplicación de los Talleres 2.....	143
Ilustración No. 30: Tabla de Distribución del Chi-Cuadrado	145

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Las técnicas lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en el área de entorno natural y social de los niños y niñas del tercer grado de educación general básica de la escuela "Eduardo Mera" del cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua”.

AUTORA: Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez

TUTOR: Lcdo.Mg. Luis Neptalí Martínez Martínez.

Esta investigación tiene como objetivo desarrollar a nivel personal, social y educativo la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de los tercer grado de educación básica de la escuela “Eduardo Mera”, Cantón Ambato, Provincia del Tungurahua, mediante técnicas lúdicas que se presentan en un manual Didáctico para los profesores, con lo cual se busca mejorar las capacidades que se presentan en los estudiantes. El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, ya que a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo- social.

Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. El marco teórico en la cual se presenta los fundamentos filosóficos, históricos y técnicos bajo los cuales se hace necesario su conocimiento. Después de explicar el posicionamiento teórico se indica la metodología a emplearse con aspectos y métodos de investigación, aplicaciones de encuestas e interpretación de datos, también se da a conocer conclusiones y recomendaciones para mejorar la labor educativa, además se propone un manual que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras que pueden emplear con los niños y niñas para lograr aprendizajes significativos en un ambiente de integración pedagógica y humanas basadas en el respeto a las diferencias individuales y a la consecución del desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes del tercer grado de Educación Básica.

Palabras claves:

Técnica Lúdica, Aprendizaje, Desarrollo psicomotriz, cognitiva y afectivo- social, Integración Pedagógica, Aprendizajes significativos, Respeto a las Diferencias individuales.

INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Graduación está encaminado a evidenciar la relación entre Las técnicas lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en el área de entorno natural y social de los niños y niñas del tercer grado de educación general básica de la escuela "Eduardo Mera" del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua.

Este Trabajo de Graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPÍTULO I, EL PROBLEMA; se contextualiza el problema a nivel maso, meso y micro, a continuación se expone el Árbol de Problemas y el correspondiente Análisis Crítico, la Prognosis, se Plantea el Problema, los Interrogantes del Problema, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos General y Específicos.

CAPITULO II, EL MARCO TEORICO; se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la hipótesis y señalamiento de variables.

CAPÍTULO III, LA METODOLOGÍA; se señala el enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las Técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

CAPÍTULO IV, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS; se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboran las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPITULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES; se describen las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

CAPÍTULO VI, LA PROPUESTA; se señala el Tema, los Datos Informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la bibliografía que se ha utilizado como referencia en el Trabajo de Graduación, así como los anexos correspondientes.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema de Investigación

Las técnicas lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en el área de entorno natural y social de los niños y niñas del tercer grado de educación general básica de la escuela "Eduardo mera" del cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua.

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1. Contextualización

En nuestro Ecuador no todos los docentes utilizan técnicas lúdicas en los niños dentro sistema educativo, todavía no se ha logrado ofrecer a los niños y jóvenes la oportunidad de aprender, ya que en la reforma curricular no se implementa las técnicas lúdicas para descubrir su entorno natural y social, para dar forma a sus expectativas por su propia iniciativa, con la finalidad de desplegar sus potencialidades, desenvolver un pensamiento holístico.

Lo lúdico está siendo llamada a fortalecer la formación integral del sujeto, a la vez que se presenta como una acción pedagógica integradora del universo social. La unidad del ser la relación al cuerpo, a la mente, a los estados de conciencia, especialmente a la conciencia de su propio existir siempre teniendo en cuenta las edades, sexo, interés común y etapas de desarrollo, lo cual en nuestro país, están en alguna manera descuidándose a eso se debe que los aprendizajes en la actualidad sean triviales y poco aceptado.

Las técnicas lúdicas están siendo utilizadas como una herramientas didácticas de gran valor escolar porque fortalece el desarrollo del aprendizaje en el entorno

natural y social, debemos que tener en cuenta que los niños son niños, no adultos en miniatura. El niño es un ser que está naciendo a la vida y al cual hay que guiar en muchas áreas, incluida la del estudio, el aprendizaje y valores sociales.

Las técnicas para desarrollar lo lúdico en los niños de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua están siendo descuidadas ya que no todos los docentes emplean estas técnicas de aprendizaje lúdico, por falta de conocimiento o desinterés del docente, ya que con esto se consigue que la educación siga siendo tradicionalista y memorístico y piensa el niño que la escuela sea un suplicio y no un templo del saber.

Si implementa estas técnicas lúdicas el niño va a poder comunicarse, expresarse, sentir emocionados orientados hacia el entretenimiento que puede llevarnos a gozar, reír, gritar. Ya que los niños son el fermento con el cual se establece una cultura propia, ello constituye un espacio de cultura de la comunidad reflejándose en lo corporal, en el pensamiento, en la espiritualidad o en toda transformación que la comunidad permitiendo además trabajar en aulas con grupos heterogéneos donde interactúan las diversas potencialidades que se retro-alimentan permanentemente, inclusive elaborando normas de convivencia y asumiendo reglas.

El desarrollo de las técnicas lúdicas en los niños de tercer grado de educación general básica de la escuela “Eduardo Mera” del cantón Ambato no existe información de dichas técnicas que demuestren que han sido aplicadas en esta Institución en las clases de entorno natural y social ya que estudiantes tienen dificultad de expresar sus sentimientos y pensamientos a las demás personas lo cual es un problema para permite que los niños/as se desarrollen de manera segura en la sociedad con esto no sea consiguiendo una articulación hacia los diversos contenidos o a la comprensión de principios estéticos.

Los docentes que trabajan en esta institución tienen poco conocimientos de las técnicas lúdicas sin embargo no lo aplican por la falta de tiempo o desconocimiento, pero ellos deben saber que si implementan las técnicas lúdicas van a crear ambientes mágicos, generar ambientes agradables, emociones, gozo y placer. Esto les ayudará a cultivar la actividad, el compañerismo, la solidaridad y la sociabilidad con los demás. Se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciado del aprendizaje.

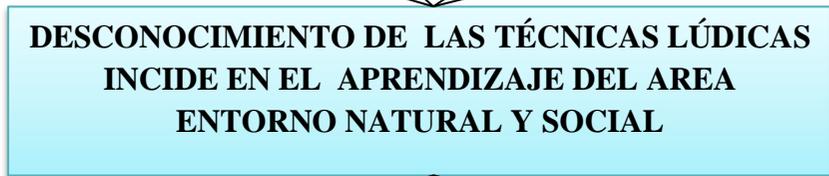
Debido que la niñez es la etapa fundamental del aprendizaje lúdico que lo aplicaran en su diario vivir y en el beneficio de la sociedad por esta razón quiero investigar en esta institución educativa para que los niños puedan potencializar su buen desarrollo social dentro de la comunidad.

Árbol de Problemas

Efecto



Problema



Causas

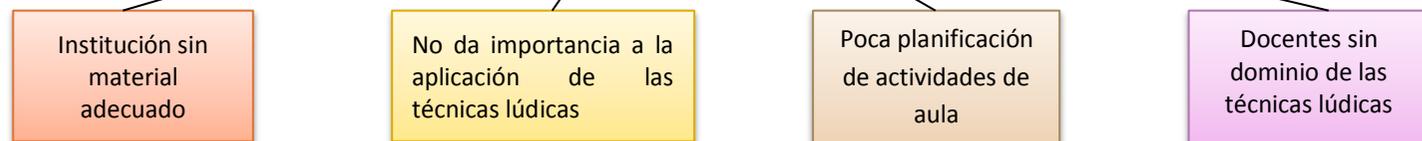


Gráfico No. 1: Árbol de Problemas

Elaborado por: Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez

1.2.2. Análisis Crítico

Hoy en día una causa muy importante es que el docente no cuenta con todos los materiales adecuados por tanto los niños/as tiene un bajo rendimiento académico. Ya que por medio del juego ellos aprenden y desarrollan sus capacidades intelectuales en el diario vivir.

Los docentes en la actualidad tienen conocimientos lúdicos pero no lo aplican ya que esto provoca que los niños tengan un ambiente monótono. Lo que se refiere a la educación lúdica no saben que son juegos, dinámicas y otras maneras de aprendizaje para hacer más amena las clases y significativa.

Las actividades de aula sin previa planificación es otra causa que conlleva a que exista una limitada aplicación de los juegos educativos y de esta manera provoque desinterés en los estudiantes en el aprendizaje

La capacidad de los docentes es muy importante ya que si el maestro no domina las técnicas lúdicas esto conlleva a que el aprendizaje sea memorística, mecánica, teórica, lo que no permite un cambio significativo en la actitud del docente, perjudicando a los niños en su aprendizaje; de esta manera no se está cumpliendo con la misión de mejorar la calidad educativa.

El maestro debe estar preparado para innovar su metodología e involucrarse con la utilización de actividades lúdicas como estrategias en su labor docente que vaya acorde al avance del Sistema Educativo con la participación activa de la comunidad educativa.

1.2.3. Prognosis

Si en el futuro nadie enfrenta el problema sobre la utilización de técnicas lúdicas en el aprendizaje de entorno natural y social, no se logrará mejorar la calidad de la

Educación.; tampoco se alcanzará el desarrollo integral y potencial de las estudiantes, lo que causará que no se logre niveles de excelencia educativa en donde los niños y niñas sean constructoras y ejecutoras de sus ideas, y de sus pensamientos sobre la realidad social y de su entorno inmediato.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo incide las Técnicas Lúdica en el aprendizaje en el área de entorno natural y social de los niños y niñas del tercer grado de educación general básica de la escuela “Eduardo Mera” del cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua periodo 2012 - 2013?

1.2.5. Preguntas Directrices

1. ¿Qué incidencia tiene las técnicas lúdicas al no contar con todo el material adecuado en los estudiantes de tercer grado?
2. ¿Qué técnicas lúdicas deberían aplicar el docente en la Institución?
3. ¿Cuáles serían los resultados si aplicaríamos las técnicas lúdicas en los estudiantes?
4. ¿Qué consecuencia tendrían si no aplican los docentes las técnicas lúdicas?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Delimitación de contenidos

CAMPO: Educación

AREA: Pedagogía

ASPECTO: Técnicas lúdicas

Delimitación espacial

Esta investigación se realizará con los estudiantes de 3ro. Grado de Educación General Básica de la Escuela “Eduardo Mera”, Parroquia Ficoa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

Delimitación temporal

El presente problema va a ser investigado en el año lectivo 2012-2013.

Unidades de observación: Estudiantes del tercer año básico y docentes.

1.3. Justificación

A través de esta investigación se pretende demostrar la importancia de las técnicas Lúdica en el aprendizaje ya que los niños tienen mucha dificultad de expresar sus ideas y sentimientos hacia los compañeros este problema ocasiona que los niños/as sean tímidos, callados y se sientan incómodos.

Es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal.

El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás.

Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente las Técnicas lúdica no están ajenas a la condición para acceder a la vida, al mundo que nos da la cultura reconociendo a esta como una dimensión del desarrollo humano la cual se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de las expresiones como la risa, el canto, los gritos, el goce en general.

La investigación es factible ya que contiene un propósito final, que es la propuesta de ayudar a mejorar el ambiente escolar mediante el juego donde el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver problemas, esta iniciativa haría

comprender a los docentes que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia.

Para la investigación de la institución dispone de 99 estudiantes en el tercer grado con 33 estudiantes en cada paralelo por consiguiente la presente investigación es relevante, la autoridad de la institución esta prestando a facilitar los recursos humanos ya que es importante demostrar la contribución del juego al efectivo desarrollo global e integral del niño por el cual, el niño comparte; sigue reglas, respeta turnos, crea su propia disciplina.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar cómo las Técnicas lúdicas inciden en el aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social de los niños y niñas del tercer grado de Educación General Básica, de la Escuela “Eduardo Mera” del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua

1.4.2. Objetivos Específicos

Identificar de qué manera las técnicas lúdicas favorece en el desarrollo personal de los niños y niñas.

Analizar qué función cumple el área de Entorno Natural y Social en la expresión personal de los niños/as.

Diseñar una propuesta de solución a la problemática de la limitada aplicación de las Técnicas Lúdicas en el aprendizaje de entorno natural y social de los niños/as.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

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

Con previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer los siguientes trabajos investigativos que servirán como elemento de juicio para establecer líneas base de información en el presente proyecto. Dichos trabajos exponen lo siguiente:

Peña M. (1996) en su trabajo “Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores”. Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los niños desarrollen actividades favorables.

Perdono y Sandoval (1997), en su investigación “Juegos cooperativos para favorecer el proceso enseñanza aprendizaje”, señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar y escolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Mavilo Calero (2006). En su libro “Educar Jugando”, afirma que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le

brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

El enfoque que hace en el libro corresponde a la etapa de escolarización en Educación Inicial y Educación Primaria. Hablar del juego es muy vasto, comprende una etapa preescolar y otra postescolar. Con estos elementos se podrá continuar la presente investigación haciendo énfasis en la etapa escolar y particularmente en el tercer grado de educación general básica.

2.2. Fundamentación Filosófica

La actual investigación se asume en el paradigma Crítico Propositivo porque interpreta la transformación que sufre la realidad educativa, en busca de una mejor calidad de vida de todos los actores.

El paradigma Crítico Propositivo permitirá, además, presentar una propuesta de nuevas Técnicas de Aprendizaje, Evaluación y Control de los saberes educativos, a más de lograr una educación constructiva – creativa aplicando la disciplina y la pedagogía del amor y del trabajo cooperativo entre los niños por medio del aprendizaje.

2.3. Fundamentación legal

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

Derechos de los niños y niñas

Artículo 7º.-El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la

responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

El código de la niñez y adolescencia

Está vigente desde el 3 de julio de 2003. Está conformado por alrededor de cuatrocientos artículos. Fue elaborado para garantizar que la población infantil y adolescente que vive en el Ecuador disfrute y ejerza sus derechos, pueda lograr su pleno desarrollo y crecer en un ambiente de libertad, dignidad e igualdad.

Art. 37.- 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.

Art.48. Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles.

Programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

Art.343.-El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integral una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país y el respeto al derecho de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

De los anteriores referentes se puede decir que la ley general de la educación pretende establecer la importancia de formar al individuo con autonomía, la creatividad, el aprovechamiento del tiempo libre, la recreación, y el deporte logrando que las aulas de clase se conviertan de alguna manera en espacios donde el niño se desarrolle física , intelectual, social, y espiritualmente, a través de la puesta en escena del juego, las rondas, dinámicas entre otras, prácticas que hagan del estudio una experiencia nueva cada día lo cual desarrollara en los niños y niñas un espíritu participativo que les ayude a relacionarse libremente con sus semejantes. "(wwwMonografias. Com).

La Constitución

Sección Cuarta

Cultura y Ciencias

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 corresponda por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Ley Orgánica General de Educación

Art. 24.- La Educación inicial está orientada a desarrollar en los niños y niñas la estimulación temprana habilidades y destrezas para sentar las bases del proceso de maduración fisiológica, motriz, psicológica, afectiva, intelectual y social, considerando su entorno cultura y en coordinación con la familia, con el objeto de lograr una adecuada articulación con la Educación Básica.

Derecho a la Educación

Art. 37 AL 42. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad

Los niños y niñas deben ingresar a la escuela y asistir por lo menos los 10 años de Educación Básica.

Los y las niñas tienen el derecho de contar con profesores capacitados, útiles escolares, laboratorios y un ambiente agradable para su aprendizaje. Los conocimientos que se les entreguen a los estudiantes deben ser beneficiosos para ellos y servir para su vida futura, por lo que es necesario que se revisen los programas de estudio, tomando en cuenta los avances de la humanidad a nivel científico, tecnológico y humano y la diversidad del Ecuador. El presupuesto para la educación debe ser una prioridad, con el fin de cumplir los objetivos que el Ecuador tiene en esta materia.

Los Programas de Educación deben estar orientados a desarrollar la personalidad, las destrezas físicas y mentales de los niños y niñas, así como sus capacidades para un trabajo productivo. La educación debe promover la paz, la defensa de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en particular.

Código de convivencia de la institución

Una vez construido el código, la comunidad educativa se comprometió en este año escolar 2011-2012 a los siguientes compromisos:

*** Personal docente y autoridad**

- *A dosificar las tareas extracurriculares
- *Procurara lo menos posible levantar el tono de la voz
- *Participar activamente de las charlas educativas que organice la Institución
- *Gestionar ante la Dirección Provincial de Educación para que se reponga la partida de ayuda psicopedagógica para los niños y niñas con N.E.E.
- *Invitar a profesionales expertos para realizar talleres de relaciones humanas para todos los integrantes de la comunidad educativa.
- *Continuar gestionando ante la Coordinación Zonal N° 3 para que se cumplan los objetivos de la comunidad educativa de que se complete los diez años de Educación Básica para servir de una mejor manera al sector.
- *Continuar con las charlas del PRONESA para proteger la integridad familiar.

*** Padres de familia**

- * Organizar de una mejor manera su horario de trabajo para dar la atención debida a sus hijos.
- * Acudir con responsabilidad a las charlas del PROMESA.
- * Respetar las reglas establecidas en el Reglamento Interno para el normal desenvolvimiento de la Institución.
- * Demostrar mayor responsabilidad en la atención y cuidado de sus representados.
- * Ofrecer a sus hijos e hijas momentos de calidad y calidez para que se desarrollen armónicamente.
- * Propender al adelanto y progreso del plantel mediante la autogestión.

- * Incentivar y desarrollara en sus hijos e hijas las normas básicas de respeto hacia sus semejantes.
- * Conocer y aplicar el Código de la Niñez y de la Adolescencia para mejorar las relaciones intrafamiliares.

*** Estudiantes**

- * Practicar los valores dentro y fuera del aula.
- * Tratar con respeto y amabilidad a todos los miembros de la Institución.
- * Traer responsablemente los materiales necesarios para cumplir a cabalidad las tareas escolares de acuerdo al horario.
- * Saludar cortésmente a todas las personas que integran la comunidad educativa.
- * Demostrar con actitudes positivas que son capaces de cumplir con responsabilidad sus obligaciones de estudiantes.
- * Compartir los espacios de recreación del plantel solidariamente con todos los compañeros.

2.4. Categorías Fundamentales

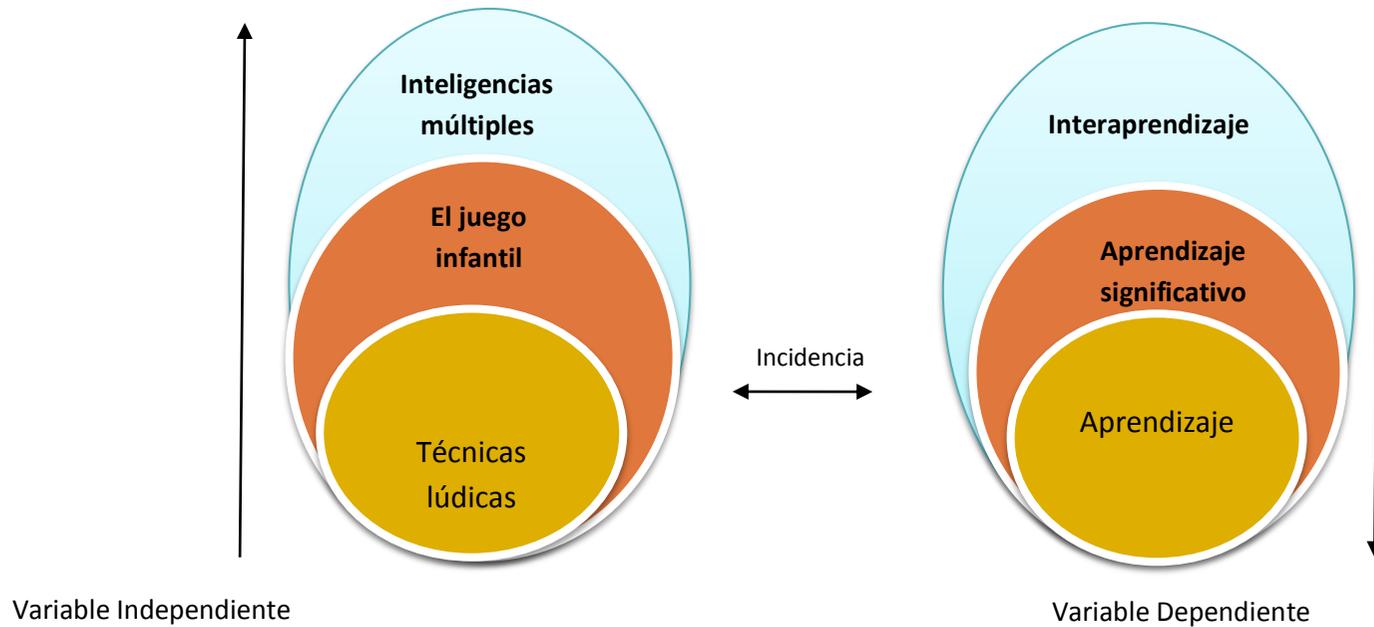


Gráfico No. 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez

Constelación de ideas Variable Independiente

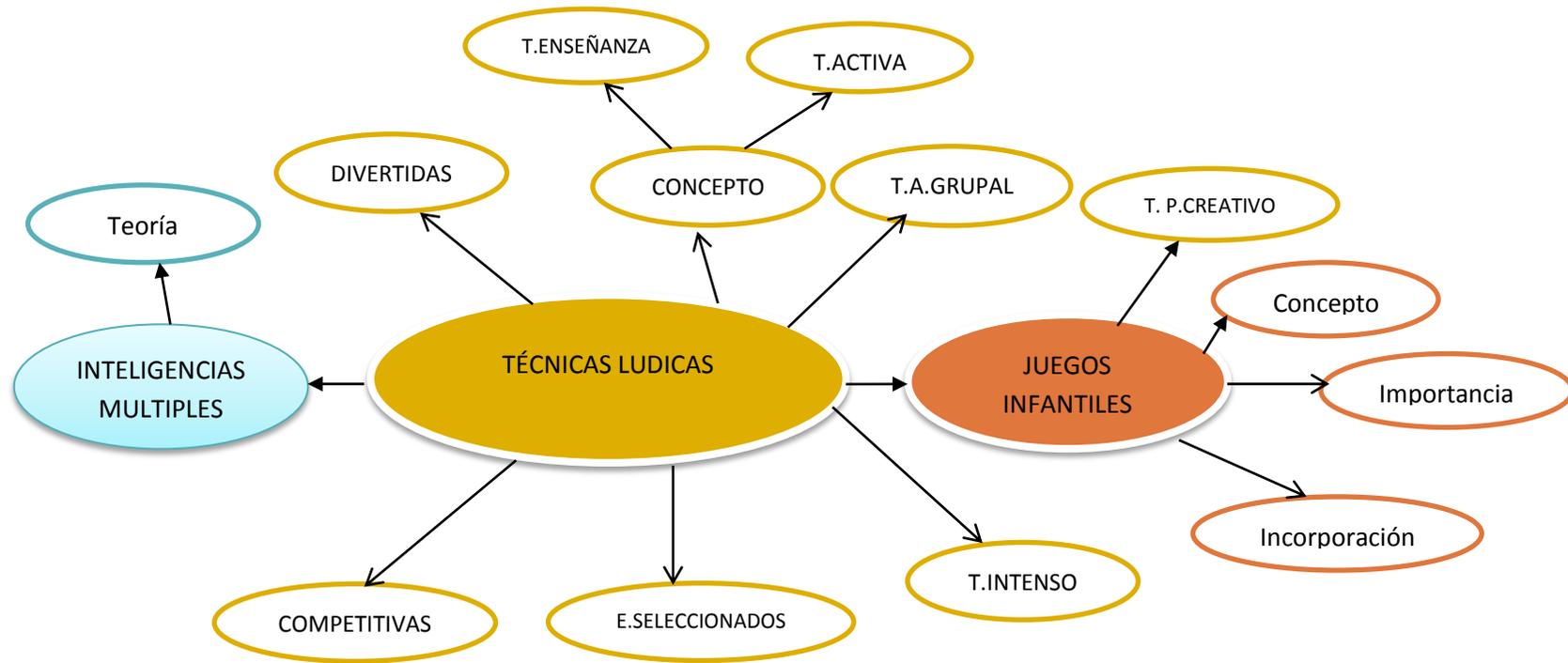


Gráfico No. 3: Constelación de Ideas Variable Independiente
Elaborado por: Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez

Constelación de ideas Variable Dependiente

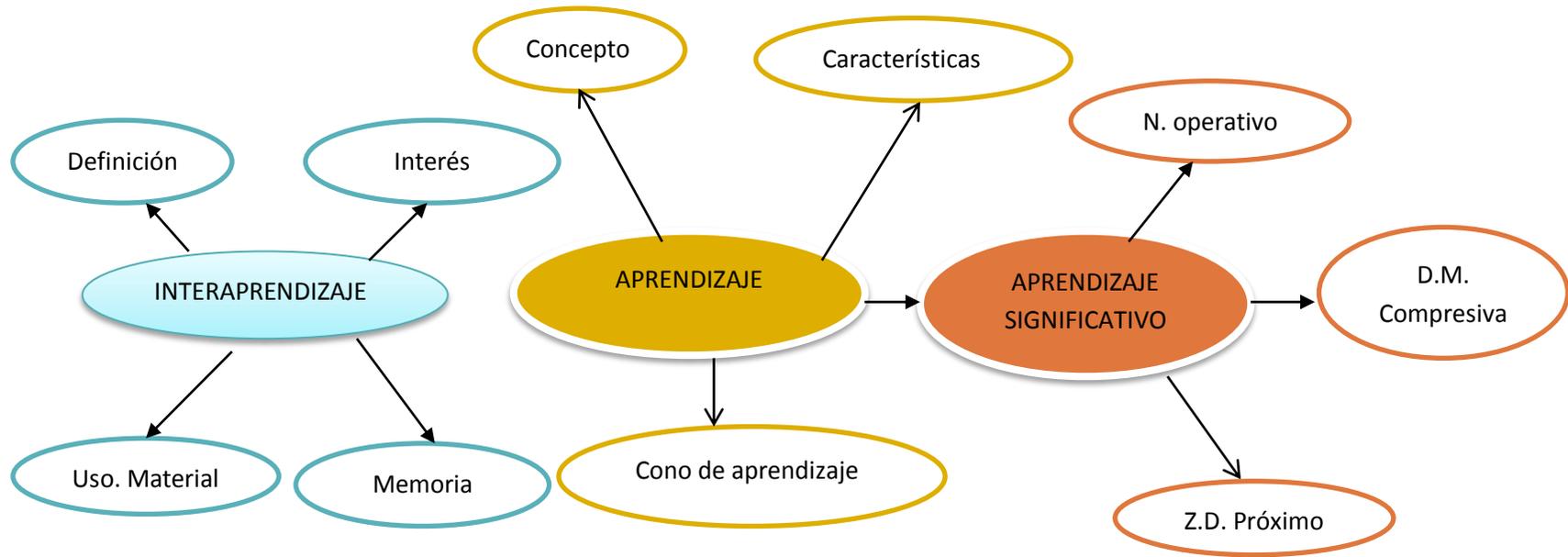


Gráfico No. 4: Constelación de Ideas Variable Dependiente
Elaborado por: Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez

2.4.1. Variable Independiente (Técnicas Lúdicas)

Técnicas lúdicas

Teoría Conceptual:

Técnica.-“Proceso de trabajo de reproducción que supone una manera desarrollada del aprendizaje, pero no un saber teórico o dotes artístico particularmente desarrollados. Como sinónimo de práctica que concurren a la aplicación de la ciencia propiamente dicha o conocimiento teórico a la actividad práctica”.

Las técnicas son herramientas que están en función de un proceso de formación u organización. Para que una técnica sirva como herramienta educativa, debe ser utilizada en función de un tema específico, con un objetivo concreto e implementado de acuerdo a los participantes con los que se está trabajando.

Técnica Activa.- “Que propicie la reflexión y el espíritu crítico del alumno”

-Técnica de Enseñanza.- Del griego *teknikos* = que concierne al arte + *lat. Insignare*= señalar. Enseñanza cuya finalidad es preparar para el ejercicio de una profesión calificada o sea para trabajar como técnico.

- Técnicas de aprendizaje grupal.- Las técnicas para el aprendizaje grupal no son otra cosa que formas, procedimientos o medios sistematizados de organizar y desarrollar la actividad creativa en grupo. Las técnicas aplicadas correctamente estimulan y promueven el interés individual y grupal, incentivan tanto la dinámica interna como la externa, de tal forma que se integran y dirigen toda su dinámica hacia el cumplimiento de los objetivos del grupo. Las técnicas desarrolladas de esta manera propician la formación y consolidación de la estructura grupal.

Las técnicas para el aprendizaje grupal son una herramienta, que para su aplicación se debe considerar aspectos como: la característica y contenido de la asignatura, la disposición del grupo, el espacio físico disponible, los recursos didácticos necesarios y la habilidad del profesor para su manejo. Cada técnica tiene sus propias características y se la puede usar en determinados grupos, asignaturas y circunstancias, pero ello, no impide que el docente logre educar, modificar o adaptar las técnicas de acuerdo a sus necesidades y circunstancias.

Para seleccionar la técnica adecuada en cada caso, debe tenerse en primer lugar los objetivos que se persigue el grupo y su estructura, el tipo de técnicas, los referentes teóricos a discutirse y la naturaleza de la asignatura, la característica de los participantes del grupo, también es un condicionante en la selección de las técnicas: el nivel, los intereses, las expectativas, la predisposición, la experiencia, etc. Pues todo influye en el proceso. Pero esto no quiere decir que haya técnicas para cada edad o caso, sino más bien el docente puede utilizar tantas técnicas pueda disponer según su nivel de creatividad y conocimiento. Para utilizar una metodología apropiada en el manejo de los rincones de trabajo, no hay otra técnica más apropiada que el JUEGO, porque estimula la creatividad, permite la socialización y recrea sanamente. Los niños niñas necesitan libertad para expresarse a través de actividades lúdicas. “Aprender jugando”, términos reconocidos por expertos y aceptado totalmente por la comunidad, el juego es una actividad que produce placer, necesaria para el desarrollo intelectual y emocional o afectivo de los niños. Si se trata de un juego libre y espontáneo, favorecerá a la maduración y al pensamiento creativo, a pesar que muy pocas veces que tienen los niños la oportunidad de jugar libremente, en especial cuando son más pequeñitos los adultos son los que ponen las reglas, sin embargo, mediante aquellos juegos dirigidos, en el hogar o en la escuela, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que se puede hacer o no con ellas y se emocionan frente a los descubrimientos casuales, a las probabilidades de ganar y a la alegría que producen esas emociones. Aprenden además a respetar ciertas reglas de convivencia pacífica como, por ejemplo los turnos y de hecho permiten a la imaginación aprenden a diferenciar mejor lo real de lo fantástico, lo posible delo

imposible. Dan rienda suelta a sus inquietudes aprenden a comprender sus temores y sus deseos que no siempre les es posible expresar con palabras. El juego, como todo en el proceso del desarrollo del niño y el adolescente, tiene su evolución, Están primero los juegos funcionales, de acción y de sensaciones y movimientos que permiten el desarrollo en una etapa inicial íntimamente ligada a la motricidad. Luego vendrán los juegos en ficción, simbólicos y representativos cuando se inicia la etapa de desarrollo del pensamiento y las habilidades de la lecto-escritura inicial.

El juego más estructurado, con reglas de funcionamiento que requiere de preparación y concentración viene después. Sin embargo, es el juego de ficción el que más destaca en el mundo infantil y el que más le cuesta al adulto comprender. Los niños necesitan en realidad inventarse un mundo propio según sus vivencias, utilizando sus propios códigos y lenguajes, de manera que pueda ir aprendiendo a vivir en el mundo real, esto no es otra cosa que el proceso de maduración a través del juego. En resumen, el juego es una actividad imprescindible para el niño, necesario para su desarrollo intelectual, permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, la comprensión y la adaptación. Además favorece la socialización temprana, la comunicación, la creatividad y la conducta exploratoria.

“Los rincones de aprendizaje ayudará al desarrollo de estrategias básicas, como de comparación, análisis, síntesis, manipulación de objetos, modelos contexturas. En consecuencia la ambientación y el trabajo autónomo contribuirán a desarrollar un proceso creativo de aprendizaje y la construcción del conocimiento será significativo y funcional”

Optimizar un tiempo útil de aprendizaje, trabajar de acuerdo a su propio ritmo de aprendizaje y situaciones personales o culturales como incorporando al rincón de Ciencias Naturales el calendario agrícola, propio de la comunidad y su experiencia.

El trabajar en grupo estimula a:

- * Que se relacione mejor
- * Que comprenda y construya el conocimiento en base al aporte de cada uno de los miembros del grupo.
- * Se estimule el sentido de responsabilidad, ayuda mutua, organización ,respeto e independencia.

El trabajo con rincones de aprendizaje permitirá estimular actitudes positivas en nuestros niños y niñas, para esto se desarrollará un clima de solidaridad y responsabilidad.; solidario cuando un niño o niña presta y comparte voluntariamente sus materiales.

Ayuda a los miembros del grupo a realizar una tarea

Respetar las diferencias individuales y personales. No hay apodosos y agresividad hacia ningún miembro.

Respetar las reglas del grupo de trabajo y de la escuela.

A nuestro criterio, también el uso y manejo de rincones permite una amplia participación de niños y niñas, tanto en forma individual como grupal.

Se posibilita así el desarrollo de la responsabilidad y el aprendizaje de acuerdo a ritmos personales, recordando que “los rincones cumplen con una función importante en la metodología de aprendizaje y trabajo en el aula”.

Técnica de pensamiento creativo.- Se hace presente el “Juego” con el conocimiento, experimentando con diferentes formas de relacionarlo y aplicarlo. La técnica es una forma particular de emplear un instrumento y/o recurso en el que se apoya la enseñanza.

Para ser efectivas, las técnicas educativas lúdicas deben tener las siguientes características:

1.- Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos. Estos no se interesarán en situaciones fuera de su área de interés. Es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso; sin duda Walt Disney ha sido el mejor ilustrador del concepto, en películas que muestran ambos extremos.

2.- Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto, o el más fuerte. Esto, descubierto por los Griegos hace más de 20 siglos, se ilustra en la actualidad, cada 4 años, en los Juegos Olímpicos. Las competencias deben ser calificadas tanto en velocidad de trabajo (los más rápidos reciben más puntos), como en precisión (los errores se penalizan con puntos).

3.- Entre equipos seleccionados al azar: Las competencias entre equipos tienen varias virtudes:

Promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo. Los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar. Se asemeja más a la práctica de la vida real, en la que se trabaja en equipos. Sin embargo hay que evitar las "rémoras" o sea los que se recargan en el equipo, para aprobar con un mínimo de esfuerzo.

4.- Trabajo intensivo continuo: El método educativo no debe dejar que existan "tiempos muertos" en los que los alumnos se aburran y divaguen o lean el periódico, es necesario diseñar técnicas en las que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, aunque sea lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar.

5.- Efecto Oficial: Sobre calificaciones oficiales, en forma significativa, llegando incluso a substituir a las evaluaciones mediante examen escrito o verbal, con la ventaja de premiar el esfuerzo continuado y la perseverancia, necesarias para triunfar en competencias que se extienden a lo largo del curso.

El juego infantil

Concepto.-Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

Recopilado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

El juego es un factor importante para el desarrollo infantil que suele surgir en los niños de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Existe una fuerte conexión entre el juego y la comprensión que tiene sobre su mundo. Pero a pesar de todo, muy pocos educadores conceden al juego el verdadero lugar que le corresponde como uno de los medios más eficaces para el aprendizaje. Con el juego, el niño transforma, gracias a su imaginación, la realidad pero no para evadirse de ella, sino para acercarse y penetrar en el mundo que le rodea.

El juego es una actividad unida al ser humano desde el comienzo de su existencia. Por lo tanto, como sucede con otras realidades humanas (lenguaje, arte, trabajo), es de gran significación antropológica e histórica.

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

significaciones mágicas. Otras veces, aparecen vinculados a intereses educativos, puesto que, desde siempre, el juego ha influido para que los aprendizajes se consolidaran y fueran la antesala de la especialización en determinadas labores y trabajos. Y, por supuesto, siempre aparecen como actividades placenteras, satisfactorias y alegres.

El juego del niño/a se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño/a, y se pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: dibujo, modelado, armado con distintos elementos, representaciones dramáticas.

El niño/a encuentra cada vez más interés en la existencia real, y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo" para "compensar", "liquidar". Situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil. El símbolo se aproxima cada vez más a lo real, y pierde su carácter de deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o "representación adaptada".

Las notas distintivas que definen la actividad lúdica en esta etapa son las siguientes:

- 1.- Existe preocupación creciente por la veracidad y exactitud en la imitación de la realidad.
- 2.- El niño valoriza el producto obtenido a través de su actividad, más que la actividad misma.
3. El juego adquiere mayor orden, secuencia, continuidad. Este orden y coherencia se ponen de manifiesto también en las construcciones materiales que realiza el niño /a en esta etapa.

A su vez, los progresos en la socialización contribuyen a que se registren las siguientes características:

- * El simbolismo va haciéndose más colectivo (simbolismo de varios).
- * Los roles se diversifican y se diferencian cada vez más (mecánicos, bomberos, doctoras.)

A partir de los cuatro años, o cuatro años y medio, los juegos simbólicos sufren una transformación. A medida que el niño /a va superando su egocentrismo, adaptándose a las realidades del mundo físico, social, aprehendiendo el mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad.

WINOKUR, Pablo, Revista Pymes de Clarín, 2007

“Lo lúdico no es una actividad inferior del hombre, al contrario, es una manera superior de realizarse. El hombre es libre sólo cuando juega”, Sin embargo, las teorías tradicionales dicen que trabajo y placer no deben ser mezclados. Optimizar los recursos humanos, mejorar la productividad, evitar los momentos inactivos. La metodología, se basa en las teorías de Jean Piaget (Constructivismo), Daniel Goleman (Inteligencia Emocional) y Howard Gardner (Inteligencias Múltiples), entre otras. Las investigaciones sostienen, que usando nuestras manos activamente en juegos, tareas de construcción, podemos aprender, comprender mejor nuestro entorno laboral, personal, sus características, posibilidades, potencialidades. El entorno es nuestro mundo y está conformado entre otras cosas por: uno mismo, nuestro grupo de trabajo, la institución, servicios, proyectos.

EL JUEGO INFANTIL SEGÚN PIAGET, Jean, *Creciendo con nuestros hijos* 2006, se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas.

Dado que el nivel educativo de los niños /as del preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño /a y reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños /as ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

GROSS, K. 1986.

“El juego (lúdico) es un ejercicio preparatorio que constituye en el primer año de edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente”. El autor manifiesta que el juego requiere de ejercicio de actividad para que sea productivo.

BRUNER, 1986, P. 80.

“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos”. Es un concepto que se considera que el juego es la práctica de diferentes actividades de la vida real, ya que cada día se va aprendiendo algo positivo del mundo que nos rodea.

Lo que debe incorporar el niño/ a

- * Hábitos de orden, higiene y cortesía.
- * Cuidado de su salud y prevención de enfermedades y accidentes.
- * Seguridad como para expresarse a través de distintos lenguajes y que sea capaz de escuchar comprensivamente por lo menos unos minutos, entablar un diálogo utilizando frases.
- * Independencia en sus desplazamientos, movimientos dentro del grupo escolar
- * Sentimientos nobles en el ámbito en que se desenvuelve
- * Respeto hacia sí mismo, hacia los demás y hacia sus símbolos patrios.
- * El cuidado del medio ambiente de acuerdo a sus posibilidades.
- * Hábitos de investigación a modo de satisfacer sus interrogantes sobre la base del descubrimiento

BRUNER (CITADO POR ORTEGA Y LOZANO 1996)

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Desventajas de la inadecuada utilización de la Actividad Lúdica.- Al no jugar, el niño /a pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales,

impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos, emociones. Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, deseo, libre elección, el juego deja de ser tal, se debilita y muere, el niño /a que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar, en algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño /a. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo. En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño /a debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

Importancia del juego en la educación primaria

A pesar de su evidente valor educativo, ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa sobre la inutilidad de los juegos.

Hoy, la investigación psico-evolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos, cargadas de sentido cultural

El juego en el niño/a, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

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

Las inteligencias múltiples

Teoría.- La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner en el que la inteligencia no es vista como algo unitario que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la «capacidad de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas».

Primero, amplía el campo de lo que es la *inteligencia* y reconoce lo que se sabía intuitivamente: que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolverse en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos; por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida privada. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. Ni mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo: Einstein no es más ni menos inteligente que Michael Jordán, simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Segundo, y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así, que, en épocas muy próximas, a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de siete modos diferentes. Según los análisis de las siete inteligencias todos somos capaces de conocer el mundo a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos. Donde los individuos se diferencian es en la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a esas mismas y se les combina para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar diversos problemas y progresar en distintos ámbitos.

Las personas aprenden, representan y utilizan el saber de muchos y diferentes modos. Estas diferencias desafían al sistema educativo que supone que todo el mundo puede aprender las mismas materias del mismo modo y que basta con una medida uniforme y universal para poner a prueba el aprendizaje de los alumnos.

es.wikipedia.org/wiki/Teoría_de_las_inteligencias_múltiples

“Las inteligencias múltiples son la variedad de capacidades, formas y maneras con que las personas aprenden de acuerdo a sus habilidades, es decir las personas pueden ser inteligentes de distintas maneras”. Howard Gardner

“Son todas las formas con que los humanos captamos y recibimos nuevos conocimientos y destrezas”. Las inteligencias y sus diferentes incidencias son las responsables de nuestro aprendizaje. Es por eso que para muchos las formas tradicionales de aprendizaje son aburridas. Howard Gardner

“La inteligencia es la capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean útiles y valiosos para uno o varios ambientes culturales”.

La inteligencia según interpretaciones científicas actualizadas es un producto social y cultural y por lo tanto debe ser considerada con cierta relatividad. Lo que es inteligente en una cultura podría ser considerado irrelevante en otra. Diego A. Sosa

Si partimos del hecho que no todos aprendemos de la misma manera, los estilos de aprendizaje de los niños y niñas tienen ciertas inclinaciones a actividades específicas, sin embargo hay que tomar en cuenta que la mayoría de los niños y niñas tienen varias fortalezas, por lo cual hay que evitar encasillar a un niño /a en una inteligencia específica. Es importante reconocer que la inteligencia tiene un componente genético-hereditario y otro cultural. Diego A. Sosa

Los humanos aprendemos de diferentes formas, es por eso que hay diferentes maneras de alcanzar el aprendizaje y una de ellas es la actividad lúdica.

Lo importante es descubrir que inteligencias tenemos y podemos potenciar en el niño/a, sin olvidar que la principal puede ser la intrapersonal, o inteligencia emocional; y partir de esto para la elección de las mejores metodologías lúdicas. Howard Gardner

2.4.2. Variable Dependiente (Aprendizaje)

Interaprendizaje

Interaprendizaje es la acción recíproca que mantienen, al menos, dos personas, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos y productos de aprendizaje. *Skinner 1997*

Son las habilidades y destrezas que se desarrollan con el aprendizaje colaborativo GARDNER, Howard (1983).

“Es la interacción dinámica que sostiene un tutor con el estudiante o un grupo de estudiantes desencadena una relación de intercambio existencial” *Diego A. Sosa (1999)*

La interacción entre pares, en el sentido pedagógico, favorece la óptima relación de los estudiantes entre sí, dando lugar a:

- * El protagonismo compartido
- * La implicación permanente
- * La ayuda continua
- * La expresión de la máxima capacidad de la autonomía personal
- * La corresponsabilidad
- * La cooperación participativa y creativa
- * La verdadera comunicación
- * El apoyo solidario

El uso de los materiales didácticos en el interaprendizaje de los niños de tercer de básica con el fin de fomentar la curiosidad por el saber y el interés por aprender, el niño y la niña deben encontrar sentido y relevancia en los quehaceres de la escuela.

Dos atributos son sustantivos en el aprendizaje: la significación y la funcionalidad. Para ser significativo, el aprendizaje debe responder a las motivaciones de los niños y niñas, cuyos intereses de aprender se definen a partir de:

1. La necesidad de comprender la realidad (interés cognoscitivo),
2. La necesidad de autovaloración y reconocimiento por parte de los otros, y
3. La necesidad de identificarse con su grupo (interés asociativo).

Para ser funcional, el aprendizaje debe poseer capacidad de aplicación práctica o de transferencia a nuevos aprendizajes. Siendo significativo, el aprendizaje también debe ser placentero. Hay que insistir sobre este punto. La escuela y el aula deben ser espacios de trabajo, de esfuerzo por alcanzar las metas, pero también lugares de regocijo. Los maestros estamos preparados para motivar a nuestros alumnos-as con un sinnúmero de materiales que tenemos al alcance o que bien es cierto lo podemos fabricar de acuerdo al interés a ellos en las clases de entorno natural y entorno social. Tal vez la más importante sea la de acceder al gozo del descubrimiento, a la recreación y la creación, la de conocer, la de

familiarizarse con los materiales como: móviles, franelógrafos, rompecabezas en plumafón, en plancha de eva, en corcho, collage, experimentos, crear cuentos sobre diferentes temas.

La pedagogía actual favorece el desarrollo del pensamiento actuando deliberadamente sobre la formación y aprehensión de nociones, conceptos y categorías de la ciencia y enfatizando las operaciones intelectuales que dan lugar a estos instrumentos de conocimiento.

El interés

El interés no es una cualidad innata sino adquirida en relación con las necesidades humanas. Con el surgimiento de nuevas necesidades, se desarrollan nuevos intereses e inclinaciones, lo cual se observa claramente en la niña y el niño. Su interés y disposición para el uso de materiales didácticos surge sobre la base de la necesidad de movimiento o de familiarizarse con la realidad, de vivir. Los intereses difieren en cuanto a contenido, amplitud, estabilidad y fuerza.

En el proceso de aprehensión, lo que no se comprende suscita un gran número de preguntas de carácter cognoscitivo que se resuelven sobre la marcha a través de discusiones, de debates y respuestas de la niña, del niño y del docente. Con el aumento del lenguaje y el apoyo de materiales didácticos de la escuela a través de los procesos de análisis, de la descomposición de las partes de un todo y gracias a la identificación de detalles dentro d una globalidad, la niña y el niño acceden a un conocimiento más diferenciado.

Cuando el niño y la niña se han acostumbrado a bregar por develar sus dudas, ya no preguntan. Tratan de hallar respuestas por medio de la acción y de la experimentación como por ejemplo realizando maquetas con materiales de reciclaje, collage de mapas ubicando sus regiones, animales y alimentos de cada una de las mismas, etc.

Este procedimiento es un indicativo de que el proceso de aprendizaje va desarrollando el pensamiento analítico y acentuando la curiosidad por saber y descubrir.

Recursos para el desarrollo de la atención

- * Cuentos gigantes
- * rota folios
- * Láminas gigantes
- * Dominós
- * Rompecabezas, etc.

Memoria

Es la función cognitiva que permite la fijación, registro, retención, almacenamiento y recuperación de hechos y experiencias pasadas que están en nuestra conciencia, es la capacidad de retener algo, gracias a la ayuda de los materiales didácticos. Es decir la memoria nos pone en relación con el pasado para actuar en el presente o proyectarnos al futuro.

Los procesos son:

Fijación: la memoria tiene un principio, un desarrollo y un fin. A través d la fijación imprimimos, dejamos huella en la corteza cerebral de un estímulo, por eso la importancia de realizar una buena fijación para aprehender y aprender.

Retención: no todo se retiene en la memoria tal como lo hemos vivido o percibido, el material en el cerebro es reorganizado, sistematizado y ordenado como consecuencia de la participación activa del pensamiento, que elimina los procesos no esenciales en tal proceso. Ejemplo: la niña y el niño guardarán en su memoria la fecha de su cumpleaños.

Por eso es importante que la maestra registre en un cartel llamativo y colorido las fotos con las respectivas fechas de cumpleaños de sus alumnos-as.

Reproducción o recuperación: Es recordar los conceptos, los conocimientos, emociones, sentimientos, las imágenes de los hechos y experiencias anteriores. Gracias a la recuperación es que podemos hacer uso de nuestras experiencias pasadas.

Tipos de reproducción

a) Reconocimiento. Es la reproducción que el niño o niña realizan cuando perciben un objeto, una persona, un fenómeno por segunda vez, es cuando se les vuelve a presentar.

b) Recordación. Es la reproducción mental que el niño y la niña realizan en ausencia del objeto, persona o fenómeno.

He aquí la importancia de motivar a nuestros niños y niñas con materiales didácticos, no en exceso, mantener un equilibrio en el manejo de los mismos, tomando en cuenta sus edades, los intereses, los temas a tratarse etc.

Es imprescindible mantener el interés en las clases diarias, para que los niños transfieran sus conocimientos a su vida diaria.

Aprendizaje significativo

Es hora de pensar que uno de los problemas que aqueja a nuestra educación es el que se viene impartiendo una enseñanza memorística, debido a que no se maneja una metodología para lograr un verdadero aprendizaje; por lo tanto, los maestros de aula partimos de un concepto muy importante sobre lo que es el aprendizaje Significativo que dice: “Es aquel que teniendo una relación sustancial entre la

nueva información e información previa pasa a formar parte de la estructura cognoscitiva del hombre y puede ser utilizado en el momento preciso para la solución de problemas que se presenten”. El aprendizaje significativo ocurre cuando el individuo relaciona la nueva información de manera substancial con los conocimientos que posee en su estructura cognoscitiva. El aprendizaje se caracteriza porque la nueva información aprendida es entendida o razonada más no es memorizada.

En el proceso de adquisición de los aprendizajes significativos los maestros partimos de los conocimientos previos de los alumnos, para que puedan relacionarlos con el nuevo conocimiento. En este proceso juega un papel muy importante los Niveles de Desarrollo:

Nivel de Desarrollo Operativo.- que son los conocimientos y valores de cada persona en relación con su edad y madurez.

Zonas de Desarrollo Próximo.- Que se adquiere en el proceso de relación entre las personas que conforman la comunidad educativa.

Por lo tanto, los maestros si queremos lograr aprendizajes significativos y funcionales, debemos planificar partiendo de los conocimientos previos de los alumnos respetando los niveles de desarrollo operativo, generando actividades para activar las zonas de desarrollo próximo.

El Desarrollo de la Memoria Comprensiva.- Que es la base de futuros aprendizajes, ya que mientras más cosas se conozcan significativamente mejor se podrá aprender otras, con resultados positivos para la formación personal. Esta memoria comprensiva permite que los alumnos adquieran seguridad, confianza en lo que conocen y puedan establecer fácilmente relaciones de lo que saben con los que vivencian en cada nueva situación de aprendizaje.

En el aprendizaje con un enfoque pedagógico los maestros consideramos que surge de un desprendimiento verdadero del proceso de Diseño Curricular el mismo que relacione la problemática comunitaria , los programas oficiales, la unidad didáctica, los planes de clase, la red conceptual estructurada y en consideración de las capacidades y potencialidades de alumno. El éxito alcanzado tanto en los procesos como en los productos de aprendizaje, tiene una relación significativa con la delimitación del tema o problema de estudio.

Es necesario que al formular el tema o problema de estudio se lo haga seleccionando minuciosamente el método a utilizarse, las técnicas compatibles que esté relacionado íntimamente con este tema o contenido, los recursos necesarios y los instrumentos de evaluación respectivamente, con el propósito fundamental que el alumno llegue al descubrimiento del conocimiento y cultive los aprendizajes conceptuales, procedí mentales, actitudinales, normas y valores relevantes y saber aplicar oportunamente en su vida cotidiana. El aprendizaje humano se lo define como un proceso de reajuste permanente de esquemas conceptuales que se incorporan a la estructura cognitiva enriqueciéndola y dándole mayor capacidad para conocer y potencial izar para perfeccionar y alcanzar mayor profundidad en el conocimiento de sí mismo y de su entorno natural, social, económico, cultural y político.

El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para ganar la materia, etc. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc. (Juan E. León) Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. El maestro se convierte sólo en el

mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento impartido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria. (Rosario Pelayo) Es aquel adquirido por los alumnos cuando ponen en relación sus conocimientos previos con los nuevos a adquirir. (LAURA) El aprendizaje significativo es el que ocurre cuando, al llega a nuestra mente un nuevo conocimiento lo hacemos nuestro, es decir, modifica nuestra(s) conducta (s. (Esperanza Aldrete) El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos (haciendo referencia no solo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc.) en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades. (ALN) El aprendizaje significativo es de tal manera que la persona vaya adquiriendo conocimiento propio de su vida cotidiana, esto favorece en su conducta social. (yayo23sep) El aprendizaje significativo es aquel que proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así cuando lo que aprende le sirve y utiliza porque es valorado para el cómo primordial y útil (alnelly) Lo que se ha aprendido tiene sentido y razón de ser, se caracteriza por haber surgido de una interrelación con lo que le rodea al individuo. (Rodrigo) El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: 'aprende a aprender', a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende mejor. (Liset Santoyo) Este tipo de aprendizaje va a fortalecer de todas aquellas actitudes biopsicosocio afectivas de los seres humanos a través de la aplicación de estrategias basadas en la apreciación de la realidad por medio de las experiencias propias y lógicas y los canales sensoriales. (José Rodríguez) Es el resultado de la interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, siempre y cuando haya: necesidad, interés, ganas, disposición... por parte del sujeto cognoscente. De no existir una correspondencia entre el nuevo conocimiento y las bases con las que cuenta el

individuo, no se puede hablar de un aprendizaje significativo. (César Cisneros C. TENSJBM) Es aquel aprendizaje que por lo que significa y por la forma en que se recibe adquiere un sentido especial, trascendental y de valor para una persona. (Giovanni Mora) EL aprendizaje significativo es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo. (Marisol Sánchez.) Aprendizaje Significativo: Es construir por medio de viejas y nuevas experiencias Establecimiento de relaciones sustantivas y no arbitrarias entre los conocimientos previos pertinentes y relevantes de que dispone el sujeto y los contenidos a aprender (UB)

Aprendizaje

Concepto.-El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

Recopilado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

Según Good y Brophy J.E. “Es un proceso dinámico y activo”, no somos receptores pasivos en los cuales se vierte el conocimiento, somos procesadores activos de información, la codificamos y recodificamos en nuestros propios términos.

Ausubel D. 1976 “La adquisición permanente de un cuerpo de conocimientos.

Wittrock “Son aquellos procesos que intervienen en el cambio conseguido a partir de la experiencia”.

El aprendizaje es importante en la educación porque constituye un mecanismo humano por excelencia que se utiliza para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representada por cualquier campo del conocimiento.

La estructura cognoscitiva comprende el bagaje de conocimientos, información, conceptos, experiencias que una persona ha acumulado a lo largo de su vida y los mecanismos o procedimientos que permiten captar nueva información, retenerla almacenarla, transformarla, reproducirla y emitirla.

El aprendizaje es el que sugiere en la educación, porque conduce al alumno a la comprensión y significación de lo aprendido, creando mayores posibilidades de usar el nuevo aprendizaje en distintas situaciones, tanto en la solución del problema como en el apoyo de futuros aprendizajes; por lo tanto el aprendizaje a través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos que pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales los alumnos viven y en otras situaciones que se presenten a futuro.

Al aprendizaje se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos.

Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que lleva a cabo en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas). No debe olvidarse que la mente del educando, su sustrato material neuronal, no se comporta solo como un sistema de fotocopiado humano que sólo reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte receptor neuronal. El individuo ante tal influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente sino también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y personal con los datos que la antes mencionada realidad objetiva le entrega, debiéndose advertir sobre la posibilidad de que si la forma en que se produce la transmisión de las esencialidades reales resultan interferidas de manera adversa o debido al hecho de que el propio educando no pone, por parte de sí, interés o voluntad, que equivale a decir la atención y concentración necesarias, sólo se alcanzaran aprendizajes frágiles y de corta duración. Asimismo, en el aprendizaje de algo influye, de manera importante, el significado que lo que se aprende tiene para el individuo en cuestión, pudiéndose hacer una distinción entre el llamado significado lógico y el significado psicológico de los aprendizajes; por muy relevante que sea en sí mismo un contenido de aprendizaje, es necesario que la persona lo trabaje, lo construya y, al mismo tiempo, le asigne un determinado grado de significación subjetiva para que se plasme o concrete, un aprendizaje significativo que equivale a decir, se produzca una real asimilación, adquisición y retención del conocimiento ofrecido. El aprendizaje se puede considerar igualmente como el producto o fruto de una interacción social y desde este punto de vista es, intrínsecamente, un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. El sujeto aprende de los otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y la de tipo reflexivo, construyendo e internalizando nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida, de manera tal que los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente, de aquí que el aprendizaje pueda ser considerado como un producto y resultado de la educación y no un simple prerrequisito para que ella

pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, el hilo conductor, el comando del desarrollo. El aprendizaje, por su esencia y naturaleza, no puede ser reducido y mucho menos explicarse en base de lo planteado por las llamadas corrientes conductistas o asociacionistas y las cognitivas. No puede ser concebido como un proceso de simple asociación mecánica entre los estímulos aplicados y las respuestas provocadas por estos, determinadas tan solo por las condiciones externas imperantes, ignorándose todas aquellas intervenciones, realmente mediadoras y moduladoras, de las numerosas variables inherentes a la estructura interna, principalmente del subsistema nervioso central del sujeto cognoscente, que aprende. No es simplemente la conexión entre el estímulo y la respuesta, la respuesta condicionada, el hábito es, además de esto, lo que resulta de la interacción del propio individuo que se apropia del conocimiento de determinado aspecto de la realidad objetiva, con su entorno físico, químico, biológico y, de manera particularmente importante del componente social de éste. No es sólo el comportamiento y el aprendizaje una mera consecuencia de los estímulos ambientales incidentes sino también el fruto del reflejo de los mismos por una estructura material neuronal que resulta preparada o preacondicionada por factores tales como el estado emocional y los intereses o motivaciones particulares. Se insiste, una vez más, que el aprendizaje emerge o resulta una consecuencia de la interacción, en un tiempo y en un espacio concretos, de todos los factores que muy bien pudiéramos llamar causales o determinantes del mismo, de manera dialéctica y necesaria. La cognición es una condición y consecuencia del aprendizaje: no se conoce la realidad objetiva ni se puede influir sobre ella sin antes haberla aprendido, sobre todo, las leyes y principios que mueven su transformación evolutiva espacio-temporal. Es importante recalcar o insistir en el hecho de que las características y particularidades perceptivas del problema enfrentado devienen condiciones necesarias para su aprendizaje, recreación y solución; que en la adquisición de cualquier conocimiento, la organización de la estructura del sistema informativo que conlleven a él, resulta igualmente de particular trascendencia para alcanzar tal propósito u objetivo, a sabiendas de que todo aprendizaje que está unido o relacionado con una consciente y consecuente

comprensión sobre aquello que se aprende es más duradero, máxime si en el proceso cognitivo también aparece, con su función reguladora y facilitadora, una retroalimentación correcta que, en definitiva, va a influir en la determinación de un aprendizaje también correcto en un tiempo menor, sobre todo si se articula debidamente con los propósitos, objetivos y motivaciones propuestos por el individuo que aprende. En el aprendizaje humano, en su favorecimiento cuantitativo, la interpretación holística y sistémica de los factores conductuales y la justa consideración valorativa de las variables internas del sujeto como portadoras o contenedoras de significación, resultan incuestionablemente importantes tratándose de la regulación didáctica del mismo, de aquí la necesidad de tomar en consideración estos aspectos a la hora de desarrollar procedimientos o modalidades de enseñanza dirigidos a sujetos que no necesariamente se van a encontrar en una posición tal que permita una interacción cara a cara con la persona responsabilizada con la transmisión de la información y el desarrollo de las habilidades y capacidades correspondientes. En la misma medida en que sea consecuente en la práctica con las consideraciones referidas se podrá llegar a influir sobre la eficiencia y eficacia del proceso de aprendizaje según el modelo de la ruta crítica: la vía más corta, recorrida en el menor tiempo, con los resultados más ricos en cantidad, calidad y duración. Hay quienes consideran que cuando registramos nuestros pensamientos en base de determinadas sensaciones, en el primer momento, no nos detenemos en el análisis de los detalles pero que más tarde los mismos resultan ubicados en determinadas locaciones de la mente que, equivale a decir, en diferentes fondos neuronales del subsistema nervioso central interrelacionados funcionalmente, para formar o construir partes de entidades o patrones organizados con determinada significación para el individuo que aprende. Luego este construye en su mente, fruto de su actividad nerviosa superior, sus propias estructuras y patrones cognitivos de la realidad objetiva, del conocimiento que en definitiva va adquiriendo de distintos aspectos de la misma; así cuando pretende resolver un problema concreto, gracias a la capacidad que tiene para elaborar un pensamiento analizador y especulador, compara entre si posibles patrones diferentes, formas en última instancia, comparación que va a

permitirle llegar a la solución de la situación problemática de que se trate. De igual manera, otros consideran que es en el pensamiento donde asienta el aprendizaje, que este no es más que la consecuencia de un conjunto de mecanismos que el organismo pone en movimiento para adaptarse al entorno donde existe y se mueve evolutivamente. El individuo primero asimila y luego acomoda lo asimilado. Es como si el organismo explorara el ambiente, tomara algunas de sus partes, las transformara y terminara luego incorporándolas a sí mismo en base de la existencia de esquemas mentales de asimilación o de acciones previamente realizadas, conceptos aprendidos con anterioridad que configuran, todos ellos, esquemas mentales que posibilitan subsiguientemente incorporar nuevos conceptos y desarrollar nuevos esquemas. A su vez, mediante la acomodación, el organismo cambia su propia estructura, sobre todo a nivel del subsistema nervioso central, para adaptarse debidamente a la naturaleza de los nuevos aspectos de la realidad objetiva que serán aprendidos; que la mente, en última instancia, acepta como imposiciones de la referida realidad objetiva (Jean Piaget 1972)

Características del Proceso de enseñanza aprendizaje

- * Son actividades individuales.
- * Se desarrollan en un contexto social y cultural.
- * Son resultados de procesos cognitivos.
- * Permiten la asimilación de e interiorización de informaciones nuevas.
- * Ayudan a la construcción de nuevas representaciones mentales significativas y funcionales.
- * Implican conocer comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.
- * Conlleva a cambios en la estructura física del cerebro y desorganización funcional.
- * Son resultados de la interacción compleja y continua entre sistemas.

El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

Feldman; 2001 dice: “Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia”

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. El juego ha sido enfocado por muchos teóricos como la primera forma de aprendizaje. Cuando los niños juegan, experimentan los fenómenos de la naturaleza, aprenden reglas y aprenden a interactuar entre ellos. Vygotsky está de acuerdo con que el juego es esencial en el desarrollo psicológico de los niños porque pueden entender mejor su ambiente o entorno a través del juego. El aprendizaje es el proceso permanente de transformación de la información y la experiencia en conocimiento, habilidades, comportamientos y actitudes.

El cono del aprendizaje de Edgar Dale



repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/452/EB-32.pdf?

2.5. Hipótesis

La aplicación de las técnicas lúdica incide en el proceso aprendizaje en el área de Entorno Natural y social de los niños y niñas de tercer grado de Educación

General Básica en la Escuela “Eduardo Mera”, del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2012-2013

2.6. Señalamiento de variables

Variable dependiente: Técnicas lúdicas

Variable independiente: Proceso de Aprendizaje.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

El enfoque de la investigación es cuali - cuantitativo, para entender de mejor manera se aprecian los siguientes significados:

Cualitativo

Es cualitativo porque explica el aprendizaje en función a experiencias, actitudes e ideas de los niños proporcionándoles la oportunidad de interrelacionarse con su entorno mediante un enfoque dinámico donde pueda descubrir asimilar e interiorizar sus propios conocimientos.

Cuantitativo

Pertenciente o relativo a la cantidad, siendo la propiedad de lo que es capaz de número y medida y puede ser mayor o menor que algo con que se compara.

En esta investigación es significativo apuntar cuales son las cualidades desarrolladas de las niñas, ya que estas son categorías del interaprendizaje, que hace posible el conocimiento de una realidad percibida. Y cuantitativo porque será tabulada la información para poder medir los objetivos planteados

3.2. Modalidad básica de la investigación

De Campo

La presente investigación se realizó en el lugar de los hechos, en el tercer grado de educación básica de la Escuela “Eduardo Mera” de la Ciudad de Ambato.

Se aplica la investigación de campo para determinar los problemas o fenómenos en el lugar de los hechos, acontecimientos naturales y sociales con el objeto de determinar el problema de mayor incidencia en la investigación.

La investigación de campo sirve de fuente de información para la observación en vivo y con los actores que la conforman la comunidad educativa de la institución anteriormente mencionada.

Busca mejorar la práctica educativa en conjunto con padres de familia, maestros para un aprendizaje, el cumplimiento de las actividades lúdicas de los educandos, para que actúen positivamente en la vida diaria con la seguridad de que ellos pueden ser únicos y transformar la sociedad.

Bibliografía-Documental

Se fundamente en fuentes como por ejemplo: libros, modelos, revistas, resultado de otra investigación, cuestionarios, Internet.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

El presente trabajo de investigación se encuentra relacionado con el nivel de asociación de variables porque se puede establecer una relación directa entre la variable independiente y la variable dependiente ya que las dos realizan un quehacer educativo dentro del aula y al medir el grado de relación entre variables podríamos medir los logros alcanzados en el proceso.

Asociación de Variables

Por cuanto la investigación establece la relación entre la variable Independiente y la Variable Dependiente.

3.4. Población y Muestra

Para la presente investigación se tomara en cuenta la siguiente población:

Cuadro No. 1: Población y Muestra

UNIVERSO	Población	Muestra
Docentes	3	3
Estudiantes	99	99
Total	102	102

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Determinación del tamaño de la muestra

Para la investigación, se tomara en cuenta una muestra con el siguiente cálculo

$$n = \frac{PQN}{N - 1 \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

Simbología:

n= Tamaño de la muestra

P= Probabilidades reales presentes = 0.5

Q= Probabilidades que no lo estén = 0.5

PQ= 0.25

N= Población = 102

E= error máximo admisible: 0.05

K=Coeficiente de correlación del error: 1.96

$$n = \frac{(0.5)(0.5)(102)}{(102 - 1) \frac{0.05^2}{1.96^2} + 0.25}$$

$$n = \frac{25.5}{0.32}$$

n =80

3.5. Operacionalización de Variables

3.5.1. Variable Independiente: Técnicas Lúdicas

Cuadro No. 2: Operacionalización Variable Independiente (Técnicas Lúdicas)

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Son procedimientos didácticos que ayudan a realizar una parte del aprendizaje utilizando diferentes juegos a través del cual el niño aprende, al mismo tiempo que se divierte.	Procedimientos Didácticos Juegos	Didáctico Técnica Instrucciones Aprendizaje	¿Conoce usted lo que es una técnica lúdica? ¿Le gustaría aprender las técnicas lúdicas? ¿Su aprendizaje mejorara si practica las técnicas lúdicas? ¿Sabes usted si los docentes aplican técnicas lúdicas para el proceso de aprendizaje?	-Observación -Entrevistas -Fichaje -Lectura -Encuesta -Cuestionario

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

3.5.2. Variable Dependiente: Aprendizaje

Cuadro No. 3: Operacionalización Variable Dependiente (Aprendizaje)

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.	Proceso Destreza Habilidades Conocimiento Instrucción Razonamiento	Técnicas Aprendizaje significativo Profesor Comprensible	¿Es importante para usted las técnicas lúdicas en el aprendizaje? ¿Utiliza usted Técnicas lúdicas de aprendizaje?	-Observación -Entrevistas -Fichaje -Lectura -Encuesta -Cuestionario

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

3.5. Plan de Recolección de la Información

Encuesta: Dirigida a: directivos, docentes, estudiantes y padres de familia del tercer grado de la “escuela Eduardo Mera”

Instrumentos: El cuestionario elaborado con preguntas cerradas que permitieron recabar información sobre las variables del estudio.

Validez y confiabilidad:

Los expertos validaron los instrumentos, mientras que la confiabilidad se realizó una prueba piloto.

Cuadro No. 4: Operacionalización Variable Dependiente (Aprendizaje)

Preguntas básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
¿De qué persona?	Maestras, niñas y niños
¿Sobre qué aspectos?	Técnicas lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social
¿Quién?	Investigadora
¿Cuándo?	2012-2013
¿Dónde?	En la Escuela “Eduardo Mera”
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta y observación
¿Con qué?	Cuestionario, hojas de evaluación
¿En qué situación?	En las aulas de tercer grado

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

3.6. Plan de Procesamiento de la Información

Este plan contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido, considerando los siguientes elementos:

- * Definición de los sujetos: personas u objetos que van a ser investigados
- * Selección de las técnicas que se van a emplear en el proceso de recolección de información.- En este caso la encuesta oral y escrita.
- * Instrumentos seleccionados o diseñados de acuerdo con la técnica escogida para la investigación

Como la técnica es la encuesta, el instrumento es el cuestionario.

- * Selección de recursos de apoyo (Equipo de trabajo).
- * Explicación de procedimientos para la recolección de información
- * Explicitación de procedimientos para la recolección de información, como se va a aplicar los instrumentos, condiciones de tiempo y espacio, etc.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

La información de las encuestas realizada a los estudiantes permitió establecer si los maestros aplican técnicas lúdicas durante el transcurso de sus horas clase y si son consideradas parte importante para la obtención de aprendizajes significativos.

4.2 Interpretación de datos

Para la interpretación de datos se tomó en cuenta las tablas estadísticas; las mismas que se representaron en (Pasteles) los que permitirán apreciar de mejor manera la información obtenida en las encuestas aplicadas.

**Encuesta dirigida a los estudiantes de 3er. Grado de Educación Básica de la
Escuela “Eduardo Mera”**

Pregunta N°1.- ¿Las clases de entorno natural y social son divertidas?

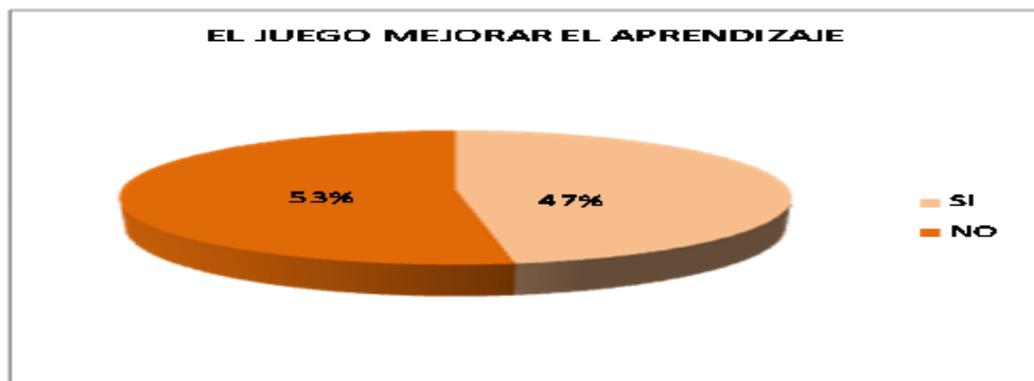
Cuadro No. 5:

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	47	47,47%
NO	52	52,53%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Pilar Ronquillo Sánchez

Fuente: Aplicado a los estudiantes

Gráfico No. 5:



Análisis:

Los 47 niños observados expresan que las clases de entorno natural y social son divertidas que representan el 47%, mientras 52 niños expresa que no son divertidas que representan el 53%.

Interpretación:

Cerca del 53 % de niños mencionaron que las clases de entorno natural y social no son divertidas debido a que las maestras no aplican técnicas lúdicas, eso no permite captar dicha clase ya que los niños pierden el interés de aprender.

Pregunta N°2.- ¿Utiliza la maestra diversas actividades para la enseñanza?

Cuadro No. 6: Actividades para la Enseñanza

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	48	48,48%
NO	51	51,52%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

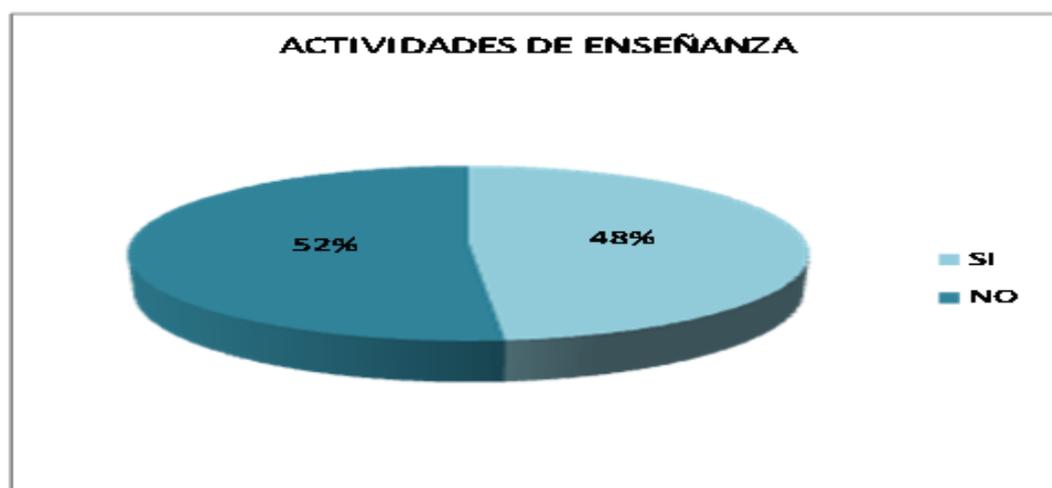


Gráfico No. 6: Actividades para la enseñanza

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

Los 48 niños observados expresan que la maestra sí utiliza diversas actividades de enseñanza que representan el 48%, mientras 51 niños expresa que la maestra no utiliza diversas actividades que representan el 52%.

Interpretación:

Confianza en la honestidad de los niños y niñas y una vez que se ha observado los resultados de dicha pregunta, se llega a la conclusión que la maestra no utiliza diversas actividades para la enseñanza razón por la cual los niños no le prestan mucha atención en la clases.

Pregunta N°3.- ¿Le gusta los juegos que aplica la maestra en clases?

Cuadro No. 7: Juegos en clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	32	32,32%
NO	67	67,68%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

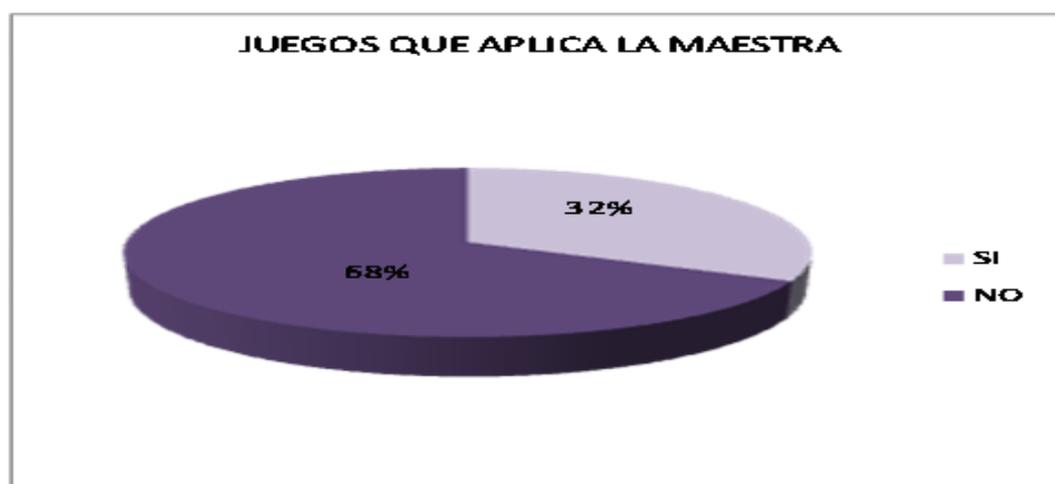


Gráfico No. 7: Juegos en clase

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

Los 32 niños observados expresan que la sí le gusta los juegos que aplica la maestra que representan el 32%, mientras 67 niños expresa no les gusta los juego que aplica la maestra que representan el 68%.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede manifestar que la mayoría de los niños no les gusta los juegos que la maestra aplica en clases haciendo de la misma muy aburrida y monótona.

Pregunta N°4. ¿Cree usted que aprende mejor por medio del juego?

Cuadro No. 8: Aprendizaje por medio del juego

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	90	90,91%
NO	9	9,09%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

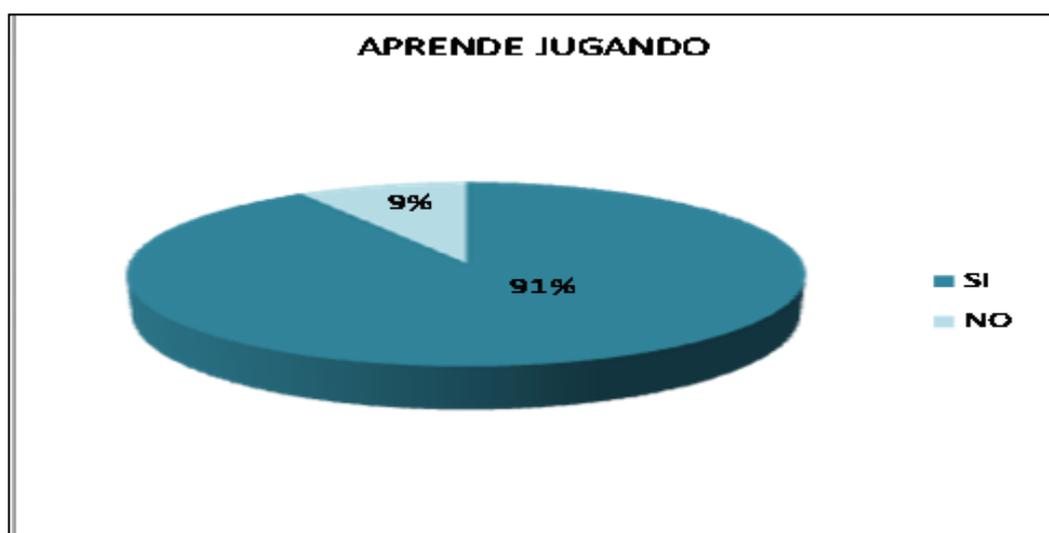


Gráfico No. 8: Aprendizaje por medio del juego

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

Los 90 niños observados expresan que aprenden mejor jugando que representan el 91%, mientras que 9 niños representados por el 9% manifestaron lo contrario.

Interpretación:

Ante estos resultados observados se puede manifestar que los niños captan mejor los conocimientos por medio de los juegos debido a que los mismos logran atraer la atención total de los estudiantes.

Pregunta N°5. ¿Se relaciona fácilmente con familiares y amigos?

Cuadro No. 9: Relación con familiares y amigos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	81	81,82%
NO	18	18,18%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

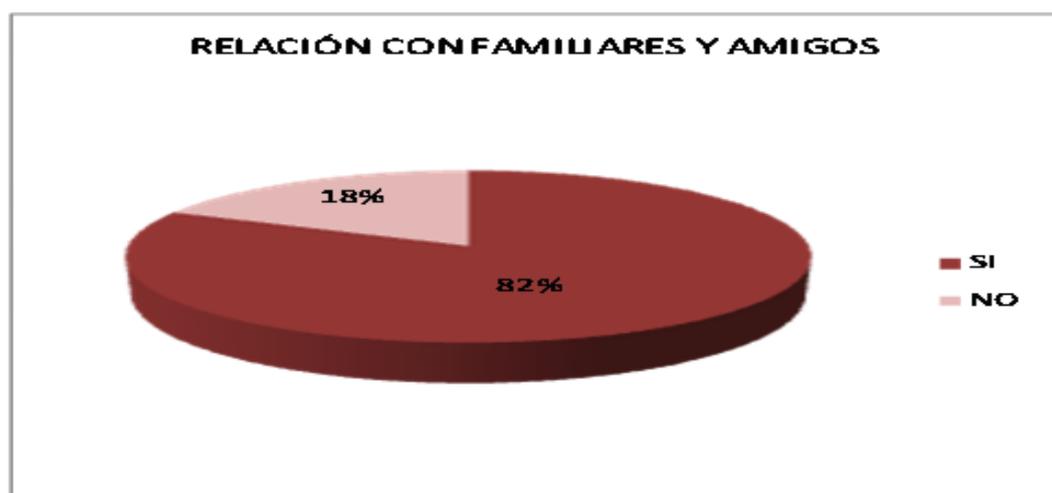


Gráfico No. 9: Relación con familiares y amigos

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis

Los 81 niños observados expresan que si se relacionan con facilidad con sus familiares y amigos que representan el 82 %, mientras que 18 niños representados por el 18% manifestaron lo contrario.

Interpretación:

Como se había dicho en la pregunta efectuada a los niños y niñas, se puede manifestar que es importante saber que se desenvuelven con facilidad en el medio familiar porque tiene una buena relación interfamiliar.

Pregunta N°6. ¿Pone en práctica lo aprendido en la escuela?

Cuadro No. 10: Práctica de lo aprendido

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	70	70,71%
NO	29	29,29%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta



Gráfico No. 10: Práctica de lo aprendido

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

Los 70 niños observados expresan que si practican lo aprendido que representa el 71%, mientras que 29 niños representados por el 29% manifestaron lo contrario.

Interpretación:

En la parte práctica se ha obtenido resultados alentadores, es importante saber que los niños desarrollan fuera de la escuela los conocimientos impartidos por el maestro aspecto que es muy positivo ya que están demostrando lo que saben.

Pregunta N°7. ¿Su maestra motiva la clase constantemente?

Cuadro No. 11: Motivación de la clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	44	44,44%
NO	55	55,56%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

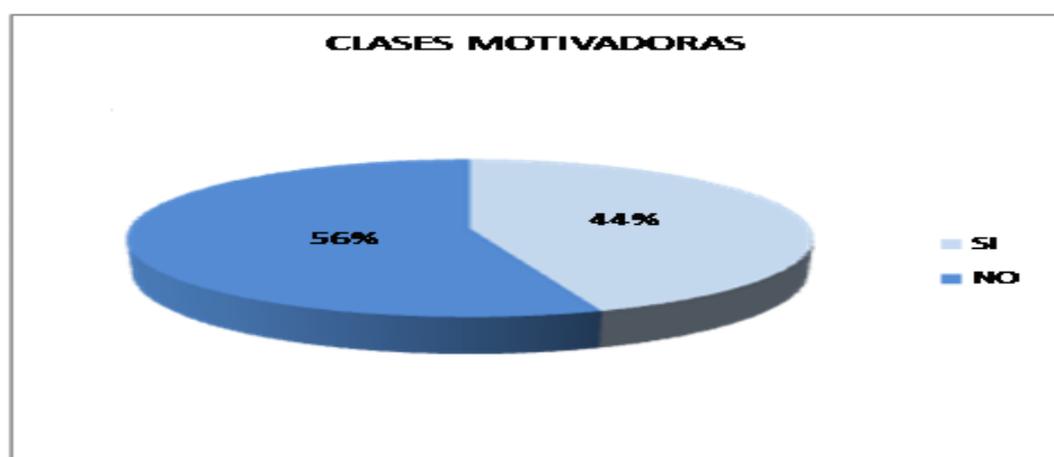


Gráfico No. 11: Motivación de la clase

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis

Los 44 niños observados expresan que si motiva la maestra las clases que representa el 44%, mientras que 55 niños representados por el 56% manifestaron lo contrario.

Interpretación:

Como se aprecia en el resultado de las encuestas realizadas a los niños y niñas de la escuela “Eduardo Mera” se deduce que los maestros no motivan constantemente las horas de clases, debido a que las vuelven tradicionalistas al no interactuar con diversas actividades.

Pregunta N°8. ¿Participa activamente en clase?

Cuadro No. 12: Participación Activa

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	34	34,34%
NO	65	65,66%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

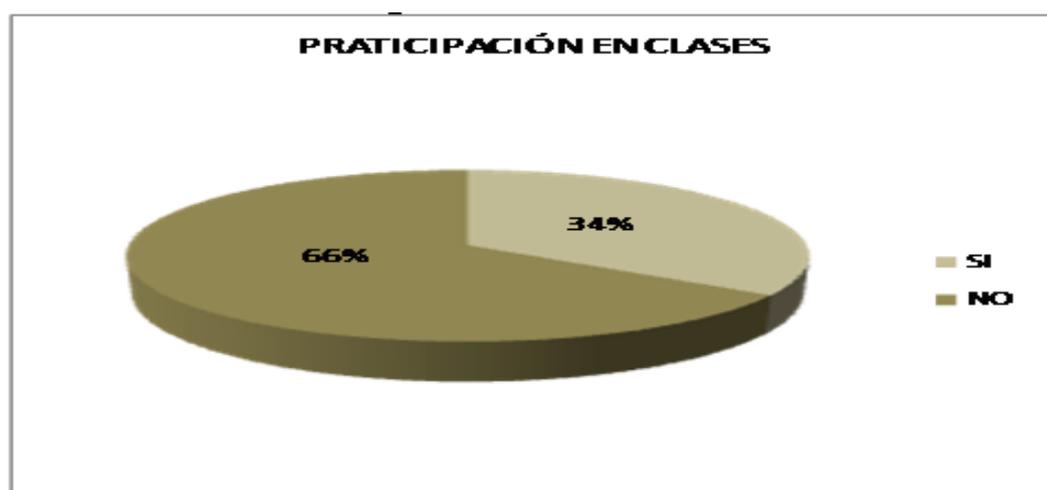


Gráfico No. 12: Participación Activa

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis

Los 34 niños observados expresan que si participan activamente en clases que representa el 34%, mientras que 65 niños representados por el 66 % manifestaron lo contrario.

Interpretación:

Es alarmante saber que los niños no participan activamente en clases ya que la mayoría de ellos manifestaron que no les atrae participar porque pierden el interés de la clase.

9. ¿Considera Ud. que el juego ayuda a mejorar su aprendizaje?

Cuadro No. 13: Juego y aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	89	89,90%
NO	10	10,10%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

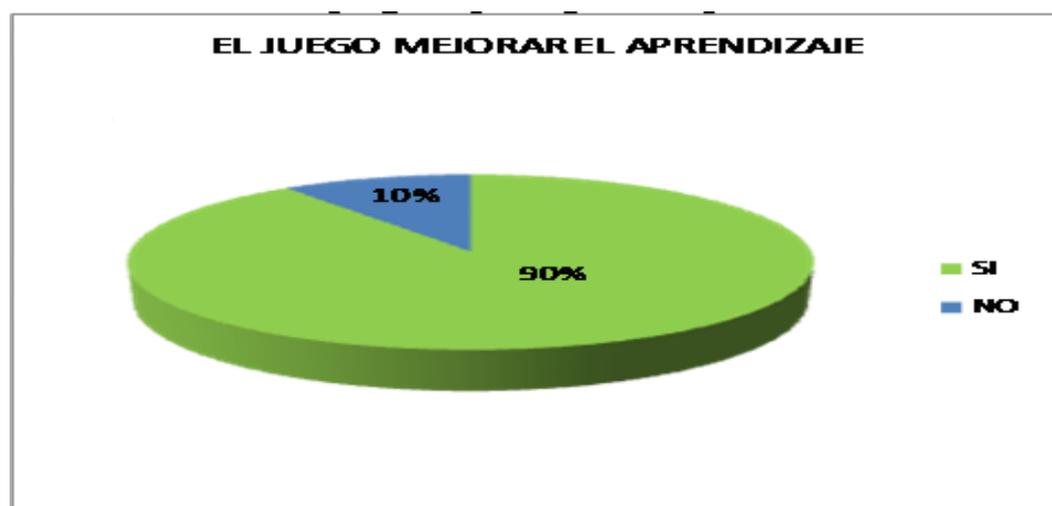


Gráfico No. 13: Juego y aprendizaje

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

Los 89 niños observados expresan que si ayuda el juego a mejorar su aprendizaje que representa el 90%, mientras que 10 niños representados por el 10 % manifestaron lo contrario,

Interpretación:

Como es evidente a los niños y niñas, manifestaron en su mayoría que el juego ayuda al aprendizaje ya que por medio del mismo se obtendrá mejores resultados frente a la educación tradicionalista.

Pregunta N°10. ¿Comprende con claridad los temas impartidos por su maestra?

Cuadro No. 14: Comprensión de los temas con claridad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	49	49,49%
NO	50	50,51%
TOTAL	99	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

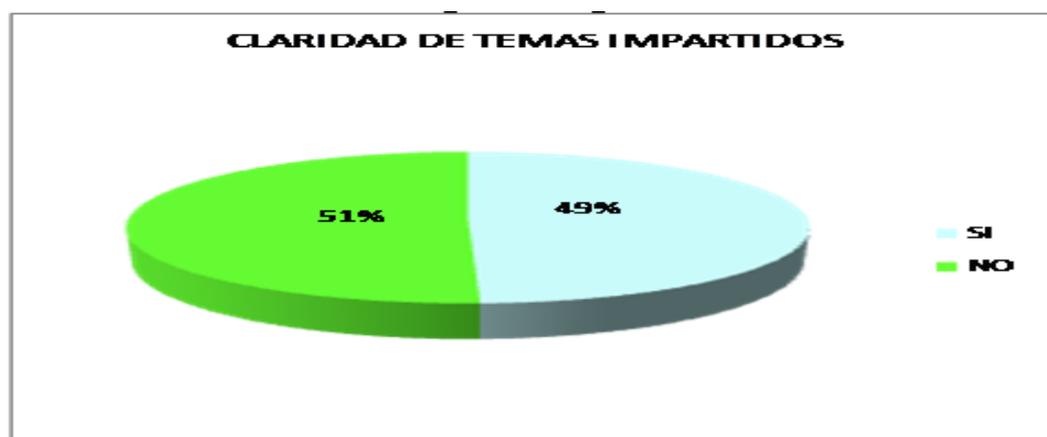


Gráfico No. 14: Comprensión de los temas con claridad

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

Los 49 niños observados expresan que si comprenden con claridad los temas que la maestra les imparte que representa el 49%, mientras que 50 niños representados por el 51 % manifestaron lo contrario.

Interpretación:

Es de suma importancia saber que los niños no comprenden con claridad los temas impartidos por su maestra se debe a que existe falta de atención e interés por la clase.

4.2. Análisis e Interpretación de Resultados (Encuesta a Docentes)

Pregunta N°1. ¿Aplicado en clases las técnicas lúdicas?

Cuadro No. 15: Técnicas Lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	1	33,33%
NO	2	66,67%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

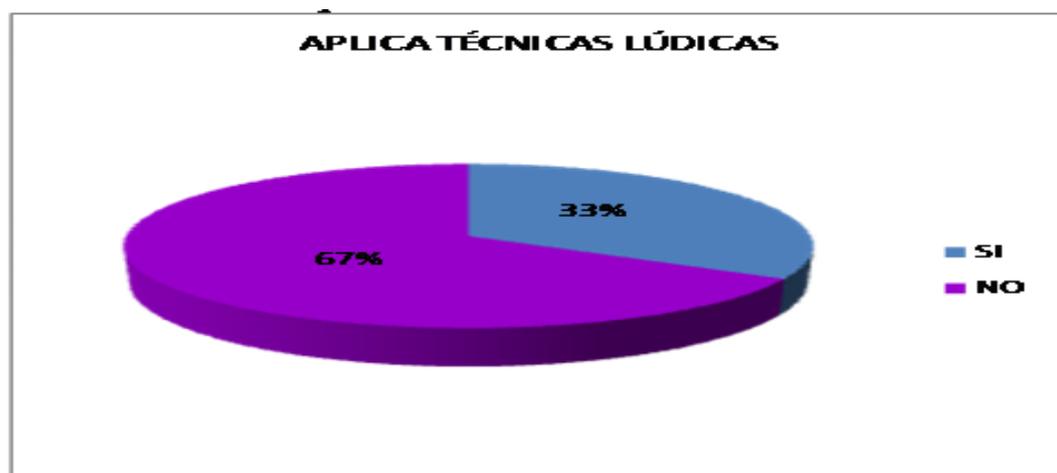


Gráfico No. 15: Técnicas Lúdicas

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 33% de los docentes contestaron que si aplican técnicas lúdicas en clases y el 67% manifestaron lo contrario,

Interpretación:

Por lo expuesto se deduce que los docentes no aplican las técnicas lúdicas en clases por falta de actualización de los nuevos métodos de la educación.

Pregunta N°1. ¿Asistido a cursos de técnicas lúdicas?

Cuadro No. 16: Cursos de Técnicas Lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	1	33,33%
NO	2	66,67%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

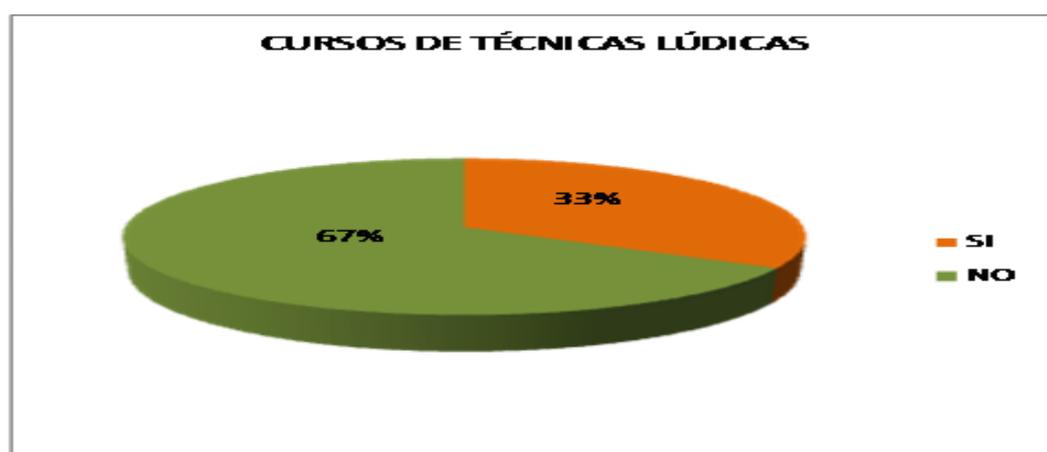


Gráfico No. 16: Curso de Técnicas Lúdicas

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 33% de los docentes contestaron que si han asistido a cursos técnicas lúdicas en clases y el 67% manifestaron lo contrario

Interpretación:

Se puede apreciar según los datos obtenidos que los docentes no han asistido a cursos de técnicas lúdicas, por la falta de tiempo para seguir estos cursos.

Pregunta N°3.- ¿Ha utilizado las técnicas lúdicas en clases de entorno natural y social?

Cuadro No. 17: Utilización de Técnicas Lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	1	33,33%
NO	2	66,67%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

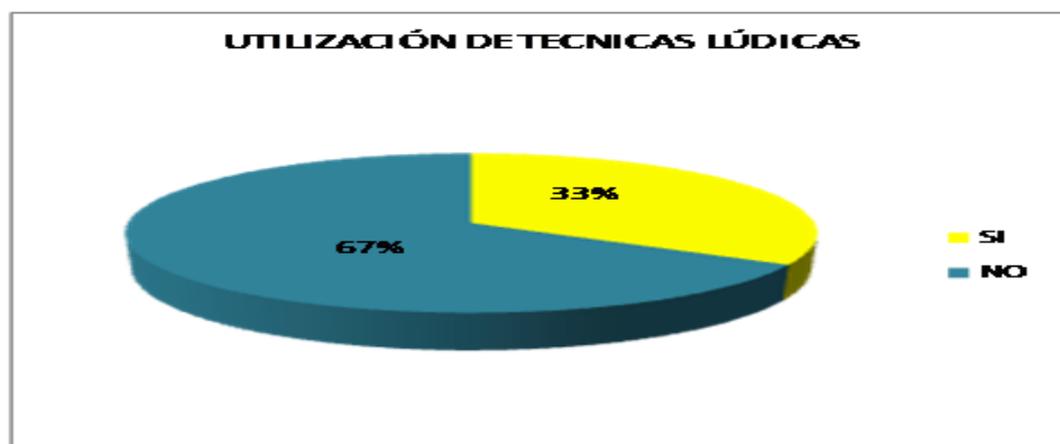


Gráfico No. 17: Utilización de Técnicas Lúdicas

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 33% de docentes encuestados consideran que si han utilizado técnicas lúdicas, y el 67% manifestaron lo contrario,

Interpretación:

Por lo expuesto se deduce que los docentes no han utilizado técnicas lúdicas en clases de entorno natural y social debido a la falta de conocimientos de estos métodos.

Pregunta N°4.- ¿Considera que a sus estudiantes les gustan las actividades lúdicas que realiza en clases?

Cuadro No. 18: Actividades Lúdicas en Clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	1	33,33%
NO	2	66,67%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta



Gráfico No. 18: Actividades Lúdicas en Clase

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 33% de docentes encuestados consideran que si les gusta las actividades lúdicas, y el 67% manifestaron lo contrario

Interpretación:

Según los datos obtenidos de la encuesta se define que la maestra considera que a los niños no les gusta en su totalidad las pocas actividades lúdicas que realiza debido a que el maestro no transmite la alegría necesaria que el juego debe tener.

Pregunta N°5. ¿Cree usted que el juego ayuda al aprendizaje de su estudiante?

Cuadro No. 19: El juego ayuda en el aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	1	33,33%
NO	2	66,67%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

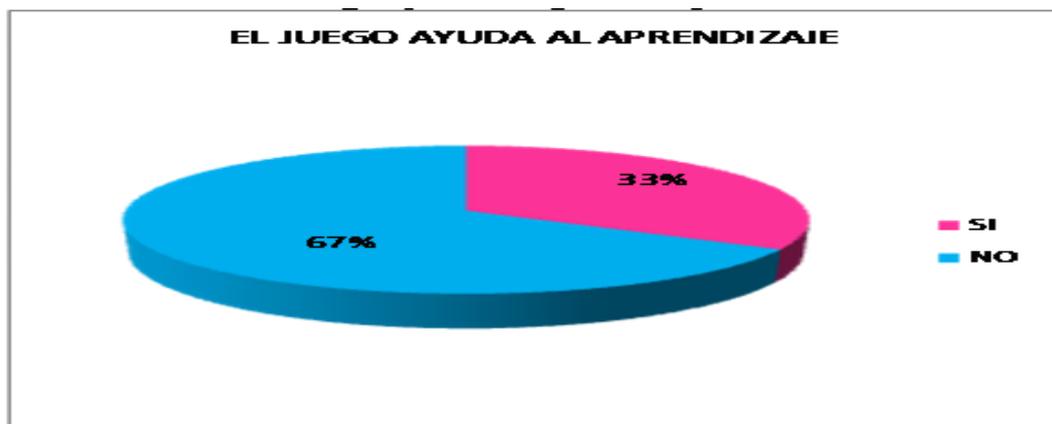


Gráfico No. 19: El juego ayuda en el Aprendizaje

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 33% de los docentes contestaron que si el juego ayuda al aprendizaje de su estudiante y el 67% manifestaron lo contrario

Interpretación:

Tomando los datos obtenidos en la encuesta es posible decir que los docentes consideran que los niños no aprenden mejor jugando ya que los juegos causan distracción en los estudiantes

6.- ¿Cree usted que las técnicas lúdicas motivaran el aprendizaje?

Cuadro No. 20: Técnicas Lúdicas Motivan el Aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	2	66,67%
NO	1	33,33%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

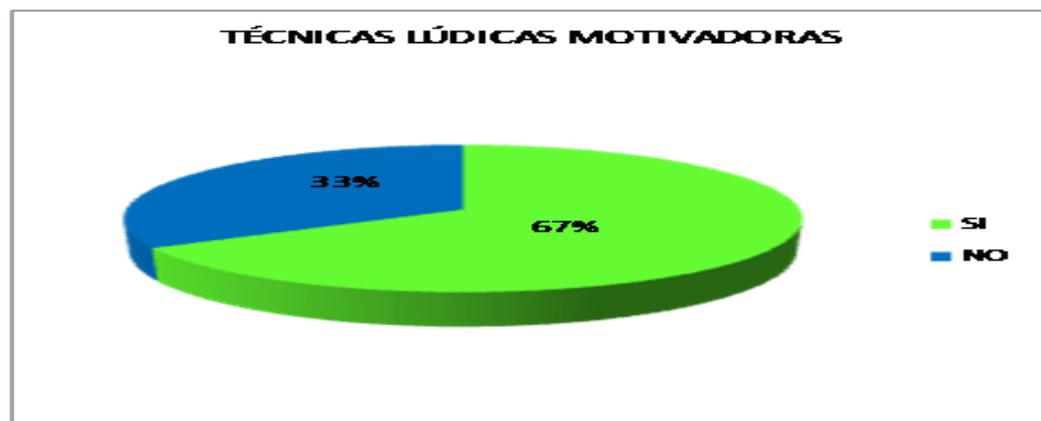


Gráfico No. 20: Técnicas Lúdicas Motivan el Aprendizaje

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 67% de los docentes contestaron que si motivaran las técnicas lúdicas el aprendizaje y el 33% manifestaron lo contrario

Interpretación:

Tomando en cuenta estos datos se puede apreciar que el docente si considera que las técnicas lúdicas van a motivar el aprendizaje de sus estudiantes, siempre y cuando tenga un conocimiento significativo porque rompe la tensión de la clase.

Pregunta N°7. ¿Considera que su estudiante capta mejor por medio del juego?

Cuadro No. 21: Conocimiento y Juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	1	33,33%
NO	2	66,67%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

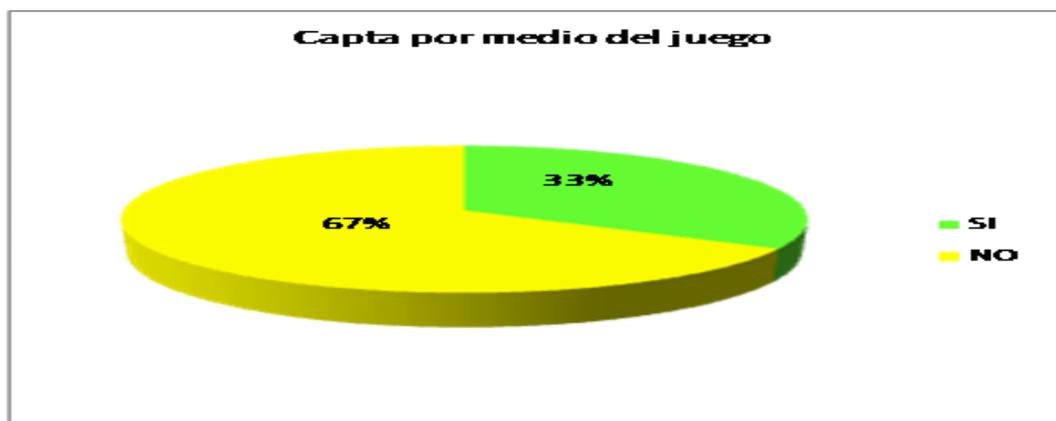


Gráfico No. 21: Conocimiento y Juegos

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 33% de los docentes contestaron que si los estudiantes captan con el juego y el 67% manifestaron lo contrario

Interpretación:

Según los resultados obtenidos en la encuesta es posible decir que los docentes consideran que los niños no captan mejor el conocimiento por medio del juego ya que los juegos causan distracción en los estudiantes

Pregunta N°8. ¿Su estudiante se interrelaciona con facilidad con los compañeros?

Cuadro No. 22: Interrelación entre compañeros

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	1	33,33%
NO	2	66,67%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta



Gráfico No. 22: Interrelación entre compañeros

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 33% de los docentes contestaron que si se relaciona con facilidad con sus compañeros y el 67% manifestaron lo contrario,

Interpretación:

Estos datos nos permiten decir que los niños aún tienen problemas al relacionarse con sus compañeros debido a la falta de actividades de integración de la clase

Pregunta N° 9. ¿Considera usted que sus alumnos participa constantemente en clase?

Cuadro No. 23: Participación constante de los estudiantes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	1	33,33%
NO	2	66,67%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta

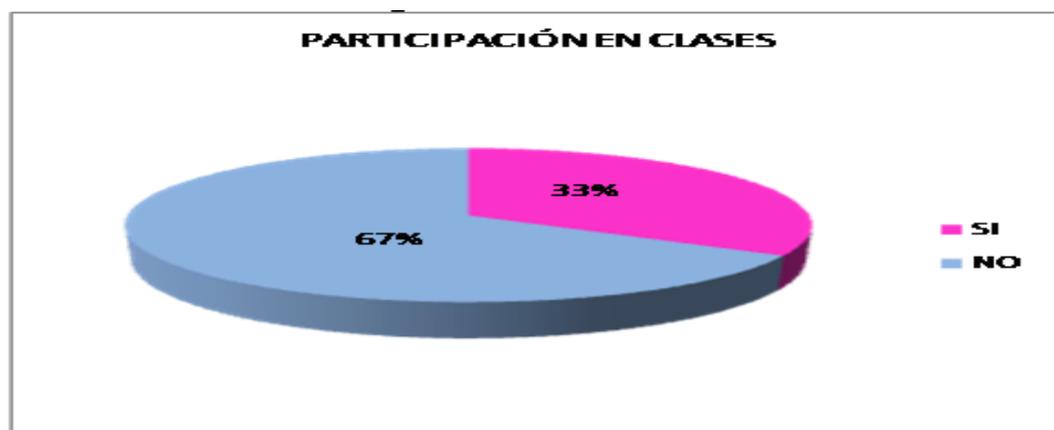


Gráfico No. 23: Participación constante de los estudiantes

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 33% de los docentes contestaron que si participan sus estudiantes en clases y el 67% manifestaron lo contrario.

Interpretación:

Se puede apreciar según los datos obtenidos por la encuesta que las maestras consideran que en su totalidad sus alumnos no participan ya que “a veces” no prestan mucha atención al tema clases.

Pregunta N° 10. ¿Considera usted que las técnicas lúdicas facilitara el desarrollo de las destrezas?

Cuadro No. 24: Técnicas lúdicas y desarrollo de destrezas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (%)
SI	2	66,67%
NO	1	33,33%
TOTAL	3	100,00%

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Fuente: Encuesta



Gráfico No. 24: Técnicas lúdicas y desarrollo de destrezas

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Análisis:

El 67% de los docentes contestaron que si facilitaran las técnicas lúdicas el desarrollo de las destrezas en clases y el 33% manifestaron lo contrario

Interpretación:

Es evidente según los datos de la encuesta que las maestras consideran que las técnicas lúdicas si facilitan al desarrollo de las destrezas ya que por medio de ellas van a obtener beneficios en el proceso de aprendizaje y atraen de mejor manera la atención del niño.

4.3. Verificación de Hipótesis

4.3.1. Prueba de Chi-Cuadrado

A. Planteamiento de la Hipótesis:

1. Modelo Lógico

H_0 . La aplicación de las técnicas lúdica noincide en el proceso aprendizaje en el área de Entorno Natural y social de los niños y niñas de tercer grado de Educación General Básica en la Escuela “Eduardo Mera”, del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2012-2013

H_1 . La aplicación de las técnicas lúdica incide en el proceso aprendizaje en el área de Entorno Natural y social de los niños y niñas de tercer grado de Educación General Básica en la Escuela “Eduardo Mera”, del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2012-2013

2. Modelo Matemático

$$H_0 = O = E$$

$$H_1 = O \neq E$$

3. Modelo Estadístico

Fórmula:

$$X^2 = \sum \left[\frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

B. Nivel de significación.-

$\alpha = 0.05$ (5 %) de error y al 95 % de confianza

gl = (2-1) (2-1) (grados de libertad = 2 columnas por 2 filas)

gl = 1 Resultado de la operación matemática

gl = 3.84 (lectura obtenida en la tabla)

C. Zona de aceptación y rechazo.

Se rechaza si $X^2 \leq X^2$

$$X^2 \leq 3.84$$

D. FRECUENCIA OBSERVADA

Cuadro No. 25: Frecuencias Observadas

SECTOR	Criterio a favor	Criterios en contra	TOTAL
ALUMNOS	584	406	990
DOCENTES	12	18	30
TOTAL	596	424	1020

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Cuadro No. 26: Frecuencias Esperadas

SECTOR	Criterio a favor	Criterios en contra	TOTAL
ALUMNOS	578.47	411.53	990
DOCENTES	17.53	12.47	30
TOTAL	596	424	1020

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

CÁLCULO DEL CHI CUADRADO

Cuadro No. 27: Cálculo del Chi-Cuadrado

O	E	O-E	(O-E)²	(O-E)²/E
584	578.47	5.53	30.58	0.05
12	17.53	-5.53	30.58	1.74
406	411.53	-5.53	30.58	0.07
18	12.47	5.53	30.58	2.45
X²				4.31

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

4.3.2. Regla de Decisión

Para un grado de libertad y un nivel $\alpha = 0.05$, se obtiene en la tabla de Chi cuadrado 3.84 y como el valor del Chi cuadrado calculado es 4.31, se encuentra fuera de la zona de aceptación ; entonces se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis alternativa o de investigación

H_1 , que dice: La aplicación de las técnicas lúdica si inciden en el proceso aprendizaje en el área de Entorno Natural y social de los niños y niñas de tercer grado de Educación General Básica en la Escuela “Eduardo Mera”, del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2012-2013

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al concluir con el presente trabajo se logró identificar varios problemas relacionados con el manejo de técnicas lúdicas en la formación de los estudiantes del tercer año de educación básica de la Escuela “Eduardo Mera” los cuales están sintetizados en las siguientes conclusiones.

5.1. Conclusiones

Los docentes carecen de conocimientos adecuados para el manejo de técnica lúdicas, por ello solo a veces hacen propuestas de juegos en sus planes de trabajo por lo tanto se puede afirmar que la motivación por parte de los maestros es baja.

Los docentes, tan solo “a veces” aplican juegos como medio de aprendizaje pese a que algunos tienen conocimiento de que los niños aprenden jugando y que la motivación es esencial para estimular otras capacidades importantes.

Se puede afirmar que la motivación por parte de los maestros es baja y a causa de esto la atención de los niños durante las horas clase es mínima ya que no existe un estímulo favorable para los niños.

Es fácil apreciar que el juego para los niños tiene gran acogida ya que es una manera de interrelacionarse y descubrir conocimientos de manera divertida y es así que cualquier tipo de juego durante las clases es agradable y satisfactorio para compartir momentos de sano esparcimiento e interacción.

Es de total preocupación del maestro lograr que los niños participen en clase ya que esto define el grado de comprensión de las clases recibidas pero también es comprensible el hecho de que el niño participa y actúa cuando le interesa y le llama la atención.

Es importante decir que los maestros no ofrecen a sus alumnos el espacio necesario para que realicen ejercicios prácticos que les ayuden a fortalecer conocimientos adquiridos mediante la adaptación de motivaciones útiles para reforzar el aprendizaje.

Los niños se distraen y se aburren en las aulas, por lo cual es necesario proponer un manual didáctico de técnicas pedagógico, donde puedan encontrar una variedad de actividades que le motiven al estudiante a participar activamente dentro del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, es decir se diviertan aprendiendo.

5.2. Recomendaciones

Los docentes deben informarse acerca de los beneficios de trabajar aplicando técnicas lúdicas o tomar conciencia de que la mejor forma para que el niño aprenda es mediante el juego ya que la motivación desempeña un papel muy importante en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Es importante que el maestro logre ganar la atención de sus alumnos buscando la metodología apropiada que le permita hacer de sus clases un escenario donde aprender sea el interés primordial de los niños.

Tomando en cuenta el hecho de que los niños de manera natural tiene apego por el juego se debe implementar juegos que les ayuden a mejorar su relaciones tanto con sus compañeros como con el entorna que les rodea para así mejorar su desempeño en cualquier campo que se encuentren.

Durante las horas clase el maestro debe buscar la manera de que sus alumnos participen al máximo e intercambien ideas entre sí para lo cual debe preparar actividades y materiales útiles para mejorar su participación y desempeño en sus labores escolares.

Es necesario que los maestros ofrezcan a sus estudiantes espacios donde ellos puedan desarrollar de mejor manera sus habilidades intelectuales y a la vez compartir experiencias propias de cada uno.

Poner en práctica la guía didáctica propuesta para así lograr que los niños desarrollen destrezas psicomotrices necesarias dentro de un ambiente propicio para el aprendizaje con calidad y calidez, donde el maestro sea el facilitador presto a proporcionar y adquirir conocimientos.

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

Elaborar un manual de técnicas lúdicas para estimular el aprendizaje del área de entorno natural y social en los niños y niñas de tercer grado de Educación General Básica de la escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua

6.1. Datos informativos

- * **Institución benefactora:** Escuela “Eduardo Mera”
- * **Beneficiarios:** Los estudiantes y docentes de la institución
- * **Ubicación:** En la Parroquia Ficoa de la ciudad Ambato
- * **Tiempo estimado para la ejecución** inicio 18 de Noviembre del 2012 Fin: 03 de Febrero del 2013
- * **Equipo técnico responsable:** Jacqueline Ronquillo

Cuadro No. 28: Costos

Rubros de gastos	Valor
<ul style="list-style-type: none">• Adquisición de equipos• Materiales de escritorio• Material bibliográficos• Transporte• Refrigerio• Imprevistos	100.00 40.00 30.00 30.00 44.00 40.00
Total	284.00

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

6.2. Antecedentes de la propuesta

La investigación ha revelado que existe un cierto nivel de desactualización en Técnicas lúdicas por parte de los docentes, esto ha provocado ciertos retrasos en el aprendizaje de los niños especialmente en el área de entorno natural y social.

Se ha denotado además una falta de capacitación permanente de los docentes, por lo tanto no existe una motivación e interés por aprender y las clases se vuelven tradicionales. Al utilizar las técnicas lúdicas mejora la imaginación y creatividad de los niños, así también se puede captar su atención y a través de estos juegos el niño aprenderá de mejor manera que le sirva este aprendizaje para su vida convirtiéndose en un aprendizaje significativo. Cada niño aprende de manera particular única, y esto es así porque en el aprendizaje intervienen los cuatro niveles constitutivos de la persona: organismo, cuerpo, inteligencia y deseo. Podemos afirmar que la técnica lúdica facilitará el proceso de aprendizaje en estos aspectos. En la actualidad los docentes, necesitan estar debidamente capacitados y mejorar el proceso de enseñanza.

Adjunto investigaciones similares a mi tema de propuesta lo que me han servido como base para mi trabajo de investigación.

“Violeta del Rocío Pérez Villacrés”

De acuerdo a la investigación realizada a los docentes, niñas y padres de familia, la Actividad Lúdica si influye en el Interaprendizaje de las niñas, y por lo tanto los maestros de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos” mejorarían su desempeño laboral.

Los textos conceptuales desarrollan el memorismo, haciendo un aprendizaje mecánico, siendo que estos no cuentan en su tratamiento con juegos y curiosidades para un desarrollo integral.

Las Técnicas de Actividad Lúdica, entre otras cosas, influyen positivamente en la adquisición de un aprendizaje significativo que es duradero; mientras que un

aprendizaje superficial, puramente teórico, se disipa con mayor facilidad que el anterior.

Es necesario cambiar una nueva metodología en las aulas escolares. Tratemos de aprovechar y capturar las propiedades de la realidad y aplicar las Técnicas de Actividad Lúdica, para potenciar la capacidad creativa de las niñas, respetando la individualidad y los derechos de los estudiantes.

Las Técnicas de Actividad Lúdica son aplicables en las temáticas de estudio, se debe utilizar siguiendo un proceso adecuado, tratando de obtener un aprendizaje significativo razonado y no solamente mecánico. Para lo cual es necesario que los textos a más de la parte científica tengan en su tratamiento minucioso juegos, dinámicas, rondas, motivación, danza, baile, canciones, dramas, cuentos, poemas, adivinanzas y curiosidades para conseguir un Desarrollo Integral.

Es necesario la formación de docentes para una adecuada utilización de estrategias metodológicas que enriquezcan el proceso de interaprendizaje con Técnicas de Actividad Lúdica, a más de promover el desarrollo de destrezas en los educandos de alguna manera también transmitir valores para que éstos sean entes activos, autónomos e independientes.

Como conclusión podemos decir que es necesario aplicar las diferentes Técnicas de Actividad Lúdica, que desarrollen la agilidad mental en las niñas logrando así que en todas las áreas de estudio sean significativas, se impartan los conocimientos sobre el tema basados en métodos, técnicas y juegos recreativos que ayuden a un Aprendizaje Significativo.

“Mónica Del Cisne Rogel Días”

La investigación ha revelado que los maestros no utilizan los juegos educativos como un método como una estrategia metodológica para impartir conocimientos esto conlleva a que los niños no desarrollan las destrezas lógico matemáticas que a su edad deberían estar consolidadas.

Advirtiéndose además que los maestros no están informados sobre los beneficios que los juegos educativos sus utilidades y aplicaciones

6.3. Justificación

Los resultados de esta propuesta permiten implementar un manual educativo de técnicas lúdicas los docentes de la Escuela “Eduardo Mera” encaminado al conocimiento, estudio, análisis de la realidad de los niños en el ambiente educativo y determinar las dificultades que se encuentren en su desarrollo y desempeño social y educativo.

La propuesta es factible de realizar puesto que las técnicas lúdicas, significan el éxito en la labor inclusive de todos los estudiantes y docentes en el aprendizaje , por tal razón queremos ofrecer y facilitar un manual como herramienta de apoyo en las prácticas educativas para así nutrir las actividades y objetivos escolares en beneficio de la población

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Desarrollar un manual de técnicas lúdicas para estimular el aprendizaje del área de entorno natural y social en los niños y niñas de tercer grado de Educación General Básica de la escuela “Eduardo Mera” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua

6.4.2. Objetivo Específico

* Socializar a los docentes y estudiantes sobre la importancia de trabajar con técnicas lúdicas.

- * Ejecutar las técnicas lúdicas como recurso para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de tercer grado en el área de entorno natural y social.
- * Evaluar las técnicas lúdicas del área de entorno natural y social en trabajos específicos con la finalidad de desarrollar su aprendizaje.

6.5. Análisis de factibilidad

Factibilidad Humana:

Es factible realizar esta propuesta porque las autoridades y los docentes están dispuestos al cambio para mejorar el aprendizaje y rendimiento escolar de los niños con el fin de brindar a los mismos una educación de calidad y calidez

Factibilidad Tecnológica:

La propuesta es factible desarrollarla ya que existen recursos tecnológicos como el internet y páginas electrónicas que me brindaron información necesaria para comprender mejor la manera de desarrollar aprendizaje del área de entorno natural y social.

Factibilidad Económica:

La propuesta es factible desarrollarla porque es financiada por el autor

Factibilidad de Tiempo:

La propuesta es factible ya que estamos predispuestos al desenvolvimiento del trabajo en el tiempo estipulado

6.6. Fundamentación

Adjuntos trabajos similares de mi tema la cual me ayudo como base para mi trabajo de investiga:

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

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

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

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la esmero, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las

actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

repo.uta.edu.ec/handle/123456789/2310

6.7 Metodología

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

Las técnicas lúdicas permite a partir del juego llegar a acciones de cambio en el aspecto formativo propuesto a la retroalimentación y orientaciones, luego de realizadas las técnicas, permite aprender a su ritmo, de acuerdo con sus intereses y en concordancia con lo que ya conoce.

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

6.7.1 Metodología (Modelo Operativo)

Cuadro No. 29: Metodología (Modelo Operativo)

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Socialización	Socializar a los docentes y estudiantes sobre la importancia de trabajo con técnicas lúdicas	Realizar una reunión para explicar los pasos del trabajo a ejecutarse	Humanos	Del 15 al 31 Enero	Investigador Investigador	Docentes y estudiantes con conocimientos sobre el tema de la propuesta
Planificación	Planificar en manejo del manual con los involucrados	Desarrollar los pasos que contienen el manual	Juegos	Del 15 al 31 Enero	Investigador	Los estudiantes sobre los pasos del manual de técnicas lúdicas
Ejecución	Presentar técnicas lúdicas a los estudiantes del 3ro de educación Básica	Presentación y ejecución de técnicas lúdicas para el área de entorno natural y social	Entorno	Del 15 al 31 Enero	Investigador Docente Estudiantes	Los estudiantes conocen sobre el manejo y la utilización del manual de técnicas lúdicas en entorno natural y social
Evaluación	Aplicar las técnicas lúdicas del área de entorno natural y social en trabajos específicos	Manejo de técnicas lúdicas y prácticas en el área de entorno natural y social	Un manual al docente	1-8 de Febrero	Investigación Docente Estudiantes	Los docentes utilizan el manual de técnicas lúdica

**MANUAL DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA
ESTIMULAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA
DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS**



El presente manual será un instrumento que va a ayudar a mejorar el quehacer educativo, mediante la aplicación de Técnicas Lúdicas, donde los/las estudiantes desarrollarán, habilidades, destrezas, capacidades competencias, talentos, intercambiarán ideas, opiniones, y sobre todo los integrantes del proceso educativo trabajarán juntos para lograr los objetivos marcados, para la productividad y generación de competencias científicas y técnicas que permita enfrentarnos al futuro.

Al utilizar este Manual de Técnicas Lúdica en el aula se desarrollarán destrezas que permitan que los estudiantes estén en capacidad de construir sus propios conocimientos, con el uso de éste se logrará el dominio de la actividad lúdica y por ende se logrará Aprendizajes significativos.

El manual está dirigida a los docentes para mejorar las estrategias metodológicas aplicadas, para que tomen conciencia de que la enseñanza no es un simple aprender, sino conjugar el conocimiento con la eficiencia en el tiempo, de tal manera que las niños desarrollen sus destrezas y capacidades para convertirlas en potencialidades para su beneficio.

Se trata de ayudar a formar un grupo en el que las personas sepan sus nombres, se conozcan, tengan confianza en sí mismas y en las demás, sepan valorarse y encontrar los valores positivos de las otras, y sean capaces de aportar todo ello de una forma solidaria y equilibrada al enriquecimiento del grupo.

Es una primera fase para crear un buen ambiente, pero no tiene que tratarse de algo ficticio, adulador y paradisiaco.

Se presenta una propuesta de técnicas lúdicas, que pueden utilizarse en aprendizaje de entorno natural y social. Estas actividades pueden adaptarse y modificarse según sean las necesidades de cada docente.

Las actividades están fundamentadas en las categorías del juego y la estimulación del entorno natural y social que se definen a continuación:

TIPOS DE TÉCNICAS

Hacemos esta breve clasificación de las técnicas, basándonos en los sentidos básicos que tenemos para comunicarnos, tomando en cuenta cuáles de ellos son los que intervienen de forma más activa en cada una de las técnicas que utilizamos. Con esto pretendemos dar algunas recomendaciones prácticas que debemos tomar en cuenta para la utilización y creación de técnicas participativas.

No pretendemos hacer una clasificación estática, ya que muchas técnicas combinan el conjunto de las aptitudes del ser humano para expresar y comunicar sus ideas.

* **Técnicas o Dinámicas Vivenciales:**

Las técnicas vivenciales se caracterizan por crear una situación ficticia, donde nos involucramos, reaccionamos y adoptamos actitudes espontáneas; nos hacen vivir una situación.

Podemos diferenciar las técnicas vivenciales en:

* **Las de animación**, cuyo objetivo central es animar, cohesionar, crear un ambiente fraterno y participativo.

Estas técnicas deben ser activas, deben tener elementos que permitan relajara los participantes, involucrar al conjunto y deben tener presente el humor.

* **Las de análisis**. El objetivo central de estas dinámicas es dar elementos simbólicos que permitan reflexionar sobre situaciones de la vida real.

Aparte del elemento simbólico, el tiempo juega un papel importante en la mayoría de las técnicas vivenciales: les da dinamismo en la medida que es un elemento de presión.

El que está coordinando una dinámica vivencial debe hacer un uso flexible del tiempo, de acuerdo a como se está desarrollando la dinámica; sea para presionar, sea para permitir que elementos propios del grupo de participantes se desarrollen. Otro aspecto a tomar en cuenta son las "reglas" en las dinámicas. Estas siempre deben ser aplicadas con flexibilidad; no son estrictas ni intransigibles, y son elementos también de reflexión, por lo que debemos analizar el significado que tienen en la realidad.

*** Técnicas con Actuación:**

(Por ejemplo: Sociodrama, Juego de roles, Cuento dramatizado, etc.) ,

El elemento central es la expresión corporal a través de la cual representamos situaciones, comportamientos, formas de pensar.

Para que estas técnicas cumplan su objetivo siempre que las vamos a aplicar, debemos dar recomendaciones prácticas, por ejemplo:

- * Presentación ordenada, y coherente.
- * Dar un tiempo limitado para que realmente se sinteticen los elementos centrales.
- * Que se utilice realmente la expresión corporal, el movimiento, los gestos, la expresión.
- * Que se hable con voz fuerte.
- * Que no hablen y actúen dos a la vez.

*** Técnicas Auditivas y Audiovisuales:**

(Por ejemplo una charla, un radio-foro, una película, un diaporama, etc.)

La utilización del sonido o de su combinación con imágenes es lo que le da la particularidad a estas técnicas. Debemos tomar en cuenta los siguientes elementos:

* Para usar una técnica auditiva o audiovisual se ha requerido de un trabajo de elaboración previa que por lo general no es producto de la reflexión o análisis que el grupo mismo ha realizado.

En ellas se presenta una situación, o un tema, con una interpretación basada en una investigación, análisis y ordenamiento específico de quienes la produjeron.

En este sentido, decimos que aportan siempre elementos de información adicional para que el grupo que lo está utilizando enriquezca su reflexión y análisis sobre algún tema. Encierran siempre un punto de vista particular y esto lo tenemos que tomar en cuenta; es un material que aporta elementos nuevos o interpretaciones que permitan profundizar en el tema que se esté viendo.

* Cuando utilizamos estas técnicas es necesario que los coordinadores conozcan su contenido de antemano para que realmente sirvan como una herramienta de reflexión y no solo como una distracción. Para esto es importante siempre hacer una discusión para analizar el contenido o mensaje presentado con una técnica auditiva o audiovisual. Es muy útil el tener preparadas algunas preguntas para esta etapa que permitan relacionar el contenido con la realidad del grupo. También es bueno utilizar otras técnicas para analizar en grupos el contenido de una charla o proyección, luego de estas.

*** Técnicas Visuales**

Podemos diferenciar dos tipos:

1. Técnicas escritas: Todo aquel material que utiliza la escritura como elemento central (Por ejemplo, papelógrafo, lluvia de ideas por tarjetas, lectura de textos, etc.)

2. Técnicas gráficas: Todo material que se expresa a través de dibujos y símbolos (Por ejemplo, fiche, Lectura de cartas'; "Uno para todos'; etc.)

1. En las técnicas escritas podemos hablar de

* Las que son elaboradas por un grupo en el proceso de capacitación (como por ejemplo papelógrafo, lluvia de ideas por tarjetas, etc.) se caracterizan por ser el resultado directo de lo que el grupo conoce, sabe o piensa sobre un determinado tema; es el producto del trabajo colectivo en el momento mismo de su aplicación.

En la utilización de este tipo de técnicas debemos procurar:

* Que la letra sea clara, y según la técnica, lo suficientemente grande para poder ser leída por todos.

* Que la redacción sea concreta; se trata de dejar por escrito ideas centrales síntesis de una discusión.

Este tipo de técnicas ayudan a centrar y concretizar las ideas y reflexiones del grupo de participantes.

* Los materiales **elaborados previamente** (como por ejemplo lectura de textos) son el resultado de una reflexión o interpretación de personas externas al grupo o una elaboración individual. Se utilizan para aportar elementos nuevos a la reflexión del grupo.

En la utilización de estas técnicas es importante ver si la redacción y el contenido corresponden al nivel de los participantes. Que su utilización siempre este acompañada de procedimientos que permitan la participación y discusión colectiva del contenido de lo que se ha dado a leer.

2. Las técnicas gráficas expresan contenidos simbólicamente, por lo que requieren de un proceso de descodificación, o sea, de interpretación de esos símbolos.

Siempre que utilizamos este tipo de técnicas es recomendable empezar por describir los elementos que están presentes en el gráfico; luego, que los participantes que NO elaboraron el trabajo hagan una interpretación y que finalmente sean las personas que lo elaboraron las que expongan cuales son las ideas que trataron de expresar. Esto permite una participación de todos en la medida que exige un esfuerzo de interpretación por parte de unos y de comunicación por parte de los otros.

A los que coordinan:

Para que la aplicación de una técnica sea efectiva en su sentido pedagógico, es imprescindible que el coordinador:

1. Antes de escoger la técnica se haya contestado las siguientes preguntas claramente:

* ¿Qué tema vamos a trabajar?

* ¿Cuál es el objetivo que se quiere lograr? (¿Para qué?)

*¿Con quiénes se va a trabajar? (características de los participantes)

2. Una vez contestadas esas tres preguntas, plantearse que técnica es la más adecuada para tratarse se tema, para lograr esos objetivos propuestos, con esos participantes específicos.

3. Un tercer paso que todo coordinador debe precisar una vez resueltos los otros dos, es como va a implementar la técnica: detallar el procedimiento que va a seguir en su aplicación. Una vez precisado esto, calcular y ajustar el procedimiento de acuerdo al tiempo disponible.

4. Un elemento imprescindible es que los que coordinan conozcan el tema que se está tratando, para poder conducir correctamente el proceso de formación y enriquecer" lo con todos los elementos que surjan de la participación de la gente.

Sugerencias para la discusión de una técnica:

Cuando aplicamos cualquier técnica podemos tener las siguientes preguntas y pasos básicos que nos ayudan a desarrollar ordenadamente el proceso de discusión:

1. **Motivación inicial para centrar el tema:** que los participantes se ubiquen en el tema que se va a tratar. (En el caso de las dinámicas vivenciales, esta ubicación se debe realizar de forma general para que la dinámica no pierda su fuerza ni espontaneidad).

2. Una vez realizada la técnica, y de acuerdo al tipo de técnica que utilizamos empezamos por preguntar:

¿Qué escuchamos? (Técnicas auditivas)	¿Qué vimos? (audiovisuales)
¿Qué sentimos? ¿Qué pasó? (Técnicas vivenciales)	¿Qué leímos? (Técnicas gráficas)

Este paso nos permite un primer ordenamiento colectivo reconstruyendo O recordando los principales elementos.

3. Una vez realizada la etapa anterior, pasamos a analizar más a fondo los elementos presentes en la técnica: su sentido, lo que nos hace pensar:

¿Qué pensamos sobre los elementos vistos, dichos o vividos?

4. Luego relacionamos todos esos elementos con la realidad misma.

¿Qué relación tiene esto con la realidad? ¿Cómo se da en nuestro barrio,

En este momento la técnica, que sirvió para motivar, se deja de lado para entrar de lleno a analizar los aspectos de la realidad que interesan.

5. Llegar a una conclusión o síntesis de lo discutido:

¿Qué conclusión podemos sacar?

¿Cómo resumimos lo discutido?

Estas sugerencias de discusión sobre las técnicas debemos asumirlas con, creatividad y de forma flexible. Estos dos elementos importantes nos van a permitir llevar a cabo un proceso educativo que sea participativo, democrático y sobre todo, profundo y sistemático.

Les presentamos algunas opciones que puede emplear en sus clases:

COLLAGE

OBJETIVO: Ayudar que los estudiantes se aprendan la clasificación de las sustancias nutritivas y la forma correcta de ingerirlas.

MATERIALES: Cartulina, goma, revistas, periódicos, etc.

PROCEDIIMIENTO:

Elabore un collage con recortes de las principales sustancias nutritivas, identifique en el collage nutrientes que conforman los alimentos que usted designe .Por ejemplo:

Proteínas.- pollo, carne. Pescado

Grasa y aceites.-Tocino, mantequilla, etc.



Ilustración No. 1: Collage
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

CIERRE:

Realizar preguntas como:

- Qué tipo de sustancias nutritivas tenemos
- Cuales son
- En donde las podemos encontrar. etc.

PARA LA INICIACIÓN Y PRESENTACIÓN DE GRUPOS

“Los refranes “

OBJETIVO: Ayudar a que las personas de un grupo se aprendan los nombres de los componentes.

MATERIAL: Fichas y bolígrafo.

PROCEDIMIENTO: En una ficha dividida por la mitad se escribe un refrán (en una parte un trozo y en el otro la siguiente parte). Después se mezclan las fichas y se reparten por todo el grupo, que ahora tendrá que buscar quién tiene la otra mitad del refrán que le ha correspondido. De este modo se agruparan por parejas y se comienza la presentación. Ejemplo:

- * Aunque la mona se vista de seda, mona se queda.
- * El pez grande se come al chico.
- * Gato con guantes, no caza ratones.
- * La cabra siempre tira al monte.
- * Juan palomo: yo me lo guiso y yo me lo como.
- * La mano, al pecho; y la pierna, en el lecho.
- *Muerto el perro se acabó la rabia.
- * Treinta días trae noviembre con abril, junio y septiembre; de veintiocho sólo hay uno, los demás de treinta y uno.

Cierre: Después de haberse presentado, es conveniente que cada uno presente su pareja al resto del grupo.

“La canasta revuelta “

OBJETIVO: Ayudar a la presentación del grupo de personas que no se conocen de una manera divertida y activa.

MATERIAL: Sillas

PROCEDIMIENTO: Las personas se colocan en un círculo y el animador se coloca en el medio. Éste se dirige a uno de los participantes, si le dice: “limón” tendrá que decir el nombre de su compañero de su izquierda. Si le dice: “naranja” dirá el nombre del de su derecha y si dice: “canasta revuelta” todos cambiarán de sitio.



Ilustración No. 2: La canasta revuelta
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

CIERRE: El último que se siente pasará a ocupar el centro. Existen sillas para cada participante menos para el del centro.-Se pueden hacer diferentes variaciones

Rompecabezas

OBJETIVO: Analizar los elementos básicos del trabajo colectivo: la comunicación, el aporte personal y la actitud de colaboración de los miembros del grupo.

MATERIALES: Cartón o cartulina para elaborar 5 rompecabezas iguales que formen un cuadrado.

PROCEDIMIENTO: Se prepara 5 sobres, donde están mezcladas las piezas que conforman los 5 rompecabezas

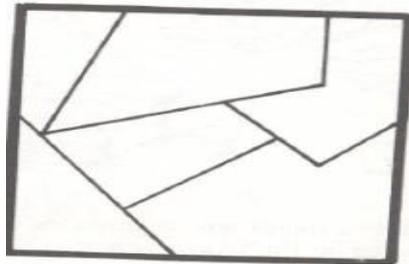


Ilustración No.3: Rompecabezas
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Se pide 5 voluntarios que se sienten en círculo, alrededor de una mesa o en el suelo. En el centro se colocan los 5 sobres, cada uno deberá tomar uno de los sobres y deberá completar un cuadrado.

Se dan las indicaciones a los 5 voluntarios

- Ningún miembro del grupo puede
- No se puede pedir piezas, ni hacer gestos solicitándolas
- Lo único que es permitido es dar y recibir piezas de los demás participantes

Quien coordina indica que se abran los sobres, que tienen un tiempo límite para armar el cuadrado, y que las piezas están mezcladas.

La dinámica termina cuando 2 o 3 participantes hayan completado su cuadrado, o cuando se haya acabado el tiempo que se había establecido.

CIRRE: La discusión se inicia preguntándole a los compañeros que la realizaron: como se sienten, que dificultad tuvieron, etc. Es a partir de cómo se desarrolla la dinámica, que se hace las reflexiones sobre: el papel de la comunicación; el aporte personal y el apoyo mutuo, las actividades dentro de un campo de trabajo, etc. Esta reflexión se realiza partiendo de las inquietudes y el contexto particular de cada grupo

CONTACTO Y OBSERVACIÓN

IMITAR ANIMALES

OBJETIVO: Reconocer los seres vivos y su cuidado y conservación.

MATERIALES: Talento humano

PROCEDIMIENTO: Cada subgrupo escoge un animal de la zona. Por turno, cada uno debe imitarlo (haciendo el animal entre todos/as), tanto en forma como movimiento... No se pueden hacer sonidos con la boca, aunque sí con accesorios. Los demás deben averiguar qué animal se está representando.



Ilustración No. 4: Seres Vivos
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

CIERRE: Puede ser el docente el que dé a los participantes las sugerencias sobre el animal a representar (de forma que no se repitan). Ej.: erizo, venado, escorpión, cabra, cangrejo, víbora... Tienen que ser sugerentes.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

Las formas de los seres vivos.

No son caprichosas, sino que son adaptaciones a su entorno, a circunstancias de defensa-ataque...

¿Por qué hay tantas especies?

Ver la evolución de éstas y cómo se han ido diversificando.

REGALAR SENSACIONES

OBJETIVO (S):

Propiciar un primer contacto divertido entre los participantes y conocer a la naturaleza y el entorno que le rodea.

MATERIALES: Del entorno, Vendas optativas.

PROCEDIMIENTO: Dividimos al grupo en dos subgrupos de unas 7 personas (si es muy numeroso podemos hacer varios, y trabajar éstos de dos en dos). Unos son los que van a dar sensaciones, y otros los que van a recibirlas. Éstos últimos se sientan en posición cómoda, con los ojos cerrados y en silencio.



Ilustración No. 5: Sensaciones

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Los que van a “regalar” las sensaciones deberán buscar algo en el entorno. Deben ser sensaciones agradables de tocar, oler o incluso saborear, las cuales pasarán uno a uno por todos los receptores.

CIERRE: Cuando se acabe la tanda, ambos grupos cambiarán de posición.

Si el grupo lo admite, se pueden traer sensaciones menos agradables o más extrañas, tales siempre y cuando no revistan peligro.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- * La importancia del olor en la naturaleza
- * Cómo son atraídos los insectos por las flores
- * Cómo son detectadas las presas por los depredadores,...
- * ¿Saboreamos la comida igual si no podemos respirar?

LAS HOJAS

OBJETIVO: Proporcionar que los niños tengan contacto la naturaleza y puedan observar las diferencias características que hay en ella.

MATERIAL: Hojas de diferentes especies.

PROCEDIMIENDO: Cada persona trae una hoja diferente (intentar que no se repitan especies o, en caso de ocurrir, que se diferencien unas de otras).

Nos sentamos en círculo. Cada uno ve la suya contra el sol (sus venillas, forma...). Después siente su olor, tacto, imperfecciones....



Ilustración No. 6: Las Hojas

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Una vez hecho esto, se pasa la hoja al de la derecha, repitiéndose las acciones con la hoja que nos llegue. Esto se puede hacer varias veces.

Al final, se juntan todas y se van sacando de una en una. Cada uno tiene que reconocer cuál era la suya original.

CIERRE: Podemos terminar ayudando a las hojas a cumplir con su destino (volver al suelo para servir de alimento de otras plantas), rompiéndolas y enterrándolas.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- * Qué papel tienen las hojas en las plantas
- * Por qué varían las formas (por ejemplo las del pino, que son como agujas...)
- *Por qué se caen de los árboles...

EL GRAN RETO DE LA BASURA

OBJETIVO: Concientizar al estudiante que no debe destruir la naturaleza y observar la cantidad de basura que las personas producen.

MATERIAL: Bolsas de basura.

PROCEDIMIENTO: A la hora de hacer una campaña de recogida de basura en la escuela, nos podemos proponer, para buscar un incentivo, plantearnos un reto: ¿seremos capaces de recoger tanta basura como pesa el basurero del aula?.- Podemos improvisar una gran balanza.



Ilustración No.7: Recolección de la basura
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

En un extremo del mismo colgamos el objeto del reto y, en el otro, una gran bolsa con las basuras que hemos conseguido.

Antes de buscar ésta hay que hablar sobre lo que es basura.

CIERRE: Hay que buscar retos fácilmente superables para sentirnos todos orgullosos de conseguirlo (aunque recordaremos que lo más importante es el beneficio que le hemos hecho en la escuela).

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- * Los diferentes tipos de basura que existen
- * Cómo podemos reciclarlas.
- * Cuánto afectan a la naturaleza

SI YO FUERA

OBJETIVO: Este ejercicio promueve un mejor conocimiento para del niño mismo

MATERIAL: Papel, lápiz.

PROCEDIMIENTO: Se le pide a cada estudiante que complete la ficha de oraciones de este tipo:

- Si yo fuera un árbol sería..... porque.....
- Si yo fuera una parte de la geografía (río, montaña, bosque, etc.) sería.....
.....porque.....
- Si yo fuera una máquina sería..... porque.....
- Si fuera un estado climático (lluvioso, nublado, soleado, ventoso, etc.) sería.....
sería..... porque.....
- Si fuera un animal sería..... porque.....
- Si yo fuera un auto sería..... porque.....
- Si yo fuera perfume sería..... porque.....
- Si yo fuera fruta sería..... porque.....
- Si yo fuera color sería..... porque.....
- Si yo fuera material sería..... porque.....
- Si yo fuera una estación del clima sería..... porque.....

CIERRE

Después que han completado se le pide al estudiante que por turno cada uno sale y expone la ficha de oraciones.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- * Como fue tu experiencia
- * Identifico los seres que tienen vida
- * Que es un ser biótico

“A” DE ÁRBOL, “B” DE BOSQUE

Objetivo: Proporcionar un contacto divertido con sus compañeros

Material: Del entorno.

Procedimiento: Se trata de decir una letra (que sea de las más comunes) y de traer (o nombrar, si son difíciles de llevar), elementos del entorno que comiencen por esa letra en un tiempo prefijado.

Ver cuántas podemos traer entre todos.

Cierre: Cada uno trae algo que comience por una de las letras de su nombre (o bien sólo por la inicial). Puede servir de juego de presentación:

I (insecto), S (semilla), A (árbol), B (babosa), E (espárrago), L (lagartija)

Indicadores de evaluación:

- * Identifico los seres que tienen vida
- * Saber si podemos vivir sin luz, agua, aire
- * Que es un ser biótico

VEO VEO

Objetivo: Desarrollar la observación para identificar los seres bióticos y abióticos

Materiales: Del entorno

Procedimiento: Es el clásico juego del “veo, veo”, que nos puede servir de relax y observación del entorno.- Un niño/a se fija en algo visible por todos y, a continuación, dice:

- * Niño/a: *veo, veo*
- * Grupo: *¿qué ves?*
- * Niño/a: *una cosita*
- * Grupo: *¿y qué cosita es?*
- * Niño/a: *una cosita que empieza por la letra C (por ejemplo)*



Ilustración No. 8: Veo Veo

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

En ese momento los miembros del grupo, según se les vaya ocurriendo, van diciendo cosas (tizaron, cuerda, tijera, mochilas, mosca, gusano...).

Cierre: Si pasa un rato y no se acierta se pueden pedir pistas: color, tamaño... Se puede complicar requiriendo, por ejemplo, en caso de ser un cuaderno, que se determine cuál es.

Indicadores de evaluación:

- * Identificar seres bióticos
- * Identificar los factores abióticos
- * Necesitamos de los factores abióticos

MEMORIZAR EL ENTORNO

OBJETIVO: Proporcionar que los niños tengan contacto la naturaleza y puedan observar las diferencias características que hay en ella.

MATERIALES: Del entorno

PROCEDIMIENTO: En medio de una caminata nos detenemos. Se da un tiempo para observar a nuestro alrededor, intentando memorizar la mayor cantidad de detalles. Entonces nos sentamos y cerramos los ojos. Se van haciendo preguntas sobre el entorno visible (dónde está el sol, qué tipo de árboles hay a la derecha, de qué color es el camino, se ve algún pueblo desde aquí, dónde...). Vamos respondiendo o señalando.



Ilustración No. 9: Memorizar el Entorno
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

CIERRE: Después abrimos los ojos para comprobar los aciertos. Si nos cuesta estar con los ojos cerrados, podemos hacerlo con vendas.

INDICADORES DE EVALUACIÓN: No es lo mismo “ver” que “mirar”

Cuántas veces frecuentamos una calle y de repente un día descubrimos una casa, tienda, detalle ornamental... en el que antes no nos habíamos fijado.

La naturaleza está llena de sorpresas, pero hay que saber encontrarlas y “mirarlas”, aunque estén en nuestras narices.

LOS PUNTOS CARDINALES

OBJETIVO: Identificar los puntos cardinales de su domicilio y entorno

MATERIALES: Piedras, palos

PROCEDIMIENTO: Se pregunta si sabríamos encontrar los puntos cardinales exactos. Se intenta por grupos: el primer grupo esconde un tesoro y el otro lo busca en base a las instrucciones de sus compañeros.



Ilustración No. 10: Los puntos cardinales
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

CIERRE: Después preguntamos qué métodos han empleado para deducirlo, y se comprueba con una rosa de los vientos. Cuál/es son los que más se han aproximado

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- * Reconocer por donde sale el sol
- * Me ubico en mi entorno
- * Comentar la diferencia entre norte y el sur

LAS HISTORIAS DE LAS AGUA

OBJETIVO: Concientizar sobre la importancia del agua para nuestro planeta.

MATERIALES: Del medio

PROCEDIMIENTO: Para acordarnos mejor de agua, podemos intentar conocer e inventar historias sobre ellas:

- * La encina, en los cuentos de hadas, tiene fama de tener un oído excelente porque su borde ondulado se parece al lóbulo de la oreja.
- * El “agua del amor” se debe a la pureza del agua
- * El “agua de las montañas”

Éste puede ser un buen juego imaginativo que podemos improvisar en cualquier momento, o bien estructurarlo pidiendo a cada grupo que se invente, en un espacio de tiempo, determinadas historias sobre los agua.



Ilustración No. 11: Historia del Agua
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

CIERRE: Después escogemos entre todas las que más nos gusten.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- * Cuáles son los estados del agua
- * Dónde podemos encontrarla
- * Por qué debemos cuidarla

¿QUÉ FRUTA SOY?

OBJETIVO: Demostrar hábitos alimenticios que favorezcan la conservación de la salud y ayuden al crecimiento.

MATERIAL: Fichas con el nombre, dibujo o foto de diversos frutas, imperdibles.

PROCEDIMIENTO: Se cuelga en la espalda de alguien una ficha. Todos están sentados frente a él. Se da la vuelta para que se sepa qué es. Él va entonces haciendo preguntas para adivinar que es. Solamente se le puede responder: sí, no, quizás, a veces. Una vez ha acertado, sale otra persona.



Ilustración No. 12: Que Fruta Soy
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

CIERRE: Después se sientan todos/as y por turno cada uno sale y expone qué fruta cree que es y por qué.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- * Como fue tu experiencia
- * Los criterios de clasificación de los alimentos
- * Que alimentos son nutritivos

ADIVINA NUESTRO FRUTA

OBJETIVO: Reconocer los alimentos que son subsistencia del ser humano

MATERIAL: Aunque se pueden improvisar sería conveniente tener preparadas, por parte del docente, fichas de diferentes frutas, con pistas ordenadas según grado de dificultad (de más difíciles a más fáciles).

PROCEDIMIENTO:

Una vez estén en sus posiciones, cada grupo dice por turno una pista sobre su fruta, y el contrario da una sola respuesta cada vez. El primer grupo que acierte la fruta del contrario perseguirá a estos. Los que sean capturados antes de llegar a su base, pasarán a integrar el equipo contrario.



Ilustración No. 13: Adivina la Fruta
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

CIERRE: Las pistas tendrán que ser cada vez más fáciles, e ir de lo general a lo específico. Éstas las puede improvisar cada grupo o, mejor, las tiene preparadas el docente (que sorteó qué fruta le toca a cada uno).

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- * Las características y clasificaciones de los alimentos nutritivos.
- * Reconocer la importancia de alimentarse adecuadamente.
- * Identificar alimentos que me ayuden a crecer.

HOY SOMOS FRUTAS

OBJETIVO:

- * Aprender / repasar el léxico de las frutas, las formas y colores y los sabores.
- * Practicar la descripción
- * Practicar las formas verbales.

MATERIAL:

- * Dibujos de frutas con sus nombres.
- * Papeles en blanco y lápices o rotuladores de colores.
- * Ficha de refuerzo.

Interactuar con los compañeros y compañeras

PROCEDIMIENTO:

Primera parte

- * Empezar mostrando los dibujos de las frutas del material anexo y recordando sus nombres. Se pueden añadir otras que el docente crea necesarias. Sugerir que se colorean.
- * Elegir frutas conocidas por todos los niños y niñas para mostrar / recordar los sabores: las uvas son dulces; el limón es ácido. Si se considera oportuno, ampliar diciendo si las frutas son duras o blandas, jugosas o no.
- * Preguntar inmediatamente qué otras frutas son dulces o ácidas, blandas o duras, jugosas o no jugosas. Con las mismas frutas, fijarse en las formas: las uvas son redondas, las naranjas también. Los plátanos son alargados, la papaya también.
- * Recordar los colores y pedir que se pongan ejemplos de colores asociados a las frutas.

Segunda parte

* Repartir hojas en blanco para que cada niño / niña dibuje una fruta que conozca bien. Controlar que no se repitan demasiado. * Explicar que cada uno va a ser la fruta que ha dibujado y los demás van a adivinar esa fruta haciendo preguntas. Por ejemplo: ¿Eres muy dulce?; ¿Te vemos en la escuela?; ¿Eres amarilla?; ¿Tienes más colores?; ¿Eres dulce? La respuestas solo serán 'sí' o 'no'.

* Tras adivinar la fruta, se pasa al siguiente alumno /a.

CIERRE:

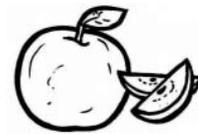
* Usar otros alimentos para ampliar los sabores.



Uvas



plátano



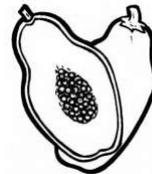
manzana



Pera



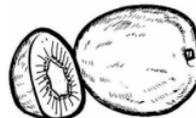
piña



papaya



Limón



kiwi

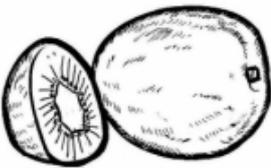
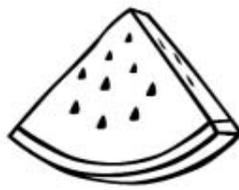


mango

Ilustración No. 14: Collage de Frutas
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

FICHA DE REFUERZO

Escribe lo que sabes de estas frutas

	Nombre	Tu texto
	cerezas	Las cerezas son rojas. Son dulces. Tienen rabo y forma redonda. Son jugosas.
		
		
		
		

EL ÁRBOL DE LAS PALABRAS

OBJETIVOS:

Recopilar / repasar lo que se ha estudiado, mantener una relación positiva con lo aprendido, Practicar la escritura.

MATERIAL:

Papel y lápices, el árbol de las palabras y ejemplos de siluetas de frutas, folios o cartulinas de colores para que los alumnos hagan las formas.

PROCEDIMIENTO:

Preguntar a la clase cuáles son las palabras que prefieren de todas las que han aprendido en el curso y escribirlas en la pizarra. También se pueden escribir en el cuaderno y luego leerlas en voz alta, pedir que en parejas escriban dos oraciones completas que recuerden. Inducir / orientar para que salgan muchas.

Pedir que cada pareja lea una. Si se dan coincidencias, pedir que lean la otra que tienen “reservada”, comprobar que está bien escrito.

Colgar en la clase el árbol de las palabras. Aprovechar para enseñar el nombre de sus partes: tronco, ramas, hojas, colgar en el árbol las dos formas que se ofrecen como modelo.

Puede escribir una palabra y una frase en sus interiores: Palabra: amigos Oración:
Me gusta la clase

Entregar a cada alumno folios o cartulinas de colores para que hagan dibujos de frutas o animales como los del modelo. Dentro escribirán sus dos palabras. Una vez escritas y corregidas, pedir que las peguen en el árbol.

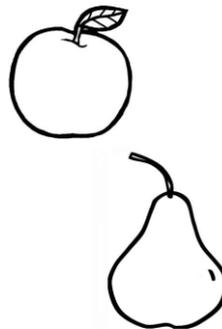
Entregar folios o cartulinas de otros colores y pedir que hagan lo mismo con las oraciones. Cuidar de que estén bien escritas y no se repitan demasiado, y pedir que las peguen en el árbol, pedir que lean lo que se ha escrito y disfruten de la imagen del árbol con los frutos de su aprendizaje.

FICHA 1



Ilustración No. 15: Árbol de palabras
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

FICHA 2



CIERRE:

Sugerimos que se haga una foto del ‘árbol de las palabras y se entregue a los niños/as una copia para que guarden un grato recuerdo de su clase, otra sugerencia es que se haga una foto de toda la clase delante del árbol de las palabras y se entregue una copia con el mismo fin.

PAPA CALIENTE

OBJETIVO (S)

Propiciar un primer contacto divertido entre los participantes y conocer sencillas informaciones personales.

MATERIAL

Dos pelotas pequeñas de esponja o plástico (color azul y rojo). Sillas (opcional).

PROCEDIMIENTO

1. Se pide a los niños que se sienten formando un círculo (piso o sillas).
2. El coordinador muestra una pelota y explica el juego: se pasará la pelota de un participante a otro lo más rápido posible mientras el facilitador repite incesantemente las palabras “papa caliente, papa caliente, papa caliente...”, la persona que tenga la pelota en el instante en que se deja de escuchar la frase “papa caliente” tendrá que realizar preguntas al grupo, para ello responderá preguntas como: su nombre, cuales son las comidas saludables, su comida favorita, cual es el plato típico de su localidad. Al terminar de comentar estos datos se pregunta al resto de los participantes si desean realizar alguna pregunta más (se aceptarán todas las preguntas sin importar su contenido). Se repite el juego hasta que todos se hayan presentado (incluido el coordinador).

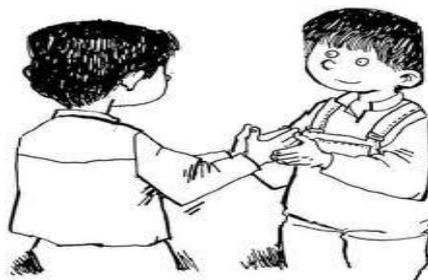


Ilustración No. 16: Papa Caliente
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Cada niño podrá ser presentado varias veces si le toca quedarse más de una ocasión con la pelota, en éste caso se pide a los compañeros que intenten agregar otras características que conozcan o supongan de ese compañero para hacer más rico el juego.

CIERRE

Reunidos en círculo el coordinador cierra la actividad preguntando cómo se sintieron durante el juego, les cuestiona si alguno descubrió alguna característica de sí mismo al jugar a ésta actividad y se asegura de que todos los participantes sepan el nombre de sus compañeros.

El facilitador resume las opiniones de los niños y si el tiempo lo permite inicia la siguiente actividad de su programa de desarrollo.

INDICADORES DE EVALUACIÓN (para cada participante)

- * Soltura y buena disposición al realizar el juego.
- * Nivel de interacción social espontánea antes de iniciar la actividad.
- * Grado de ajuste a las instrucciones del coordinador y reglas de la actividad.
- * Esto lo preponderante de interacción con los compañeros (si se comunica espontáneamente, si espera que otros le hablen, si agrade, si se inhibe cuando le toca participar, etc.).
- * Primeras afinidades o preferencias por ciertos compañeros

MI SILUETA

OBJETIVO (S)

Desarrollar un conocimiento más preciso, objetivo y favorable de sí mismo mediante la identificación de las características físicas, sociales y psicológicas propias.

MATERIAL

Un pliego de papel para cada participante (100 x 130 cms. aproximadamente).
Marcadores, tijeras, pegamento, revistas para recortar, colores, cinta adhesiva.

PROCEDIMIENTO

1. El grupo permanece en cuclillas formando una rueda alrededor del facilitador. La actividad consiste en levantarse o quedarse agachado en función de las afirmaciones que se irán diciendo. Si una afirmación corresponde a la situación de algún jugador entonces deberá ponerse de pie automáticamente, en cambio, si no tiene que ver con sus gustos, datos o circunstancias se quedará agachado hasta escuchar otro enunciado. Por ejemplo si el coordinador dice **“¿me gustan los perros!”** sólo los niños a los que les gusten los perros deberán pararse y el resto permanecerá en cuclillas, pierde el niño que se levante o se quede agachado cuando no le corresponde. Si un participante acumula tres errores recibirá como “sanción” un ataque de cosquillas de todo el grupo. A manera de ejemplo, a

continuación aparece una lista de afirmaciones sencillas que se pueden utilizar para el juego:



Ilustración No. 17: Mi silueta
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

LISTA DE AFIRMACIONES PERSONALES

(Gustos, datos socioculturales, hábitos, características físicas, etc.)

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| 1 Me lavo lo dientes | 8 Me gusta el pastel |
| 2 Tengo los ojos cafés | 9 Tengo amigos |
| 3 Soy niña | 10 Ya sé escribir |
| 4 Quiero a mi mamá | 11 Soy rico |
| 5 Tengo sucias las orejas | 12 Estoy chimuelo |
| 6 Me gusta ir a la escuela | 13 Me pegan en la casa |
| 7 No traigo calcetines | 14 Me gusta lo picoso |

Este pequeño juego sirve de introducción a la actividad principal y no debe extenderse por más de 10-15 minutos. Se recomienda no incluir afirmaciones muy

complejas o abstractas pues los niños pequeños forman su auto concepto a partir de datos muy concretos y relativamente sencillos.

2.- El grupo se acomoda por parejas. Cada niño recibe un pliego de papel y un marcador de punta gruesa. La actividad consiste en dibujar su silueta mutuamente y después decorarla con recortes de revistas que representen sus gustos y “disgustos” (colocados por separado en cada mitad del dibujo). Para hacer el trazo un integrante de cada pareja se recuesta en el papel y el otro va trazando el contorno con el marcador. El niño tendido tiene que estar boca-arriba pero puede acomodar sus brazos, piernas y dedos como él quiera (siempre y cuando no salga del papel). Cuando ambos tengan sus siluetas terminadas, el coordinador doblará las hojas a la mitad, trazará una línea divisoria y les pedirá que dibujen la cara y el cabello.

3. Se entregan revistas, tijeras, pegamento, cinta adhesiva y colores a cada pareja, los cuales deben usarse para decorar cada uno de los lados de la silueta. En un lado deben colocarse imágenes que completen la frase **“lo que me gusta...”** (Comer, ver, jugar, oír, comprar, de mí, de mi familia, etc.) Y en la otra mitad **“lo que no me gusta...”** (Comer, ver, jugar, oír, comprar, de mí, de mi familia, etc). Para distinguir ambas categorías el coordinador trazará una carita sonriente en el primer lado y una triste en el segundo. Durante la elaboración de éste trabajo el coordinador debe apoyar en todo momento a los niños para que consigan una identificación más precisa, completa y consciente de sí mismos.

Al terminar de decorar las siluetas se pegan en los muros y se realiza una pequeña exposición artística donde cada niño da a conocer su obra y resuelve las dudas que surjan en sus compañeros.

Éste momento representa una excelente oportunidad para que el facilitador estimule el desarrollo más completo, objetivo, favorable y preciso del auto concepto en los chicos.

CIERRE:

Para finalizar la actividad el facilitador pide a los participantes formar un círculo y sentarse para comentar las experiencias. El facilitador estará atento a guiar la conversación en torno al auto concepto para lo cual podrá utilizar todas las herramientas de mediación que estén a su alcance. Las siguientes preguntas pueden usarse para abrir la reflexión:

- ¿Qué les pareció el juego? ¿Descubrieron alguna cualidad de sí mismos durante éste juego? ¿Alguien se dio cuenta de alguna característica (negativa o positiva) que no había notado antes? ¿Para qué nos sirve darnos cuenta de nuestros gustos, intereses y disgustos? ¿Descubrieron tener algunos gustos semejantes con ciertos compañeros?

¿Cuáles? ¿Cómo los hace sentir eso? ¿Por qué? Mencionen algo que les gustó saber de alguna persona. Según lo que conocieron hoy ¿Con quién tiene más diferencias de gustos? ¿Se puede ser amigos cuando dos niños son muy diferentes? ¿Alguna vez alguien se burló o criticó alguno de tus gustos o intereses? Platiquen los detalles.

¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se sentirían otros niños si ustedes se burlaran de ellos?

INDICADORES DE EVALUACIÓN (para cada participante)

- * Reconocimiento consciente de sus gustos, intereses, aversiones y desintereses.
- * Grado de correspondencia entre lo que piensa de sí mismo y sus características reales.
- * Sentimientos favorables o desfavorables asociados a sus gustos particulares.
- * Grado de conformidad general con las características propias (físicas, motoras, afectivas, intelectuales o sociales) detectadas en ésta sesión.

- * Habilidad para comprender las ideas, emociones y sentimientos de los otros.
- * Disposición para escuchar y aceptar las opiniones de los demás, contrastarlas con las suyas y en su caso cambiar sus convicciones tomando en cuenta los comentarios de los otros.
- * Reacciones al exponer cierta información a sus compañeros (vergüenza, risa, miedo, desaliento, desconfianza, autodesprecio, seguridad, etc.).

6.8. Administración de la Propuesta

**ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"EDUARDO MERA"**



Ilustración No. 17: Organigrama Institucional
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

6.9. Previsión de la Evaluación

Cuadro No. 30: Previsión de la Evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Qué evaluar?	La aplicación de las técnicas lúdicas para el desarrollo del aprendizaje del área de entorno natural u social
2.- ¿Por qué evaluar?	Porque necesitamos saber si los niños captan de mejor manera por medio de los juegos
3.- ¿Para qué evaluar?	Para saber si las técnicas lúdicas ayudan a mejorar el aprendizaje
4.- ¿Con qué criterios?	Con eficacia y calidez
5.- Indicadores	Cuantitativos y cualitativos
6.- ¿Quién evalúa?	La investigadora
7.- ¿Cuándo evaluar?	En períodos determinados de la propuesta
8.- ¿Cómo evaluar?	Proceso metodológico
9.- Fuentes de información	9.-Personas, documentos, libros, internet, otras, otras
10.- ¿Con qué evaluar?	10.-Cuestionarios

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

BIBLIOGRAFÍA

- * Ballenato Prieto, Guillermo Técnicas De Estudio: El Aprendizaje Activo Y Positivo Edición: Pirámide Madrid 2005
- * Bandet, J. y Abbadie, M. (1975): cómo enseñar a través del juego.: Fontanella. Barcelona
- * CERDA de Merelos, Enciclopedia Ciencias de la Educación, pág:42
- * Código De La Niñez Y Adolescencia De La República Del Ecuador cooperativos: c.c.s. d.l. Madrid.
- * EL COMERCIO, Revista Familiar Dominical, Pág: 12, (2007)
- * Jares, X.R. (1992): el placer de jugar juntos: nuevas técnicas y juegos
- * La Constitución
- * Ley Orgánica de Educación
- * NERECI Imedeo, Hacia una Didáctica General Dinámica ,Pág 2375 MERANI
- * ozaetaaterpetxea.files.wordpress.com/.../libro-juegos-naturaleza-neila...
Propuesta ozaetaaterpetxea.files.wordpress.com/.../libro-juegos-naturaleza-neila...
- * Técnicas Lúdicas En La Educación Y La Capacitación (1/3) Volumen V, Número 180. México, Junio De 2005
- * [Http://es.wikipedia.org/wiki/Interaprendizaje"](http://es.wikipedia.org/wiki/Interaprendizaje)
- * http://roble.pntic.mec.es/arum0010/index.htm#propuestas_y_unidades
- * <http://www.aulaintercultural.org/IMG/pdf/aprendojugando2.pdf>
- * <Http://Www.Buenastareas.Com/Ensayos/Tecnicas-Ludicas-En Orientación-Vocacional-Marina/599309.Html>
- * <http://Www.Casadellibro.Com>
- * <http://www.isd.org.sv/.../TECNICASPARTICIPATIVASPARALAEDUCPO...>
- * <http://www.slideshare.net/.../inteligencias-mltiples-presentation-604962>
- * http://www2.ucsg.edu.ec/index.php?option=com_docman&task...

**A
N
E
X
O
S**

Anexos No.1: Encuesta al estudiante

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

Objetivo: Estimado/a niño /a: La presente es una encuesta dirigida a conocer aspectos relacionados con la aplicación de técnicas lúdicas, se solicita la colaboración en la respuesta que cada ítem.

Instrucciones marque con una X la respuesta que considere pertinente en el cuadro correspondiente.

1.- ¿Las clases de entorno natural y social son divertidas?

SI NO A VECES.....

2.- ¿Utiliza la maestra diversas actividades para la enseñanza?

SI NO A VECES.....

3.- ¿Le gusta los juegos que aplica la maestra en clases?

SI NO A VECES.....

4.- ¿Cree usted que aprende mejor por medio del juego?

SI NO A VECES.....

5.- ¿Se relaciona fácilmente con familiares y amigos?

SI NO A VECES.....

6.- ¿Pone en práctica lo aprendido en la escuela?

SI NO A VECES.....

7.- ¿Su maestra motiva la clase constantemente?

SI NO A VECES.....

8.- ¿Participa activamente en clase?

SI NO A VECES.....

9.- ¿Considera Ud. que el juego ayuda a mejorar su aprendizaje?

SI NO A VECES.....

10.- ¿Comprende con claridad los temas impartidos por su maestra?

SI NO A VECES.....

Anexos No. 2: Encuesta a los docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

Objetivo: Estimado/Docente: La presente es una encuesta dirigida a conocer aspectos relacionados con la aplicación de técnicas lúdicas, se solicita la colaboración en la respuesta que cada ítem.

Instrucciones marque con una X la respuesta que considere pertinente en el cuadro correspondiente.

1.- ¿Conoce que son las técnicas lúdicas?

SI NO A VECES.....

2.- ¿Asistido a cursos de técnicas lúdicas?

SI NO A VECES.....

3.- ¿Utiliza actividades lúdicas en clases de entorno natural y social?

SI NO A VECES.....

4.- ¿Considera que a sus estudiantes les gustan las actividades lúdicas que realiza en clases?

SI NO A VECES.....

5.- ¿Cree usted que el juego ayuda al aprendizaje de su estudiante?

SI NO A VECES.....

6.- ¿Cree usted que sus clases impartidas son motivadoras para su estudiante?

SI NO A VECES.....

7.¿Considera que su estudiante capta mejor por medio del juego?

SI NO A VECES.....

8.- ¿Su estudiante se interrelaciona con facilidad con los compañeros?

SI NO A VECES.....

9.- ¿Considera usted que sus alumnos participa constantemente en clase?

SI NO A VECES.....

10.- ¿Cree usted que su estudiante comprende con claridad los temas impartidos?

SI NO A VECES.....

Anexo No. 3: Fotografías



Ilustración No. 18: Institución educativa
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo



Ilustración No. 19: Directora de la Institución
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo



Ilustración No. 20: Socialización con los estudiantes 1
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo



Ilustración No. 21: Socialización con los estudiantes 2
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo



Ilustración No. 22: Socialización con los estudiantes 3
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo



Ilustración No. 23: Socialización con los estudiantes 4
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo



Ilustración No. 24: Socialización con los estudiantes 5
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo



Ilustración No. 25: Socialización con los estudiantes 6
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo



Ilustración No. 26: Aplicación de los Talleres 1
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo



Ilustración No. 27: Aplicación de los Talleres 2
Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Anexos No. 4: Cronograma

Nro.	Meses	Septiembre 2012	Octubre 2012	Noviembre 2012	Diciembre 2012	Enero 2013	Febrero 2013
	Actividades						
1	Elaboración del proyecto	X					
2	Prueba piloto	X					
3	Elaboración del Marco Teórico	X					
4	Recolección de Información		X				
5	Procesamiento de datos			X			
6	Análisis de resultados y conclusiones			X			
7	Formulación de propuesta				X		
8	Redacción del informe final					X	
9	Transcripción del informe						X
10	Presentación del informe						X

Anexos No. 5: Tabla de Chi cuadrado

DISTRIBUCION DE χ^2

Grados de libertad	Probabilidad											
	0,95	0,90	0,80	0,70	0,50	0,30	0,20	0,10	0,05	0,01	0,001	
1	0,004	0,02	0,06	0,15	0,46	1,07	1,64	2,71	3,84	6,64	10,83	
2	0,10	0,21	0,45	0,71	1,39	2,41	3,22	4,60	5,99	9,21	13,82	
3	0,35	0,58	1,01	1,42	2,37	3,66	4,64	6,25	7,82	11,34	16,27	
4	0,71	1,06	1,65	2,20	3,36	4,88	5,99	7,78	9,49	13,28	18,47	
5	1,14	1,61	2,34	3,00	4,35	6,06	7,29	9,24	11,07	15,09	20,52	
6	1,63	2,20	3,07	3,83	5,35	7,23	8,56	10,64	12,59	16,81	22,46	
7	2,17	2,83	3,82	4,67	6,35	8,38	9,80	12,02	14,07	18,48	24,32	
8	2,73	3,49	4,59	5,53	7,34	9,52	11,03	13,36	15,51	20,09	26,12	
9	3,32	4,17	5,38	6,39	8,34	10,66	12,24	14,68	16,92	21,67	27,88	
10	3,94	4,86	6,18	7,27	9,34	11,78	13,44	15,99	18,31	23,21	29,59	
	No significativo								Significativo			

Ilustración No. 30: Tabla de Distribución del Chi-Cuadrado

Elaborado por: Jacqueline Ronquillo

Anexos No. 6: Ejecución Técnica lúdica

COLLAGE

Tema: Alimentos nutritivos

OBJETIVO: Ayudar que los estudiantes a diferenciar los alimentos nutritivos con los de chátara.

MATERIALES: Fotos, revistas, cartulina, goma, tijeras, frutas, verduras, chitos, galletas, chicles, chupetes.

PROCEDIIMIENTO:

Se explicó a los estudiantes la importancia de ingerir alimentos nutritivos que contribuyen a mejorar el estado nutricional de cada niño y el daño que causan los alimentos charras con esto elaboran un collage con recortes de los alimentos nutritivas, y los chátaras



CIERRE:

Los niños pudieron diferenciar de mejor manera la importancia de ingerir alimentos nutritivos y el daño grave que causa los alimentos chátaras

EL GRAN RETO DE LA BASURA

Tema: Clasificación de la basura

Objetivo: Indicar a los estudiantes la clasificación de desechos orgánicos e inorgánicos para así cuidar el medio ambiente

Material: Bolsas de basura de diferentes colores, video, computador, proyector.

PROCEDIMIENTO: Se explicó a los estudiantes la clasificación de la basura en sus diferentes bosas y colores, con esta técnica plantearnos un reto: ¿seremos capaces de clasificar la basura para así contribuir a la disminución de la contaminación del planeta.



*Los desechos orgánicos provienen de la materia viva e incluyen restos de alimentos, papel, cartón y estiércol.

*Los desechos inorgánicos provienen de la materia inerte como el vidrio, plásticos, metales, y otros materiales.

Conclusiones:

Los niños aprendieron a diferenciar los desechos orgánicos e inorgánicos utilizaron bolsas de colores diferentes para la clasificación de la misma con ello ayudaran a la disminución de la contaminación de nuestro planeta tierra

SI YO FUERA

OBJETIVO: Este ejercicio promueve un mejor conocimiento para del niño mismo

MATERIAL: Papel, lápiz.

PROCEDIMIENTO: Se explicó a los estudiantes la clasificación de los seres bióticos y abióticos mediante un video luego se procedió a dictar las preguntas para que ellos completen

- Si yo fuera un árbol sería..... porque.....
- Si yo fuera una parte de la geografía (río, montaña, bosque, etc.) sería.....
.....porque.....
- Si yo fuera una máquina sería..... porque.....
- Si fuera un estado climático (lluvioso, nublado, soleado, ventoso, etc.) sería.....
sería..... porque.....
- Si fuera un animal sería..... porque.....
- Si yo fuera un auto sería..... porque.....
- Si yo fuera perfume sería..... porque.....
- Si yo fuera fruta sería.....porque.....
- Si yo fuera color sería..... porque.....
- Si yo fuera material sería..... porque.....
- Si yo fuera una estación del clima sería..... porque.....

CIERRE

Luego que completaron las preguntas se intercambiaron las hojas entre compañeros y cada una pasaba adelante a exponer.