



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 Licenciado en Ciencias de la Educación.

Mención: Educación Básica.

TEMA:

**“LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO ESPACIAL DE LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION GENERAL
BASICA DE LA ESCUELA ESPAÑA DE LA CIUDAD DE AMBATO”**

Autor: Jarrín Moreno Liliam Carolina

Tutor: Lic. Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez

Ambato-Ecuador

2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Lic. Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez, con C.I. N° 180209802-8, en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación sobre el tema: **“LAS TECNICAS LUDICAS EN EL DESARROLLO ESPACIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA ESPAÑA DE LA CIUDAD DE AMBATO”**, de la estudiante Jarrín Moreno Liliam Carolina, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Modalidad Semipresencial, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos, técnicos, científicos, reglamentarios y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Lic. Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez

C.I.: 180209802-8

EL TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: “**LAS TECNICAS LUDICAS EN EL DESARROLLO ESPACIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA ESPAÑA DE LA CIUDAD DE AMBATO**”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad del investigador, como autor de este trabajo de grado.

JARRÍN MORENO LILIAM CAROLINA

C.I. N° 180319827-2

AUTORA

CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo final de grado o titulación sobre el tema: “**LAS TECNICAS LUDICAS EN EL DESARROLLO ESPACIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA ESPAÑA DE LA CIUDAD DE AMBATO**”, 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.

JARRÍN MORENO LILIAM CAROLINA

C.I. N° 180319827-2

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 EN EL DESARROLLO ESPACIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ESPAÑA DE LA CIUDAD DE AMBATO ”**, Presentado por la señorita estudiante: Jarrín Moreno Liliam Carolina, estudiante de la carrera de Educación de Básica, Modalidad Semipresencial, 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.

**Lic. Mg. CEVALLOS PANINBOZA EDGAR
ENRIQUE
MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

**Lic. Mg. VILLAVICENCIO VITERI ALBERTO
GONZALO
MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación dedico Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor, a mi esposo, a mi madre hermanas, hermano, sobrinos y a todos los que conforman mi familia porque de un modo u otro me han brindado el apoyo incondicional en el transcurso de mi vida profesional y personal, ya que con su afecto, cariño y apoyo moral, me motivaron a continuar mis estudios en tal maravillosa carrera, para poder cumplir las metas propuestas ya que sin ellos mi sueño no se hubiera cumplido.

A mis amados hijos:

Dieguito, Melanie y Valeria, quienes han sabido valorar y comprender mi esfuerzo, para llegar a culminar mi objetivo.

Es por ellos que soy lo que soy ahora.

Los amo con mi vida.

Carolina Jarrin

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por haberme dado la fuerza y capacidad para adquirir conocimientos que engrandecen mi espíritu y mi alma.

A todos los que forman parte de mi familia, en especial a mi hermana Cristina, porque fue un apoyo muy importante en el transcurso de mi carrera, brindándome el apoyo incondicional para poder lograr mí objetivo.

A mi esposo Fabián, que de alguna u otra manera supo brindarme su apoyo.

Al Lic. Mg. Pablo Hernández, brillante profesional que con su desinteresada colaboración, capacidad y apoyo permitió lograr cumplir con esta meta.

A todos ustedes; gracias por formar parte de esta hermosa realidad.

Carolina Jarrìn

ÍNDICE GENERAL

	págs.
PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO.....	iii
CESIÓN DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
INDICE GENRAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xviii
EXECUTIVE SUMAMRY.....	xix
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis Crítico.....	6
1.2.3 Prognosis.....	7
1.2.4 Formulación del Problema.....	7
1.2.5 Interrogantes de la Investigación.....	7
1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación.....	8
1.2.7 Delimitación Espacial.....	8
1.2.8 Delimitación Temporal.....	8
1.2.9 Delimitación Poblacional.....	8
1.3 Unidades de Observación.....	8
1.4 Justificación.....	9

1.5	Objetivos.....	10
1.5.1	Objetivo General.....	10
1.5.2	Objetivos Específicos.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes Investigativos.....	11
2.2	Fundamentaciones.....	14
2.2.1	Fundamentación filosófica.....	14
2.2.2	Fundamentación Pedagógica.....	14
2.2.3	Fundamentación Epistemológica.....	15
2.2.4	Fundamentación Axiológica.....	15
2.2.5	Fundamentación Legal.....	16
2.3	Categorías Fundamentales.....	21
	Constelación Variable Independiente.....	22
	Constelación Variable Dependiente.....	23
2.3.1	Fundamentación teórica de la variable independiente.....	24
2.3.1.1	Técnicas Lúdicas.....	24
	Concepto.....	24
	Características.....	24
2.3.1.2	Técnicas de Aprendizaje.....	25
2.3.1.3	Técnica del Pensamiento Creativo.....	30
2.3.1.4	El Juego como técnica Lúdica.....	32
2.3.1.5	La Motivación en el proceso de comprensión del juego.....	33
2.3.1.6	El Juego como Instrumento de Aprendizaje.....	36
	Técnicas Lúdicas a Utilizar.....	37
2.3.2	Fundamentación teórica de la variable dependiente.....	50
2.3.2.5	Desarrollo Espacial.....	58
	Concepto.....	59
	Progresión.....	59
2.3.2.6	Canales de Organización.....	60
2.3.2.7	Tipos de Espacialidad.....	60
2.3.2.8	Evolución de la Espacialidad.....	65

2.3.2.9	Objetivo de la Espacialidad.....	69
2.4	Hipótesis.....	69
2.5	Señalamiento de Variables.....	69

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1	Enfoque.....	70
3.2	Modalidad básica de la investigación.....	70
3.3	Nivel o Tipo de investigación.....	70
	Exploratorio.....	70
	Descriptivo.....	71
	Correlacional.....	71
	Explicativo.....	71
3.4	Población y Muestra.....	71
3.5	Operacionalización de variables.....	73
	Variable Independiente.....	73
	Variable Dependiente.....	74
3.6	Recolección de información.....	75
3.7	Procesamiento y análisis.....	76

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1	Análisis e interpretación de resultados.....	78
	Encuesta aplicada a estudiantes.....	78
	Encuesta aplicada a Padres de Familia.....	88
	Encuesta aplicada al Docente.....	98
4.2	Formulación del problema.....	108
4.2.1	Planteamiento de la hipótesis.....	108
4.2.2	Modelo Estadístico para comprobar la Hipótesis.....	108
4.2.3	Planteo de la Hipótesis.....	108
4.2.4	Estimador Estadístico.....	109

4.2.5 Nivel de significación y regla de decisión.....	109
4.2.6 Calculo del Chi cuadrado.....	110
Decisión.....	114

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	115
5.2 Recomendaciones.....	116

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Título.....	117
6.1 Datos Informativos.....	117
6.2 Antecedentes de la propuesta.....	118
6.3 Justificación.....	118
6.4 Objetivos.....	119
6.4.1 Objetivo General.....	119
6.4.2 Objetivos Específicos.....	120
6.5 Análisis de Factibilidad.....	120
Factibilidad Política.....	120
Factibilidad Social.....	120
Factibilidad Organizacional.....	120
Factibilidad Económica.....	121
6.6 Fundamentación Teórica.....	121
6.6.1 Técnica.....	121
6.6.2 Juego.....	122
6.6.3 Espacialidad.....	124
6.7 Metodología.....	125
Modelo Operativo.....	126
6.8 Administración de la propuesta.....	128
Recursos Humanos.....	128

Recursos institucionales.....	128
Recursos Económicos.....	128
6.9 Previsión de la Evaluación.....	129

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía.....	155
Anexos.....	157
Encuesta para Estudiantes.....	158
Encuesta para Padres de Familia.....	160
Encuesta para Docente.....	162

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro Nº 1	
Población y Muestra.....	72
Cuadro Nº 2	
Operacionalización de la variable independiente.....	73
Cuadro Nº 3	
Operacionalización de la variable dependiente.....	74
Cuadro Nº 4	
Plan de recolección de información.....	75
Cuadro Nº 5	
Plan de Procesamiento de Información.....	76
Cuadro Nº 6	
¿Cuándo tú visitas un parque guiado por tu maestra, identificas, plantas, arboles, animales?	78
Cuadro Nº 7	
¿Cuándo tu juegas con los números, letras, te parece divertido y te sientes feliz?.....	79
Cuadro Nº 8	
¿Te diviertes cuando juegas con tus compañeros?.....	80
Cuadro Nº 9	
¿Cuándo tu participas en los programas de tu escuela te sientes feliz?.....	81
Cuadro Nº 10	
¿Los juegos que realizas son entretenidos y aprendes?.....	82
Cuadro Nº 11	
¿Reconoces con facilidad las letras: b, d, p, q?.....	83
Cuadro Nº 12	
¿Si tu maestra te pide que ubiques objetos en los lugares correctos, lo haces con facilidad?.....	84
Cuadro Nº 13	
¿Tienes habilidad para pintar, dibujar o en algún deporte?.....	85
Cuadro Nº 14	
¿Señalas correctamente las partes de tu cuerpo?.....	86
Cuadro Nº 15	

¿Identificas el tamaño de los objetos que están a tu alrededor?.....	87
Cuadro Nº 16	
¿Cuándo usted visita un parque con su hijo(a), puede identificar plantas árboles, animales?.....	88
Cuadro Nº 17	
¿Cuándo su hijo(a) juega con números o letras, se divierte y se siente alegre?.....	89
Cuadro Nº 18	
¿Su hijo(a) se divierte cuando juega con sus compañeros?.....	90
Cuadro Nº 19	
¿Cuándo su hijo(a) participa en los programas de la escuela, se siente feliz?.....	91
Cuadro Nº 20	
¿Los juegos que realiza su hijo(a) son entretenidos y aprende?.....	92
Cuadro Nº 21	
¿Su hijo(a) reconoce con facilidad las letras: b, d, p, q?.....	93
Cuadro Nº 22	
¿Cuándo usted le pide a su hijo(a) que ubique objetos en los lugares correctos lo hace con facilidad?.....	94
Cuadro Nº 23	
¿Su hijo(a) tiene habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?.....	95
Cuadro Nº 24	
¿Su hijo(a) señala correctamente las partes del cuerpo?.....	96
Cuadro Nº 25	
¿Su hijo(a) identifica el tamaño de los objetos que están a su alrededor?.....	97
Cuadro Nº 26	
¿Cuándo usted les lleva a los niños a visitar un parque, pueden identificar plantas árboles, animales?.....	98
Cuadro Nº 27	
¿Cuándo sus estudiantes juega con números o letras, usted observa que se divierten y se siente alegres.....	99
Cuadro Nº 28	
¿Observa usted que los niños se divierten cuando juegan con sus compañeros?.....	100
Cuadro Nº 29	
¿Cuándo los estudiantes participan en los programas de la escuela, se sienten	

felices?.....	101
Cuadro Nº 30	
¿Los juegos que realiza con sus estudiantes son entretenidos y aprenden?.....	102
Cuadro Nº 31	
¿Sus estudiantes reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q?.....	103
Cuadro Nº 32	
¿Cuándo usted le pide a sus estudiantes que ubiquen objetos en los lugares correctos lo hacen con facilidad?.....	104
Cuadro Nº 33	
¿Los estudiantes tienen habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?.....	105
Cuadro Nº 34	
¿Sus estudiantes señalan correctamente las partes del cuerpo?.....	106
Cuadro Nº 35	
¿Los estudiantes identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor?.....	107
Cuadro Nº 36	
Frecuencias Observadas niños.....	110
Cuadro Nº 37	
Frecuencias Observadas Padres.....	111
Cuadro Nº 38	
Frecuencias Observadas Docente.....	112
Cuadro Nº 39	
Frecuencia observada.....	113
Cuadro Nº 40	
Frecuencia Esperada.....	113
Cuadro Nº 41	
Calculo del Chi Cuadrado.....	113
Cuadro Nº 42	
Modelo operativo.....	127
Cuadro Nº 43	
Recursos económicos.....	128
Cuadro Nº 44	
Previsión de la evaluación.....	129

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico Nº 1	
Árbol de problemas.....	5
Gráfico Nº 2	
Red de Inclusiones.....	21
Gráfico Nº 3	
Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	22
Gráfico Nº 4	
Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	23
Gráfico Nº 5	
¿Cuándo tú visitas un parque guiado por tu maestra, identificas, plantas, arboles, animales?.....	78
Gráfico Nº 6	
¿Cuándo tu juegas con los números, letras, te parece divertido y te sientes feliz?....	79
Gráfico Nº 7	
¿Te diviertes cuando juegas con tus compañeros?.....	80
Gráfico Nº 8	
¿Cuándo tu participas en los programas de tu escuela te sientes feliz?.....	81
Gráfico Nº 9	
¿Los juegos que realizas son entretenidos y aprendes?.....	82
Gráfico Nº 10	
¿Reconoces con facilidad las letras: b, d, p, q?.....	83
Gráfico Nº 11	
¿Si tu maestra te pide que ubiques objetos en los lugares correctos, lo haces con facilidad?.....	84
Gráfico Nº 12	
¿Tienes habilidad para pintar, dibujar o en algún deporte?.....	85
Gráfico Nº 13	
¿Señalas correctamente las partes de tu cuerpo?.....	86
Gráfico Nº 14	
¿Identificas el tamaño de los objetos que están a tu alrededor?.....	87
Gráfico Nº 15	
¿Cuándo usted visita un parque con su hijo(a), puede identificar plantas árboles,	

animales?.....	88
Gráfico N° 16	
¿Cuándo su hijo(a) juega con números o letras, se divierte y se siente alegre?.....	89
Gráfico N° 17	
¿Su hijo(a) se divierte cuando juega con sus compañeros?.....	90
Gráfico N° 18	
¿Cuándo su hijo(a) participa en los programas de la escuela, se siente feliz?.....	91
Gráfico N° 19	
¿Los juegos que realiza su hijo(a) son entretenidos y aprende?.....	92
Gráfico N° 20	
¿Su hijo(a) reconoce con facilidad las letras: b, d, p, q?.....	93
Gráfico N° 21	
¿Cuándo usted le pide a su hijo(a) que ubique objetos en los lugares correctos lo hace con facilidad?.....	94
Gráfico N° 22	
¿Su hijo(a) tiene habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?.....	95
Gráfico N° 23	
¿Su hijo(a) señala correctamente las partes del cuerpo?.....	96
Gráfico N° 24	
¿Su hijo(a) identifica el tamaño de los objetos que están a su alrededor?.....	97
Gráfico N° 25	
Cuándo usted les lleva a los niños a visitar un parque, pueden identificar plantas árboles, animales?.....	98
Gráfico N° 26	
¿Cuándo sus estudiantes juega con números o letras, usted observa que se divierten y se siente alegres?.....	99
Gráfico N° 27	
¿Observa usted que los niños se divierten cuando juegan con sus compañeros?.....	100
Gráfico N° 28	
¿Cuándo los estudiantes participan en los programas de la escuela, se sienten felices?.....	101
Gráfico N° 29	
¿Los juegos que realiza con sus estudiantes son entretenidos y aprenden?.....	102

Gráfico N° 30	
¿Sus estudiantes reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q?.....	103
Gráfico N° 31	
¿Cuándo usted le pide a sus estudiantes que ubiquen objetos en los lugares correctos lo hacen con facilidad?.....	104
Gráfico N° 32	
¿Los estudiantes tienen habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?.....	105
Gráfico N° 33	
¿Sus estudiantes señalan correctamente las partes del cuerpo?.....	106
Gráfico N° 34	
¿Los estudiantes identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor?.....	107
Gráfico N° 35	
Representación gráfica del chi cuadrado.....	109

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION BASICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LAS TECNICAS LUDICAS EN EL DESARROLLO ESPACIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA ESPAÑA DE LA CIUDAD DE AMBATO”.

AUTORA: Jarrín Moreno Liliam Carolina

TUTOR: Dr. Mg. Pablo Hernández

En la escuela “España” se detectó que los profesores no utilizan técnicas lúdicas como estrategia para el desarrollo espacial y es por esta razón que los niños y niñas tienen problemas para ubicarse correctamente en el espacio, no les gusta participar en los programas escolares, están desmotivados, sin ánimos de aprender, conformista con lo que saben y enseñan los profesores. En vista de esta situación el presente trabajo se ocupa de la aplicación de técnicas lúdicas para fortalecer el proceso de aprendizaje que puede ser útil para producir cambios en los mismos. Técnicas de Actividad Lúdica son una especie de reglas, modos y procedimientos propios de una disciplina o actividad que nos permiten utilizar los recursos didácticos para la efectivización del aprendizaje en el educando. Las Técnicas así entendidas no son otra cosa que un conjunto de herramientas, instrumentos, procedimientos, mecanismos, que ayudan al docente en el proceso de aprendizaje para que el desempeño del estudiante tienda a mejorar significativamente y funcionalmente en el rendimiento cognitivo, procedimental, actitudinal. Algunos autores llegan a la conclusión que el juego debe utilizarse como herramienta de aprendizaje ya que el juego es una actividad amena, recreacional para que las clases sean dinámicas, entretenidas y cause interés a los niños y niñas al momento de atender y a si adquirir un aprendizaje significativo que le dure en el proceso enseñanza- aprendizaje. Aplicando la técnica de la encuesta para investigar este problema se observó que la mayoría de los docentes no utilizan este tipo de técnicas. Como alternativa de solución a este problema se realizara un manual de técnicas lúdicas orientadas al docente para promover el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de educación básica de la escuela España de la ciudad de Ambato.

Descriptor: Aprendizaje significativo, desarrollo espacial, juego, metodología, técnicas lúdicas, estrategia, desarrollo integral, capacidad, destreza, educación.

TEHICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER: BASIC EDUCATION

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: “LUDIC TECHNIQUES IN THE SPATIAL DEVELOPMENT OF CHILDREN OF SECOND YEAR OF EDUCATION GENERAL BASIC SCHOOL CITY OF SPAIN AMBATO”

AUTORA: Jarrín Moreno Liliam Carolina

TUTOR: Dr. Mg. Pablo Hernández

At school "Spain" was detected that teachers do not use ludic techniques as a strategy for space development and for this reason children have problems to settle successfully in space, do not like to participate in school programs are unmotivated, no offense to learn, conformist with what they know and teach the teachers. In view of this situation, this paper deals with the application of fun techniques to enhance the learning process that may be useful to produce changes in them. Activity Ludic techniques are kind of rules, methods and procedures of a discipline or activity that allow us to use teaching resources for the effectuation of learning in students. Techniques well understood are nothing but a set of tools, instruments, procedures, mechanisms, which help the teacher in the learning process for student performance tends to improve significantly and functionally in cognitive, procedural, attitudinal performance. Some authors conclude that the game should be used as a learning tool since the game is a fun, recreational activity that classes are dynamic, entertaining and cause interest to children at the time of purchase attend and if learning significant to last you through teaching and learning. Applying the technique of inquiry to investigate this problem was observed that most teachers do not use these techniques. As an alternative solution to this problem a manual of leisure-oriented teaching techniques to promote spatial development of children sophomore basic school education Spain in the city of Ambato was made.

Descriptors: Meaningful learning, spatial development, game, methodology, playful techniques, strategy, comprehensive development, capacity, skills, education.

INTRODUCCIÓN

Tomando en consideración que es necesario realizar investigaciones con el fin de aportar ideas en pro del mejoramiento del desarrollo del Sistema Educativo, surge en el presente trabajo la inquietud de conocer y analizar las diferentes técnicas lúdicas de aprendizaje que se desarrollan en los primeros años de educación, con la intención de mejorar el proceso - enseñanza aprendizaje de los niños. A través de esta investigación se profundizará sobre la importancia del juego como una estrategia básica dentro del aprendizaje del niño.

Además los niños se expresan con el juego y es a través de él que empiezan a afirmar sus actitudes, sus capacidades motrices y sus pequeños estados de socialización. El juego constituye un camino para la formación de la personalidad y para el conocimiento de su propio cuerpo con relación al espacio que le rodea.

El trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

En el Capítulo I. **EL PROBLEMA**; trata sobre la contextualización desde un enfoque macro, meso y micro de la investigación, el análisis crítico en base a estudios de las causas y consecuencias, permitiendo establecer la prognosis, formulación del problema con sus respectivas interrogantes; las delimitaciones del problema, unidades de observación; concluyéndose con la justificación y objetivos de la investigación.

En el Capítulo II, **EL MARCO TEÓRICO**, se realiza un estudio minucioso sobre los antecedentes investigativos y la fundamentación filosófica, epistemológica, Ontológica, Axiológica, Sociológica, Psicológica, Psicopedagógica y legal, se abarca las categorías fundamentales con una constelación de ideas con sus respectivas variables dando lugar a la hipótesis.

En el Capítulo III, **LA METODOLOGÍA**, que contiene el enfoque, modalidad niveles y tipos de la investigación, la población y muestra, la operacionalización de variables, se detalla las técnicas e instrumentos utilizados en el desarrollo de la investigación, el plan de recolección, el plan para el procesamiento de la información.

En el Capítulo IV, se denomina **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS** que consta de cuadros y gráficos estadísticos, interpretación de datos y la verificación de hipótesis.

En el Capítulo V, **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** toma como base la información obtenida en el proceso de investigación mediante la realización de encuestas dirigidas a autoridades, docentes y estudiantes se establece las conclusiones y recomendaciones.

En el Capítulo VI, **LA PROPUESTA**, consta del título, datos informativos, justificación, objetivos, análisis de factibilidad de implementación, el modelo operativo de ejecución y la evaluación de impactos de la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema de Investigación

“LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO ESPACIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ESPAÑA”

1.2. Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

En el Ecuador los problemas de espacialidad afectan alrededor del 25% de la población, es un trastorno desconocido para la mayoría de personas, ya que se ignora la mayoría de veces que este problema tiene solución por lo que los niños y niñas no desarrollan sus destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los educandos.

En la Provincia de Tungurahua, son mínimos los trabajos que se han realizado sobre técnicas lúdicas como estrategia para desarrollar la espacialidad en los niños y niñas. Los niños con problemas de espacialidad están encaminados al fracaso escolar, ya que la orientación espacial juega un papel sumamente importante en el desarrollo de la lectura y la escritura, a primera vista nos puede parecer que esta relación no pueda ser tan importante, no obstante, resulta clave. La importancia reside en el hecho de que tanto las actividades de lectura como las de escritura se encuentran insertas en una direccionalidad muy específica.

Tanto la lectura como la escritura, en nuestro sistema, siguen una direccionalidad clara de izquierda a derecha, es decir, empezamos a leer desde la izquierda y terminamos en la derecha. Esta direccionalidad es claramente favorable a los diestros, puesto que para los zurdos en las tareas de escritura suele conllevar ciertas incomodidades.

En el Segundo Año de Educación General Básica de la escuela “España”, se evidencia que los niños se orientan inadecuadamente en el espacio, se pierden con facilidad, y habitualmente se les hace difícil adecuarse a nuevos ambientes y entornos de aprendizaje.

Este problema para situarse debidamente en el espacio, eventualmente crea inconvenientes al momento de leer ya que suelen darse las inversiones en la lectura, las rotaciones de letras, especialmente aquellas más proclives a la rotación como son la b y la d o la p y la q, estas rotaciones provocan importantes deficiencias en la lectoescritura y en otros aspectos básicos del desarrollo de los y las niñas, como son el deporte, pudiéndose mostrar poco hábiles ante todo en deportes que exigen saberse ubicar en superficies grandes.

En otro aspecto en el que incide negativamente es en relación al dibujo, resultando niños y niñas, en términos generales, con poca habilidad en este sentido. Por lo tanto esta investigación tiene la intención de ayudar a mejorar la calidad educativa de los y las estudiantes aplicando las diferentes técnicas lúdicas en forma adecuada tomando en cuenta la edad cronológica y psicológica para un mejor desempeño escolar de los niños y niñas.

Árbol de Problemas

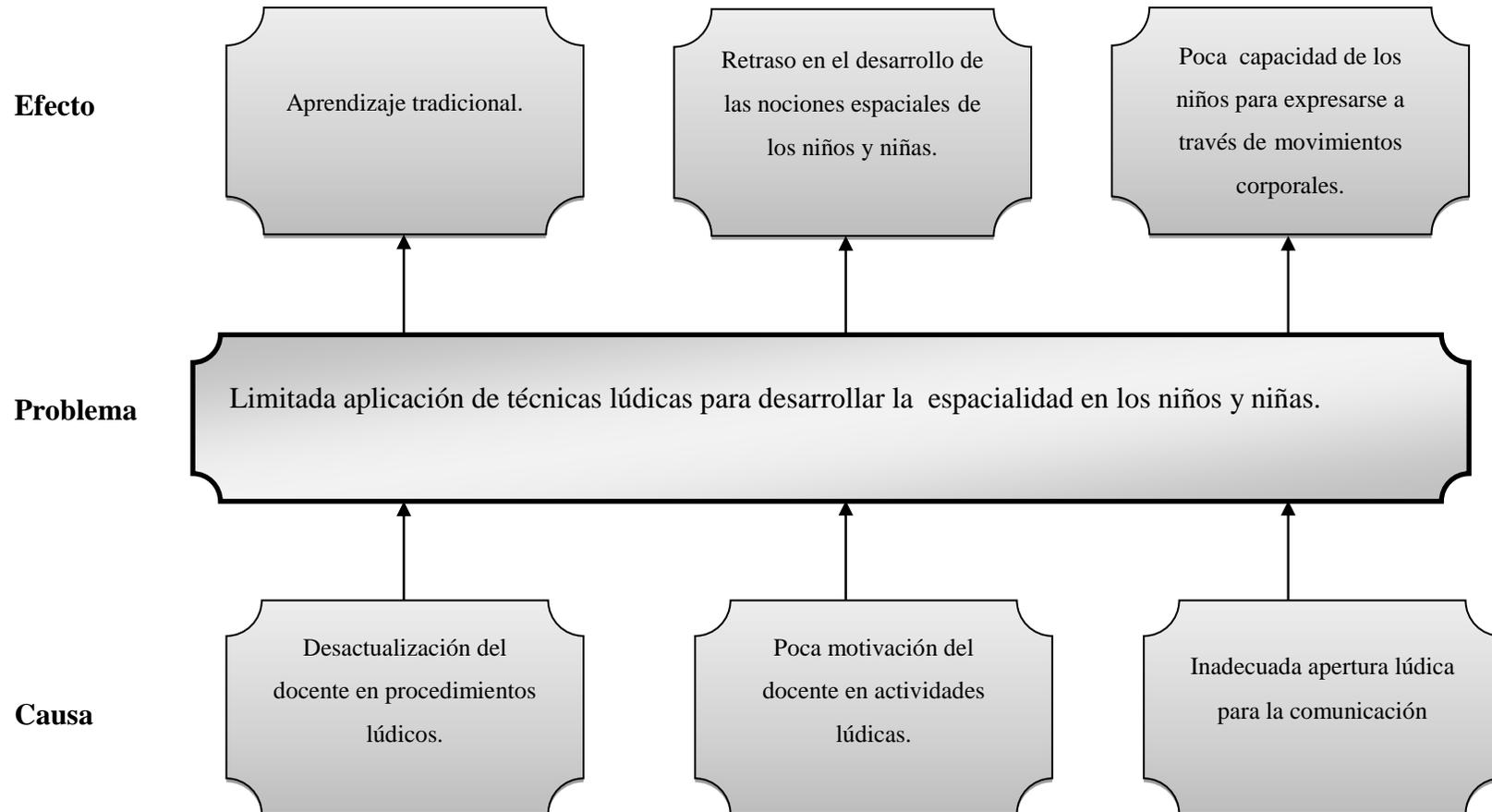


Grafico 1: Árbol de problemas
Elaborado por: Carolina Jarrín

1.2.2. Análisis Crítico

La desactualización del docente en procedimientos lúdicos y la limitada aplicación de técnicas para desarrollar la espacialidad tienen como resultado un aprendizaje tradicional.

Los niños no desarrollan la espacialidad de forma adecuada por esta causa, y por ende tienen problemas para desenvolverse en su entorno, por lo tanto no satisface las expectativas personales ni sociales en la era global actual.

Indudablemente, la poca motivación del docente en incentivar el aprendizaje a través de actividades lúdicas genera gradualmente en los estudiantes un retraso en el desarrollo de las nociones espaciales de los niños y niñas.

La motivación es importante en el aprendizaje, ya que no solo se requiere impartir conocimientos generales para acoplar a los niños y jóvenes para mantener el interés en sus diferentes edades, sino también impartir la enseñanza de acuerdo a las necesidades reales de cada estudiante.

Finalmente, la inadecuada apertura lúdica para la comunicación, es decir la comunicación abierta a través del juego por parte del docente es insuficiente, esto hace que exista una limitada capacidad de los niños para expresarse a través de movimientos corporales.

Es necesario que el docente esté capacitado en cuanto a técnicas lúdicas, ya que de su preparación dependerá el desarrollo de las actividades para que el estudiante tenga un aprendizaje significativo.

1.2.3. Prognosis

Si en un futuro el problema sobre las técnicas lúdicas en el desarrollo de la espacialidad no se soluciona, los niños y niñas seguirán evidenciando problemas importantes en el aprendizaje, por lo que no se lograra mejorar la calidad de la educación; tampoco se alcanzara el desarrollo integral el cual no permite desarrollar sus capacidades de forma exhaustiva. Además el retraso en el desarrollo de las nociones espaciales los haría encontrarse de forma desubicada en cualquier contexto y eventualmente podrían sufrir alguna forma de rechazo.

La falta de coordinación de los movimientos corporales de los niños y niñas podría conllevarles a padecer algún accidente en labores cotidianas en la escuela, en el hogar o en cualquier otro espacio. La limitada capacidad de los niños para expresarse a través de movimientos corporales abre, sin duda, una brecha de comunicación entre el docente y el niño o niña que limita muchas oportunidades de aprendizaje y por ende, su desarrollo integral.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo inciden las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la escuela “España”?

1.2.5. Preguntas Directrices

- ✓ ¿Qué técnicas lúdicas ayudaran a mejorar el desarrollo espacial en los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “España”?
- ✓ ¿Cuáles son las estrategias que ayudaran a mejorar la espacialidad en los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela de “España”?

- ✓ ¿Cuál es la importancia de las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial de los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “España”?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Campo: Educación

Área: Recreación

Aspecto: Técnicas Lúdicas

Desarrollo espacial

1.2.7. Delimitación Espacial

Esta investigación se realizó con los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Escuela “España” de la ciudad de Ambato.

1.2.8. Delimitación temporal

Este problema será investigado en el periodo lectivo 2014 – 2015.

1.2.9. Delimitación poblacional

Para esta investigación se contó con 33 niños y niñas, 33 padres de familia, y 1 profesor.

1.3. Unidades de observación

- ✓ Estudiantes
- ✓ Padres de familia
- ✓ Docente

1.4. Justificación

Esta investigación tiene como **interés** determinar las actividades lúdicas como parte primordial de la vida infantil de los niños y niñas de la Escuela “España “y admitirla como algo natural.

En este ámbito ha existido un cambio importante sobre las actitudes relativas y su **importancia** para las adaptaciones sociales y personales de los niños y niñas, tanto en su desarrollo integral de capacidades así como en lo formal e inestimable valor pedagógico, puesto que, es a través de estas actividades lúdicas que los educandos conocen el mundo que los envuelve y acopian prácticas, ejercitan sus capacidades físicas e intelectuales, y de la misma forma, solucionan sus conflictos sociales y de desarrollo, utilizan y consideran sus energías, y al realizarlas con autonomía benefician su proceso de maduración.

Los **beneficiarios** de la investigación realizada serán los niños, maestros, y padres de familia ya que todos ellos forman parte de la comunidad educativa.

Revisando la **necesidad** metodológica que tiene todo aprendizaje mediante técnicas lúdicas el maestro se compromete a buscar un cambio que favorezca la enseñanza entre el profesor y la enseñanza del alumno.

Este estudio es **factible** porque se cuenta con la colaboración de autoridades; maestras, padres de familia y alumnos de la institución donde se realiza la investigación, los recursos económicos y tiempo necesario, fuentes bibliográficas, así como vías de acceso electrónico e instrumentos de investigación.

Este proyecto posee **originalidad**, ya que la investigación se la realiza como participante directa a través de la observación y aplicación de técnicas lúdicas que permitirán dar solución al problema planteado de forma dinámica y eficiente.

1.5 Objetivos

General

- ✓ Determinar la importancia de la aplicación de las técnicas lúdicas para mejorar el desarrollo espacial en los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “España”.

Específicos

- ✓ Investigar técnicas lúdicas que ayudarán a mejorar el desarrollo espacial en los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “España”.
- ✓ Identificar las estrategias metodológicas utilizadas en la institución
- ✓ Elaborar una propuesta que ayude a mejorar el desarrollo espacial en los niños y niñas del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “España”

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Revisado el archivo institucional se conoce que no hay trabajos relacionados con el trabajo propuesto por lo que considero que el tema es innovador y de gran ayuda para el desarrollo del aprendizaje.

Revisado el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y otras universidades del país, se encontró temas relacionados con las dos variables pero con otro enfoque porque cada investigación presenta diferentes necesidades, realidades, culturas pero que son relevantes para el desarrollo de la presente tesis.

A continuación me permito citar las siguientes investigaciones:

Al visitar el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato con el siguiente Tema: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO AGROPECUARIO “LUIS A MARTÍNEZ”**.

AUTORA: Lcda. Flérida Freire Ortiz del título de Magister en Gestión Educativa y desarrollo social.

AÑO: (2004)

Conclusiones:

- ✓ *Es fundamental aplicar estrategias lúdicas para fomentar el valor educativo que consiste en aprender jugando, el valor terapéutico que proporciona el equilibrio emocional y el valor psicológico que favorece al escape de los instintos agresivos del niño y optar por conductas deseables.*
- ✓ *La mayoría de maestras y maestros utilizan en forma limitada las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños.*

Comentario:

Es muy importante tener conocimiento sobre estrategias lúdicas apropiadas para dinamizar el aprendizaje en los niños y niñas para que en un futuro no tengan problemas en su vida estudiantil.

Al visitar el repositorio de la Universidad Tecnológica Equinoccial se encontró el siguiente trabajo con el tema: **“DESARROLLO DE LAS NOCIONES BÁSICAS: ESQUEMA CORPORAL, ESPACIO-TIEMPO, POR MEDIO DE UNA GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE 4-5 AÑOS”**.

AUTORA: María Isabel Hernández Caicedo

AÑO: 2006 - 2007.

Conclusiones:

- ✓ *El juego es un elemento fundamental dentro de cualquier actividad curricular y extracurricular, sin embargo ha perdido vigencia debido al facilismo predominante en la práctica de la docencia en donde es necesario su aplicación.*

- ✓ *Es importante retomar los juegos tradicionales para resignificarlos como estrategias que podrían permitir el desarrollo de nociones y habilidades.*

Comentario:

El profesor debe facilitar al alumno las mejores condiciones posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente del mismo, para que el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego.

Al visitar el repositorio de la Universidad de la Amazonia se encontró el siguiente trabajo con el tema: **“PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD Y EL PENSAMIENTO ESPACIAL, A TRAVÉS DEL JUEGO CON NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN, PRIMERO Y SEGUNDO DEL COLEGIO MI PEQUEÑO MUNDO DE LA CIUDAD DE FLORENCIA CAQUETÁ”.**

AUTORA: Consuelo Olivia Salgado Cadena

AÑO: 2010,

Conclusiones:

- ✓ *El desarrollo de la lateralidad es un elemento de gran valor en los niños y niñas del nivel preescolar. Lo que se puede favorecer a través de la implementación de actividades lúdicas recreativas dirigidas, las cuales favorecerán al desarrollo de la lateralidad.*
- ✓ *Las actividades que se diseñen y apliquen a los niños y niñas van dirigidas al desarrollo de la lateralidad, deben poseer como característica el ser lúdicas, vivenciales, sensibilizadoras, integradoras y desarrolladoras.*

Comentario:

Los docentes desempeñan un papel muy importante en el desarrollo de los niños y deben brindar apoyo y confianza a sus alumnos, dándole oportunidad de desarrollar sus destrezas y habilidades.

2.2. Fundamentación

2.2.1. Fundamentación Filosófica

La presente investigación se encuadrará dentro del paradigma crítico propositivo, paradigma que concibe a la realidad como algo en permanente progreso, así se establece que la educación y todos sus componentes y autores son dinámicos, activos y dialécticos.

Friedrich Wilhelm Froebel (1816, pág. 64) menciona que “el juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. Los juegos del niño son los gérmenes de su vida ulterior” El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida además es la actividad propia del ser humano nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque está satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo y no busca dañar a otros.

2.2.2. Fundamentación Pedagógica

La investigación se ubica en los postulados socioculturales de Lev Vigotsky por que el aprendizaje se fortalece cuando se realiza de forma socializada con la intervención de las partes más capaces intercambiando experiencias mutuas y fortaleciendo el aprendizaje comunitario. El visualizar y el tratar de concretar

prácticas didácticas constructivistas, es algo mucho más serio y debe realizarse con plena conciencia el propósito básico de la enseñanza dentro de este enfoque: “ayudar a los alumnos a construir conocimientos” y el del aprendizaje, “que el alumno construya aprendizajes significativos”.

2.2.3. Fundamentación Epistemológica

La investigación tiene la concepción de un enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto el problema tratado presenta varios factores, diversas causas, múltiples consecuencias, buscando su modificación. Es importante señalar que en el constructivismo el concepto de realidad es esencial y que esta se concibe como múltiple y subjetiva, porque es construida o recreada por la propia persona.

Rogers señala (1980b) que “no se trata sólo de una psicoterapia, sino de un punto de vista, de una filosofía, de un enfoque de la vida, de un modo de ser..., que se expresa ya sea en una orientación psicológica no-directiva, en una terapia centrada en el cliente, en una enseñanza centrada en el estudiante o en un liderazgo centrado en el grupo” (pp. ix, 114).

2.2.4. Fundamentación Axiológica

Por lo que tiene que ver a lo Axiológico, esta investigación definitivamente tendrá como eje primordial los valores éticos y de sana convivencia social.

“Ningún contenido que no provoque emociones, que no estimule nuestra identidad, que no mueva fibras afectivas, puede considerarse un valor, porque este se instaura a nivel psicológico de dos formas: los valores formales que regulan el comportamiento del hombre ante situaciones de presión o control externos, considerando que no son los que debemos formar, y los valores personalizados, expresión legítima y auténtica del sujeto que los asume, y que son, en mi opinión,

los valores que debemos fomentar en toda la sociedad”. (F, González. 1996. Página 49).

2.2.5. Fundamentación Legal

La propuesta del presente trabajo de investigación se fundamenta en:

CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR TITULO II DERECHOS

Sección cuarta Cultura y ciencia

Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre

TÍTULO II DERECHOS CAPÍTULO II DERECHOS DEL BUEN VIVIR

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la

sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Que, el Artículo 347 de la Constitución de la República, establece que será responsabilidad del Estado:

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

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

d. Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.- El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla.

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.- Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica.

w. Calidad y calidez.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes;

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

g. La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay.

Capítulo Segundo; de las Obligaciones del Estado Respecto del Derecho a la Educación.

f. Asegurar que todas las entidades educativas desarrollen una educación integral, coeducativa, con una visión transversal y enfoque de derechos;

Capítulo Tercero; de los Derechos y Obligaciones de los Estudiantes

a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo;

b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

d. Intervenir en el proceso de evaluación interna y externa como parte y finalidad de su proceso educativo, sin discriminación de ninguna naturaleza;

Capítulo Quinto; de los Derechos y Obligaciones de las Madres, Padres y/o Representantes Legales

c. Apoyar y hacer seguimiento al aprendizaje de sus representados y atender los llamados y requerimientos de las y los profesores y autoridades de los planteles;

Código de la Niñez y la Adolescencia

Libro Primero

Los Niños, Niñas, y Adolescentes como

Sujetos de Derechos

Título III

Derechos Relacionados con el Desarrollo

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

4.- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a.-Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

2.3. Categorías Fundamentales

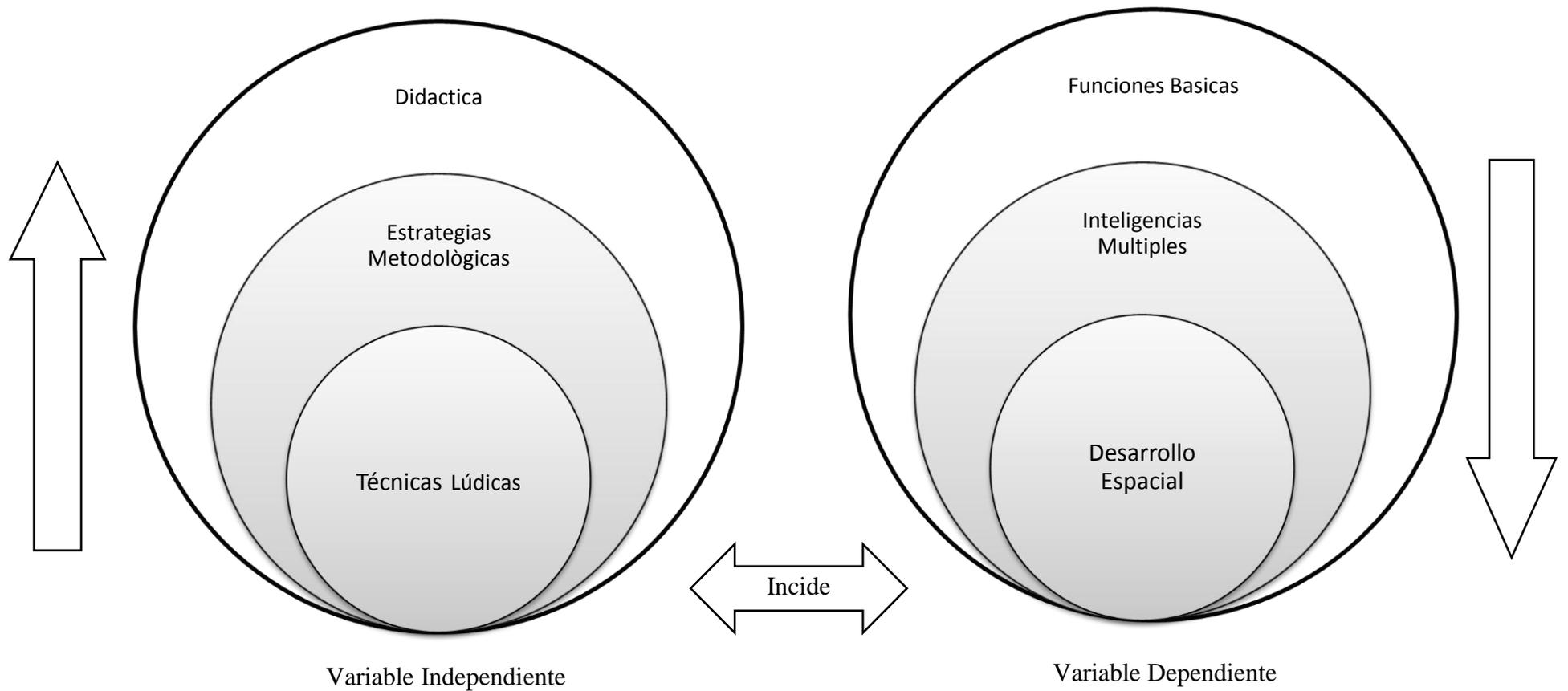


GRAFICO 2: Red de Inclusiones Conceptuales
ELABORADO POR: Carolina Jarrín.

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

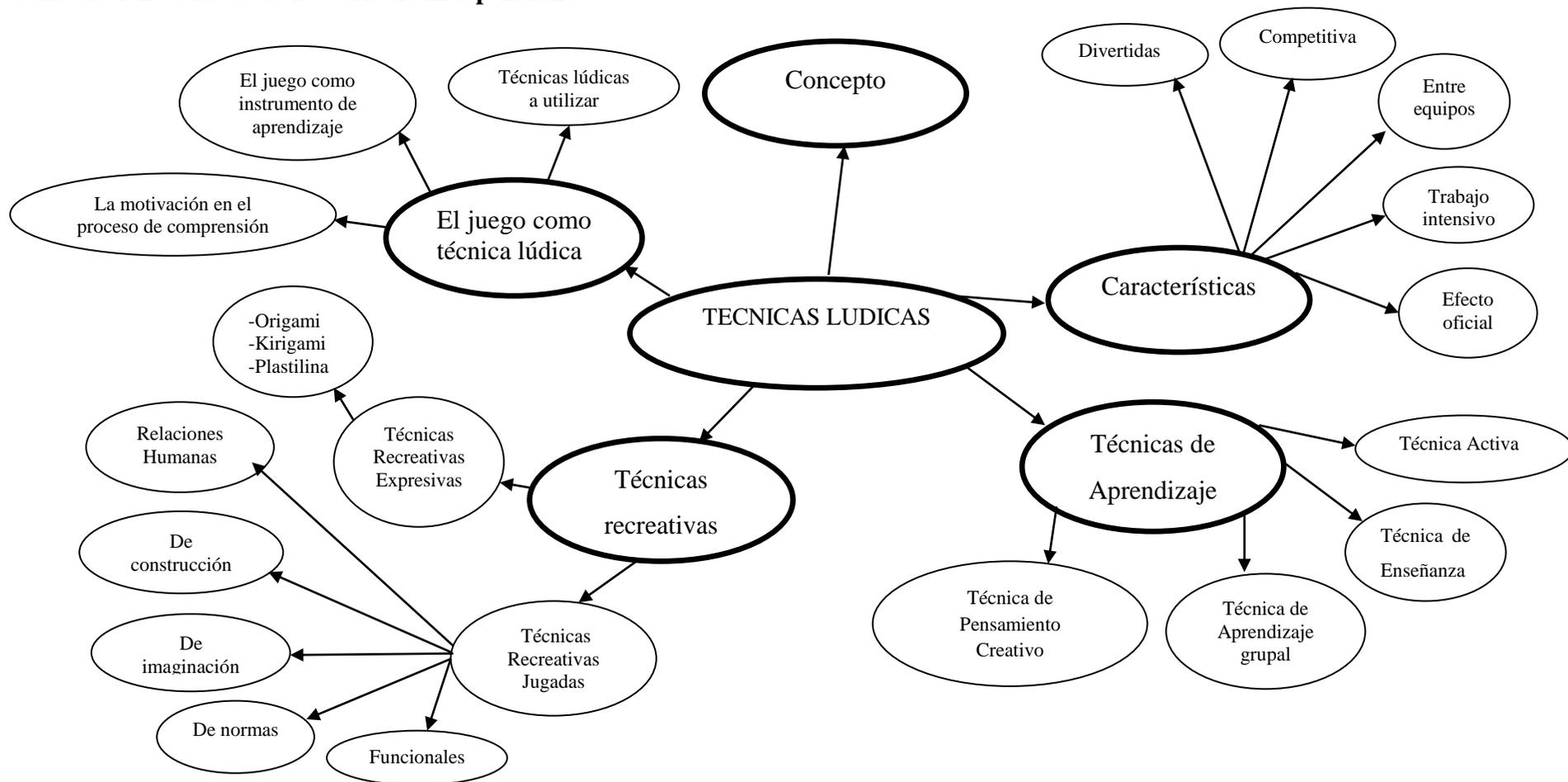


GRAFICO 3: Constelación de Ideas de la Variable Independiente
ELABORADO POR: Carolina Jarrín.

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

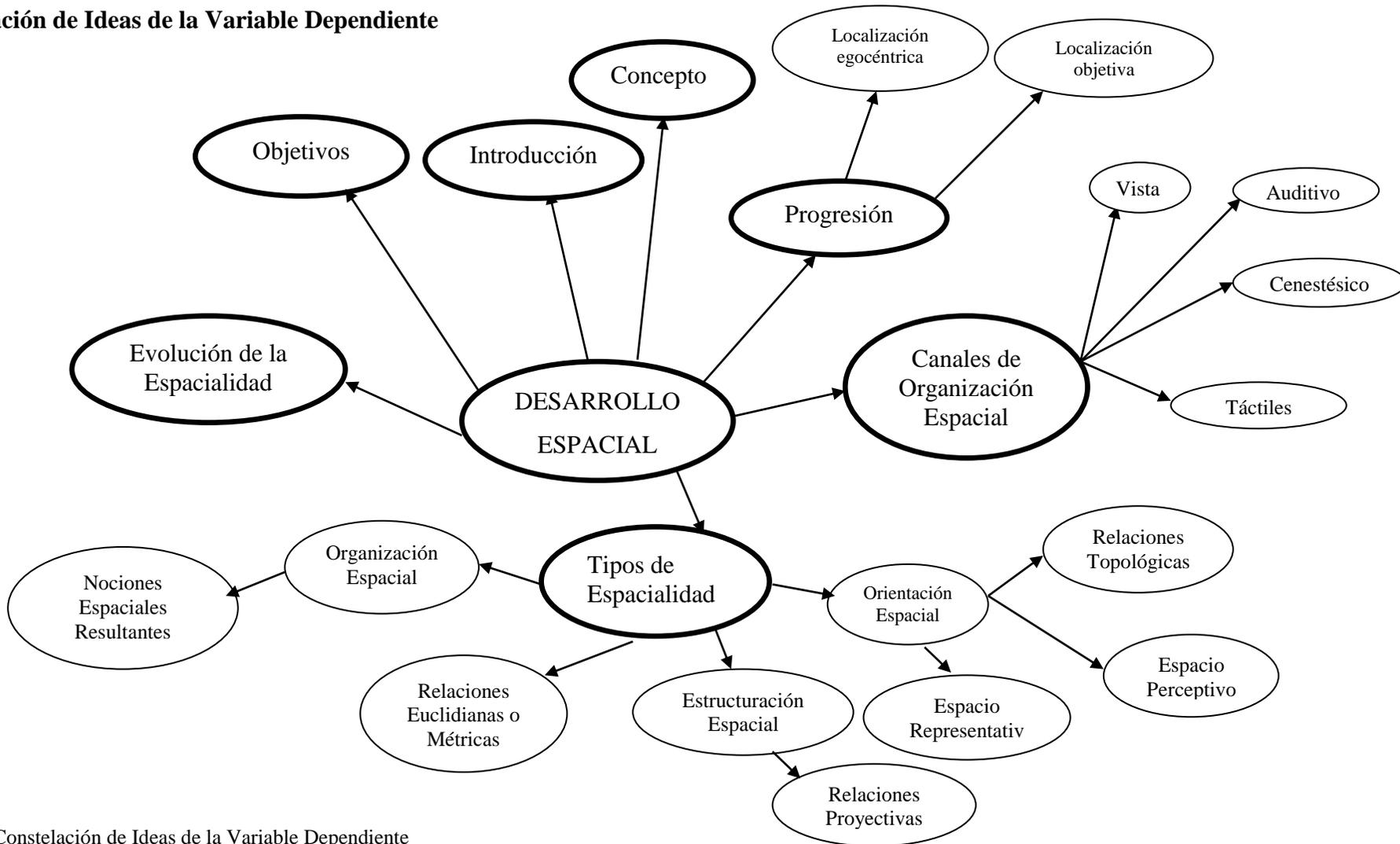


GRAFICO 4: Constelación de Ideas de la Variable Dependiente
ELABORADO POR: Carolina Jarrín.

2.3.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

2.3.1.1. TÉCNICAS LÚDICAS

Concepto

Conjunto de procedimientos que utiliza el juego como base para lograr una actitud mental positiva, propiciando mejores espacios para el aprendizaje, a fin de favorecer en el aula un ambiente adecuado para los educandos.

Características

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

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.

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).

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.

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.

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.

2.3.1.2. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE

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”

Aprendizaje Colaborativo

La fortaleza y el éxito de la cooperación, es estructurar la cooperación entre los estudiantes, que estos estén físicamente cerca unos de otros, discutan y compartan el material, ayuden a otros, para esto se debe considerar según Castelnouvo (2004, p.58) quién cita a Johnson, Johnson & Holubec (1990) cinco elementos esenciales:

1.- Interdependencia positiva.- el éxito del grupo está por encima del éxito individual mediante el establecimiento de metas comunes, recompensas conjuntas, roles asignados.

2.- Interacción promotora cara a cara.- entre los estudiantes se utiliza la capacidad de ayuda, aliento y apoyo.

3.- Responsabilidad individual: Cuando hablamos de responsabilidad individual nos estamos refiriendo al desarrollo de los trabajos que cada uno de los integrantes del grupo deberá afrontar personalmente, como encargo del equipo de trabajo.

4.- Habilidad social: se refiere a nuestra habilidad para tratar y congeniar con las demás personas.

5.- Proceso de grupo: Natalio Kisnerman. Es el desarrollo evolutivo del grupo, teniendo en cuenta la interacción dinámica entre sus miembros, y el logro de objetivos propuestos. Supone una sucesión de etapas y operaciones de resolución de problemas integrados entre sí. “A través del desarrollo de un grupo, los individuos crecen y se realizan”

Estos cinco elementos son los que diferencian los grupos de aprendizaje colaborativo de los tradicionales grupos de discusión, y una lección bien estructurada de aprendizaje de una mala (Ibíd.).

Tipos de Aprendizaje Colaborativo

Aprender implica la participación activa de los alumnos. El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos encaran la tarea juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los otros miembros del grupo (Johnson: 1999). Es pertinente determinar algunos aspectos conceptuales en relación a los grupos que abordan situaciones de aprendizaje. Johnson (1999) describe básicamente tres tipos de grupos:

Grupos formales de aprendizaje cooperativo: En ellos, los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes. Estos grupos formales de aprendizaje garantizan la participación activa de los alumnos en tareas tales como la organización de material, explicarlo, integrarlo a los saberes previos, entre otras tareas intelectuales. Su funcionamiento puede durar desde una hora a varias semanas o clases.

Grupos informales de aprendizaje cooperativo: Las actividades de estos grupos informales pueden consistir en una breve charla de tres a cinco minutos, propuestas por el docente en alguna instancia de la clase con el fin de crear un clima propicio, evaluar diagnóstica y procesualmente, crear expectativas sobre el tema a tratar. También, puede ser útil para que los alumnos organicen, expliquen, resuman, e integren lo tratado con los saberes previos.

Grupos de base cooperativos: Este dispositivo, tienen un funcionamiento de largo plazo (un año por lo menos). Son grupos heterogéneos y sus miembros son permanentes lo que facilita establecer vínculos que promuevan apoyo, aliento y

respaldo entre sus integrantes. Las relaciones personales son importantes, y favorece el cumplimiento de las tareas escolares y un buen desarrollo cognitivo.

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.

Cuando se habla de educación una técnica de enseñanza es un tipo de acción concreta, planificada por el docente y llevada a cabo por el propio docente y/o sus estudiantes con la finalidad de alcanzar objetivos de aprendizaje.

Las técnicas de enseñanza son variadas, se pueden adaptar a cualquier disciplina o circunstancia de enseñanza-aprendizaje y pueden aplicarse de modo activo para propiciar la reflexión de los alumnos.

Dentro de ellas se pueden mencionar:

Técnica expositiva: consiste en la exposición oral por parte del profesor del asunto de la clase, es la más usada en las escuelas. Para que sea activa en su aplicación se debe estimular la participación del alumno y el docente debe usar un tono de voz adecuado para captar la atención.

Técnica biográfica: se exponen los hechos o problemas a través del relato de las vidas de personajes que contribuyeron con sus descubrimientos y trabajo al conocimiento de la humanidad.

Técnica exegética: es una lectura comentada y pretende comunicar e interpretar y se puede aplicar en todas las áreas.

Técnica del interrogatorio: consiste en plantear preguntas a los alumnos con el fin de conocer las dificultades, conocimientos, conducta, manera de pensar, intereses y valores.

Técnica de la argumentación: es una forma de interrogatorio destinado a comprobar lo que el alumno debería saber. Está técnica exige el conocimiento del contenido que será tratado y requiere la participación activa del alumno.

Técnica de la discusión (debate): exige el máximo de participación de los alumnos en la elaboración de conceptos y la realización de la clase. Consiste en debatir un tema por parte de los alumnos bajo la dirección del profesor, para llegar a una conclusión.

Técnica del estudio de casos: recibe también el nombre de caso-conferencia, consiste en la presentación de un caso o problema para que la clase sugiera o presente soluciones según convenga.

Técnica de la experiencia: es un procedimiento activo que procura que el alumno reproduzca acciones, vivencias, comportamientos de manera eficiente y consciente.

Técnica de la investigación: conjunto de actividades intelectuales y experimentales que se abordan sistemáticamente con la intención de aumentar los conocimientos sobre un tema.

Técnica del descubrimiento, estimula el espíritu de investigación y trabajo, el alumno es llevado a descubrir por propio esfuerzo la información.

Representación de roles, los estudiantes ejecutan un papel asignado en una actuación, con el fin de entender situaciones reales.

Técnica 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.

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.

2.3.1.3. TÉCNICA DE PENSAMIENTO CREATIVO

Se hace presente el “Juego” con el conocimiento, experimentando con diferentes formas de relacionarlo y aplicarlo. Es necesario manifestar que de forma lúdica el aprendizaje es más significativo claro esta cuando el dominio del tema es bien enfocado y dirigido al grupo meta en este caso los alumnos de la institución.

La creatividad es una forma especial de resolver problemas y todo el mundo nació con algún talento en esa área.

Técnicas más comunes que se usan para estimular las nuevas ideas:

Asociación libre: Crea la yuxtaposición de dos pensamientos aparentemente sin relación. En la asociación libre se piensa en una palabra y después se describe todo lo que surge cuando se imagina esa palabra.

Pensamiento divergente: Difiere del pensamiento racional, lineal que se usa para llegar a la conclusión “correcta”. El pensamiento divergente, es el corazón del pensamiento creativo, usa la exploración (juego) para buscar todas las alternativas posibles.

Analogías y metáforas: Se usan para ver nuevas pautas o relaciones.

Pensamiento con el hemisferio derecho del cerebro: Es el pensamiento intuitivo, no verbal y emocional (en contraste con el pensamiento del hemisferio izquierdo del cerebro, que es lógico y controla el habla y la escritura).

Técnicas Recreativas

Las técnicas recreativas son todas aquellas herramientas con las cuales el recreador cuenta para desarrollar su función en este caso es mejorar la calidad de vida de las personas.

Estas técnicas de recreación están divididas en 6 diferentes:

1. Técnicas Recreativas Jugadas: Las técnicas recreativas jugadas son todas aquellas actividades que están relacionadas con la ludicia y el movimiento. Estas están divididas en 5 tipos de juegos

Juegos Funcionales: Son todas aquellas actividades que nos enseñan el conocimiento, funcionamiento y movimiento del cuerpo.

Juegos de Normas: Enseña al participante conocer reglas del juego que se desea realizar (Todos los juegos son de normas).

Juegos de Imaginación: Son todas aquellas actividades que desarrollan en el participante, el lenguaje y el manejo de símbolos.

Juegos de Construcción: Son todas aquellas actividades que tiene cierto grado de dificultad ascendente.

Juegos de Relaciones Humanas: Son las actividades de alto impacto hacia los participantes que desarrollan la capacidad de perder el miedo al momento de realizar una actividad recreativa.

2. Técnicas Recreativas Expresivas: Estas técnicas es todo lo referente a las manualidades, trabajos manuales, que desarrollan en el participante la habilidad manual, la destreza manual, la motricidad fina y la creatividad.

Origami: Es el arte de origen japonés consistente en el plegado de papel sin usar tijeras ni pegamento para obtener figuras de formas variadas, muchas de las cuales podrían considerarse como esculturas de papel.

Kirigami: Es el arte del papel recortado, así como el origami lo es del papel plegado.

Plastilina: Pasta moldeable compuesta de arcilla plástica, cera, aceite, azufre y cinc que emplean los niños para hacer figuras.

2.3.1.4. EL JUEGO COMO TÉCNICA LÚDICA

El principio fundamental de la vida se refiere a que es un proceso movible, que diariamente está sujeta a cambios; los docentes estamos comprendidos en buscar las vías idóneas para lograr que los estudiantes aprendan mediante actividades

prácticas más dinámicas, que den placer al participante, se trata de no guiar la enseñanza mediante un modelo ideal, técnico, donde el niño se convierte en un adulto.

Motivar el aprendizaje es muy necesario, ya que crea el ambiente positivo en el proceso de la comprensión y sistematización de los contenidos, que pertenece a un objeto de la cultura humana.

2.3.1.5. LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE COMPRENSIÓN DEL JUEGO

“La comprensión de los contenidos de las acciones y la táctica del juego, requieren de la motivación, como aspecto dinámico dentro del proceso de iniciación.” Para que el nuevo contenido cree necesidades, motivaciones tiene que estar identificado con la cultura, vivencia e interés del niño y solo así creara las motivaciones y valores que le permiten construir un instrumento de educación. (GIRÓN, 2004 pág.)

Todo inicio de un proceso nuevo en especial el de un aprendizaje debe partir de un buen espacio motivacional, la motivación permite pre disponer física y mentalmente al individuo para que esté listo a participar en acciones programadas de manera consciente y oportuna, caso contrario el nivel de retención y participación quedará muy retraído y por lo tanto los resultados del proceso no serán óptimos.

Lo anterior requiere que previamente se logren nexos afectivos entre el profesor y a los estudiantes y transferir estos al contenido pues en definitiva el estudiante con lo que trabaja es con el contenido.

Durante la introducción de una clase se comienza realizando una motivación hacia el contenido este se dirige hacia las aspiraciones de los niños, aspecto investigado a partir del dialogo con los niños, estos han de conocer la importancia que tiene

apropiarse de los conocimientos sobre la regla, los principios y la solución de problemas tácticos del juego.

La motivación debe estar acompañada de un espacio para conocer una muy simple pero directa normativa que guíe y oriente el trabajo posterior, siempre será importante poner límites de hasta donde el estudiante puede llegar, de no hacerlo se podría llegar a espacios de indisciplina y descontrol en las acciones.

Para la motivación es necesario tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- ✓ Utilizar normas a partir del uso del cronometro o metas con carácter moderado. La variabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Opción de elegir las actividades.
- ✓ Realizar la competencia pedagógica para que todos ganen y nadie pierda.

Si bien en la motivación se plantea el peso de profesor /as en el proceso de la comprensión hay un mayor equilibrio entre ambos maestros/as y estudiantes. En la comprensión del contenido se desarrolla la dialéctica entre objeto-contenido-método.

Desarrollando el análisis del objeto, se estructura el contenido procurando cumplir con:

Fortalecer el carácter razonable del contenido que se debe asimilar, lo que exige que los procedimientos que el maestro/a tenga que emplear sean de carácter esencial. Los conocimientos a utilizar pueden ser a partir de una explicación por el docente, pero puede plantearse como búsqueda lo que se lleva a cabo en la propia solución del problema, siendo esta última alternativa siempre preferible.

El método debe ser escogido de manera consciente y con absoluta relación con los objetivos planteados, ya que de él dependerá si se lo logra y el nivel en el que se lo haga por lo tanto adquiere una dimensión más, la que la vincula al sujeto, a su

comprensión, pero al mismo tiempo esta dimensión le confiere al contenido su vínculo con el sujeto, lo cual es inseparable. Por ello, el contenido como configuración no se agota en el diseño sino que requiere ser llamado a la dinámica del proceso.

La necesidad se convierte en el pretexto inicial del cual se parte el proceso de aula, (el problema) encuentra su realización en el ejercicio, en la explicación, en el diálogo, en la conversación, como tarea específica a desarrollar conjuntamente por el maestro y los estudiantes.

El niño mediante su participación en el juego, que es aún limitada, hace suya la necesidad y comprende, primeramente, en un plano muy general, pero continua en un proceso de sistematización que, como una espiral ascendente se va produciendo.

La comprensión como proceso de dirige al detalle, a la esencia de los objetos y fenómenos, buscando su explicación, en este sentido la comprensión sigue un camino opuesto al de la motivación, aunque ambos se complementan.

La comprensión es la transformación de una representación en otra, en lo que la segunda se ocupa de buscar correspondencia sobre las diferentes acciones y formas apropiadas para cada suceso, tratando de precisar las relaciones entre: Una y unas o muchas interacciones de los componentes, la comprensión primaria de un conocimiento implica un elemento acumulativo al nivel de corteza cerebral que facilita el, próximo paso en el aprendizaje de un nuevo contenido con un nivel mayor de profundidad.

La comprensión de juego por parte de los niños debe realizarse por medio de la técnica de indagación, se le plantea la tarea sin determinar la manera en que debe afrontarse, orientando al estudiante hacia su resolución, que en este caso la explicación será breve.

Ejemplo:

Si queremos jugar a la tienda, resulta importante la distribución de roles, para poder efectuar las posteriores acciones, en tal virtud el comprador necesita hacer ciertas cuentas lo que implica el pretexto para aprender el proceso de aprendizaje de la suma.

Como este caso se puede ofrecer varias posibilidades entre todos los participantes para que en cada uno de ellos se cree la necesidad de aprender, pero no simplemente para incorporar nuevos contenidos a su cerebro si no para mejorar su desempeño dentro del juego, en este momento estaremos logrando aprendizajes significativos y duraderos en el tiempo y en el espacio.

2.3.1.6. EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE

El aprendizaje toma tiempo- paso a paso. “Para un niño el juego es una forma de aprendizaje, el juego no es algo que los niños hacen cuando no tienen nada mejor en que ocupar su tiempo.”(ADAMS .2000)

El saber popular dice que el juego al niño lo que el trabajo al adulto en tal virtud si el juego tiene una importancia preponderante lo que se debería pensar es en que se debería aprender con el juego, sin embargo en algunos sectores especialmente del campo se mantiene el criterio de que el juego se constituye en una pérdida de tiempo totalmente improductivo, motivo por el cual el trabajo debe trascender del aula de clase y socializar a toda la comunidad educativa.

A los niños les interesa todas las cosas que hay a su alrededor. Saque un juguete nuevo y observé como un niño pequeño lo explora él o ella lo mira cuidadosamente, lo toca, lo sacude, se lo lleva a la boca, trata de desarmarlo, se sienta sobre él, lo pisa etc. Este niño está aprendiendo acerca de ese juguete y sobre sí mismo a medida que juega con él.

Técnicas Lúdicas a Utilizar

- ✓ Juegos de presentación, conocimiento e integración grupal.
- ✓ Juegos de creatividad e innovación.
- ✓ Juegos de simulación y aventuras gráficas.
- ✓ Juegos de colaboración para la gestión del conocimiento.
- ✓ Juegos de observación y reflexión de las dinámicas grupales

2.3.1.7. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

Concepto

Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar y, en particular se articulan con las comunidades.

Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Según Nisbet Schuckermith (1987), estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento de las estrategias en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.

Es de su responsabilidad compartir con los niños y niñas que atienden, así como con las familias y personas de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa.

Educadoras y educadores deben organizar propósitos, estrategias y actividades. Aportar sus saberes, experiencia, concesiones y emociones que son las que determinan su acción en el nivel inicial y que constituyen su intervención educativa intencionada. Parten de los intereses de los niños y niñas, identifican y respetan las diferencias y ritmos individuales e integran los elementos del medio que favorecen la experimentación, la invención y la libre expresión.

En esta tarea diferenciadora los niños y niñas reclaman desde lo que sienten y conocen, motivados y motivadas por firma de la libertad que se les ofrece. Por su parte, intervienen con sus emociones, saberes y expresiones culturales y comunitarias específicas en el proceso educativo.

Los niños y las niñas construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; estas estrategias implican actuar sobre su entorno, apropiarse de ellos; conquistarlos en un proceso de inter relación con los demás.

2.3.1.8. ESTRATEGIAS BÁSICAS

Estrategia de Ensayo: Son aquellas en que los educandos usan la repetición o denominación para aprender. Por ejemplo: aprender un conjunto de verbos regulares, aprender el orden en que giran los planetas del Sistema Solar, etc.

Estrategias de Elaboración: Se trata de aquéllas que hacen uso de imágenes mentales o de la generación de oraciones capaces de relacionar dos o más ítems. Por ejemplo, enumerar las partes del aparato digestivo o el aprendizaje de un vocabulario en lengua extranjera.

Estrategias de Organización: Son aquéllas que el aprendiz utiliza para facilitar la comprensión de una determinada información llevándola de una a otra modalidad. Por ejemplo, subrayar las ideas principales de un texto leído, a fin de distinguirlas de las ideas secundarias o hacer esquemas que favorecen la comprensión.

Estrategias Metacognitivas: Se conocen también como de revisión y supervisión, las utiliza el sujeto que aprende para establecer metas de una actividad o unidad de aprendizaje, evaluar el grado en que dichas metas están siendo logradas y de allí, si es necesario, modificar las estrategias.

Entre las estrategias y procedimientos metodológicos tomados de los diferentes aportes de las distintas tendencias constructivistas, se pueden señalar varias ya experimentadas, todas las cuales son conducentes al desarrollo de procesos de pensamiento, el que es consustancial a una concepción constructivista. Entre ellas se pueden mencionar:

- ✓ Los mapas conceptuales.
- ✓ Las redes semánticas.

- ✓ La lluvia de ideas.
- ✓ La formulación de hipótesis.
- ✓ La elaboración de estrategias de resolución de problemas.
- ✓ La planificación conjunta del aprendizaje.
- ✓ La construcción de gráficos, cuadros.
- ✓ Los juegos de roles.
- ✓ Los juegos de simulación.
- ✓ Las situaciones de resolución de problemas.
- ✓ Las estrategias metacognitivas, para aprender a aprender.
- ✓ Los métodos de proyectos.

El trabajo pedagógico se debe centrar en el aprendizaje más que en la enseñanza y exige desarrollar estrategias pedagógicas diferenciadas y adaptadas a los distintos ritmos y estilos de aprendizajes de un alumno heterogéneo enriqueciendo el trabajo actual con diferentes actividades basadas en la exploración, búsqueda de información y construcción de nuevos conocimientos por parte de los alumnos, tanto individual como colaborativamente y en equipo. El aprendizaje buscado se orienta en función del desarrollo de destrezas y capacidades de orden superior (tales como descripción, clasificación, análisis, síntesis, capacidad de abstracción, y otras especificadas en cada sección de los Objetivos Fundamentales con los cuales trabajamos), a través del conocimiento y dominio de contenidos considerados esenciales.

Como el proceso enseñanza- aprendizaje no puede ser desvinculado del proceso educativo en general y del contexto en que se da, es decir, el colegio, el constructivismo postula una serie de ideas de fuerza en torno a la consideración de la enseñanza como un proceso conjunto, compartido en que el alumno, gracias a la ayuda del o la profesora puede mostrar progresivamente su competencia y autonomía en la resolución de diversas tareas, en el empleo de conceptos, en la adquisición de ciertas actitudes y valores.

Cabe entonces al profesor, en su calidad de facilitador o mediador, el apoyar al que aprende creando situaciones de andamiaje, el promover conflictos cognitivos para que éste reconstruya los contenidos activamente vistos en clase. El lenguaje como función mediatizadora cumple un rol crucial en el proceso de interacción y comunicación entre profesores y alumnos. El profesor debe proporcionar ayuda al alumno en todo el proceso de enseñanza aprendizaje. En otras palabras, profesor y alumnos construyen conjuntamente conocimiento; sin embargo, a medida que el alumno despliega sus habilidades y estrategias y las internaliza, va adquiriendo mayor autonomía en su propio aprendizaje requiriendo cada vez menos del apoyo del profesor.

La interacción profesor y alumno, alumnos y alumnos, alumnos y profesor es vital para el proceso de aprendizaje. El profesor, mediante preguntas, debe guiar a sus alumnos a pensar, es decir, a observar, comparar, encontrar similitudes y diferencias, a relacionar, a avanzar hipótesis, a deducir, inferir, entre otros procesos de pensamiento para que estos lleguen por sí solos a encontrar las regularidades de un proceso, las leyes o principios que los rigen, o llegar a definiciones tentativas mediante la formulación de hipótesis.

En este proceso el alumno va construyendo nuevos conocimientos, encontrándole sentido al relacionarlo con sus propios conocimientos previos sobre la vida y, al descubrir que este conocimiento le permitirá abordar otros nuevos con mayor facilidad o aplicarlo para solucionar problemas de la vida. Todo proceso mediado

por el profesor debería conducir al logro de un aprendizaje significativo para el alumno.

El profesor debe buscar la zona de desarrollo próximo, es decir calibrar que la tarea asignada a cada cual logre representar un desafío que estimule sanamente la actividad mental de cada alumno a su propio nivel.

El profesor, debe guiar a sus alumnos para que tomen conciencia de sus propias habilidades y adquieran estrategias metacognitivas que le permitan aprender a aprender en forma autónoma. Estas estrategias deben estar presentes durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por su parte, el alumno, mediado por el profesor, debe lograr una disposición favorable para aprender. Esto dependerá en gran medida de la calidad de la interacción humana que se establezca entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje (profesor y alumnos), en cuán bien se sientan los alumnos en el clima del aula, que debe ser positivo para el desarrollo personal.

Evidentemente, la disposición favorable al aprendizaje por parte del alumno dependerá de la pertinencia y relevancia que tiene para él el tema abordado, el nivel de desafío que representa la tarea a ejecutar, de la situación de aprendizaje, de los medios utilizados para crear dicha situación, de las estrategias y procedimientos seleccionados por el profesor para abordar la tarea y por cierto de su propia competencia cognitiva.

Esta competencia cognitiva de cada alumno es lo que se debe ir desarrollando a través de los contenidos abordados y de los objetivos propuestos.

El alumno debe ir tomando conciencia de la forma que le es más fácil aprender, detectar cuáles son los impedimentos que encuentra en su aprendizaje, aprendiendo a reconocer sus propias habilidades y aplicar estrategias apropiadas en el momento propicio para salvar dichos procedimientos. Además, el alumno guiado por el profesor, debe aprender a revisar o supervisar si la estrategia que

aplicó fue la más adecuada y finalmente aprender a darse cuenta si ha logrado controlar su propio proceso de aprendizaje. Si esto se toma en cuenta durante el proceso de aprendizaje de cualquier contenido, los alumnos llegarán a la autonomía de su propio aprendizaje, es decir, a aprender a aprender. Así logrará adquirir estrategias metacognitivas.

Por todo lo expuesto anteriormente, al inicio de las clases o de una unidad el profesor debe explorar con sus alumnos el propósito del aprendizaje de una determinada habilidad o tema, que los anime a participar estableciendo objetivos para la clase o unidad, a sugerir estrategias y procedimientos, las tareas a ejecutar para construir conocimiento, en otras palabras, enseñarle al alumno a planificar su propio aprendizaje.

En este sentido, en las primeras instancias, el profesor debe preparar una serie de estrategias y procedimientos basados en el aprendizaje experiencial y por descubrimiento, iniciando la clase en una secuencia tal que comience con la exploración de lo que los alumnos ya saben por su experiencia de vida y su previo aprendizaje escolar para conducirlos paulatinamente a lo que ellos desearían saber. La planificación efectuada por el profesor, en las primeras ocasiones, debería ser lo suficientemente flexible para permitir cambios en los procedimientos, lo que significa considerar otras alternativas de antemano.

Durante todo el proceso enseñanza aprendizaje, debe crear las instancias para que todos los alumnos participen activamente, privilegiando el trabajo en grupos, en equipo, por parejas e incentivándoles a formularse interrogantes respecto de lo que están aprendiendo, guiándoles a descubrir por sí mismos las respuestas a ellas, mediante diversos procedimientos, que con el transcurso del tiempo se van haciendo más conocidos para los alumnos.

Los alumnos pueden participar activamente aportando materiales, elementos, artículos de diarios o revistas, fotos, videos, etc., que ellos o el profesor consideren necesarios para su propio aprendizaje. Es preciso que los alumnos

extraigan el máximo de provecho de las ayudas visuales. (Programas de T.V. documentales), ya que ellas les permiten ejercer procesos de pensamiento y además les permite discriminar acerca de las actitudes de su aprendizaje, en elegir los objetivos, las tareas a ejecutar, las secuencias a seguir, pero es deber del profesor incentivarlos para que se vayan siendo más responsables de su propio aprendizaje.

Es importante que cada día tengamos en cuenta estos criterios y principios al iniciar la “creación” que constituye cada clase.

La clase se va creando en la medida en que los participantes en ella (alumnos, profesor, materiales, tareas, clima) van interactuando entre si y en la medida que los actores van supervisando la construcción del conocimiento.

2.3.1.9. DIDACTICA

Concepto

La didáctica es el arte de enseñar. Como tal, es una disciplina de la pedagogía, inscrita en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él. La palabra proviene del griego διδακτικός (didacticós), que designa aquello que es ‘perteneiente o relativo a la enseñanza’.

Juan Amos Comenio «Didáctica Magna», esto es, un artificio universal, para enseñar todo a todos, Arte de enseñar y aprender». Comenio, Didáctica Magna. Karl Stocker (1960) «Teoría de la instrucción y de la enseñanza escolar de toda índole y en todos los niveles. Trata de los principios, fenómenos, formas, preceptos y leyes de toda enseñanza». Imideo Nerici (1985) «Didáctica es el

conjunto de procedimientos y normas destinadas a dirigir el aprendizaje de la manera más eficiente que sea posible».

En este sentido, la didáctica tiene dos expresiones: una teórica y otra práctica. A nivel teórico, la didáctica estudia, analiza, describe y explica el proceso enseñanza-aprendizaje para, de este modo, generar conocimiento sobre los procesos de educativos y postular el conjunto de normas y principios que constituyen y orientan la teoría de la enseñanza.

A nivel práctico, por su parte, la didáctica funciona como una ciencia aplicada, pues, por un lado, emplea las teorías de la enseñanza, mientras que, por otro, interviene en el proceso educativo proponiendo modelos, métodos y técnicas que optimicen los procesos enseñanza-aprendizaje.

2.3.2.0. TIPOS DE DIDÁCTICA

Didáctica general

Como didáctica general designamos el conjunto de normas en que se fundamenta, de manera global, el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin considerar un ámbito o materia específico. Como tal, se encarga de postular los modelos descriptivos, explicativos e interpretativos aplicables a los procesos de enseñanza; de analizar y evaluar críticamente las corrientes y tendencias del pensamiento didáctico más relevante, y, finalmente, de definir los principios y normas generales de la enseñanza, enfocados hacia los objetivos educativos. Su orientación, en este sentido, es eminentemente teórica.

Didáctica diferencial

La didáctica diferencial o diferenciada es aquella que se aplica a situaciones de enseñanza específicas, donde se toman en consideración aspectos como la edad,

las características del educando y sus competencias intelectuales. Por lo tanto, la didáctica diferencial entiende que debe adaptar los mismos contenidos del currículo escolar a diferentes tipos de audiencia. Por ejemplo, el mismo tema de historia universal se presentará de maneras distintas a los siguientes grupos: adolescentes, personas con necesidades especiales, adultos cursando estudios secundarios en un instituto nocturno.

Didáctica especial

La didáctica especial, también denominada específica, es aquella que estudia los métodos y prácticas aplicados para la enseñanza de cada campo, disciplina o materia concreta de estudio. En este sentido, establece diferenciaciones entre los métodos y prácticas empleados para impartir conocimiento, y evalúa y determina cuáles serían los más beneficiosos para el aprendizaje del alumnado según el tipo de materia. Por ejemplo, la didáctica especial entiende que los métodos y dinámicas para enseñar disciplinas tan dispares como el lenguaje, las matemáticas, o la educación física deben partir de principios de abordaje distintos.

2.3.2.1. PRINCIPIOS DIDACTICOS

Principio de proximidad: la enseñanza parte de lo más cercano a la vida del educando hacia diferentes perspectivas:

- ✓ De lo cercano a lo lejano
- ✓ De lo concreto a lo abstracto
- ✓ De lo conocido a lo desconocido

Principio de dirección: Se basa en que tanto profesores como alumnos deben conocer claramente los objetivos a alcanzar y la dirección de sus esfuerzos.

Principio de marcha propia y continua: Cada educando expresa y desarrolla sus realizaciones de diferentes formas por lo que es importante respetar cada una y motivarlos a mejorar sus realizaciones mediante un esfuerzo de autosuperación, es decir, reconocer el buen trabajo, mostrar que se podrían lograr mejores resultados y facilitar las herramientas para que esto ocurra. Incitar a la tendencia a la perfección sin exigir perfección.

Principio de ordenamiento: Advierte la continuidad para desarrollar las tareas de los educandos y para facilitar su entendimiento.

Principio de adecuación: Permite la adaptación de las necesidades del educando y la sociedad con las nociones, tareas y objetivos de la enseñanza.

Principio de eficiencia: Encamina al educando a alcanzar máximos resultados con mínimos esfuerzos en los estudios.

Principio de realización psicológica: Tiene en cuenta principalmente la madurez y diferencia individual de cada educando para respetar su realidad y brindarles el máximo de atención individual.

Principio de dificultad: Sugiere esfuerzo al educando al plantear situaciones problemáticas con posibilidades de éxito para no generar frustración.

Principio de participación: Hacer que el educando participe activamente de la enseñanza, generando actitudes dinámicas y activas frente a las tareas escolares.

Principio de espontaneidad: Propone que todo procedimiento de enseñanza debe despertar la libre manifestación del educando para estimular su creatividad individual y no perjudicar su personalidad.

Principio de transferencia: Todo medio de enseñanza debe incitar al educando a aplicar constantemente lo aprendido en diferentes situaciones a las escolares tendiendo a la aplicación en otras áreas del conocimiento.

Principio de evaluación: Propone la constante evaluación del educando para detectar posibles reajustes en el proceso de enseñanza y ayudar oportunamente a los estudiantes con dificultades.

Principio de reflexión: Aconseja llevar al estudiante a reflexionar y comprender la importancia del raciocinio humano como una realidad efectiva que lo acompañará en todos sus pasos.

Principio de responsabilidad: Enfoca todo el proceso de enseñanza a que el estudiante madure en cuanto a un comportamiento responsable, Reforzando el principio anterior de “vivir creativa y reflexivamente, pero vivir con responsabilidad”.

2.3.2.2. FINALIDADES DE LA DIDÁCTICA

Finalidad teórica: Como todas las ciencias, trata de adquirir y aumentar el conocimiento cierto, aquello que sabemos sobre su objeto de estudio, que es el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para la descripción, es preciso acercarse sin prejuicios al objeto de estudio, mezclarse con él, verlo de cerca y obtener sobre el mismo diferentes puntos de vista. Para la interpretación, sin embargo, también habrá que distanciarse, reflexionar sobre las causas de los hechos y tratar de establecer, cuando se pueda, generalizaciones, aunque esto último no es nada fácil.

Finalidad práctica: Regular, dirigir en la práctica el proceso de enseñanza-aprendizaje es la otra finalidad. Se trata de intervenir para dirigir procesos, mejorar condiciones de aprendizaje, solucionar problemas, obtener la formación, la instrucción formativa en la línea de conseguir la educación global, el desarrollo de facultades

2.3.2.3. IMPORTANCIA

La Didáctica facilita al profesorado el conocimiento de los métodos y modelos más apropiados para tomar las decisiones ajustadas a los procesos de enseñanza-aprendizaje, la elección del proyecto formativo más valioso y la creación de cultura coherente con las necesidades y expectativas de todos los participantes, singularmente el socio-grupo de clase y la comunidad educativa con la que ha de desarrollar un proceso siempre indagador de formas de pensamiento y transformación integral. En resumen la didáctica tiene gran importancia para su práctica en la dirección del proceso pedagógico, pues sistematiza regularidades generales del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.3.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

2.3.2.1. FUNCIONES BÁSICAS

Las funciones básicas en la vida del ser humano son indispensables ya que por medio de su desarrollo adecuado tendremos niños que se harán jóvenes y después adultos y estos serán seguros de sí mismos.

Las funciones que se deben desarrollar en un niño son:

- ✓ Función psicomotora
- ✓ Función cognitiva
- ✓ Función del lenguaje

Estas funciones expuestas anteriormente son fundamentales para el niño pueda desenvolverse sin ningún problema en la vida escolar.

El ser humano tiene que desarrollar sus funciones básicas ya que estas son muy importantes para desempeñar sus funciones mediante la conducción y orientación de su cuerpo, para que su cerebro como el motor principal dirija el resto de sus órganos por lo que podemos decir que: “Es el proceso mediante el cual el niño emplea su madurez neuro-psico-social adaptándose a los cambios que se presentan en su entorno, preparándose mental, emocional y corporalmente para un correcto desarrollo escolar, ya que si no se logra el desarrollo de las funciones básicas tendrán problemas en su aprendizaje”. El desarrollo de sus destrezas y habilidades les permitirá adaptarse a los requerimientos que conlleva el aprendizaje hacia un excelente desarrollo escolar.

Las Funciones Básicas aluden a aspectos de la madurez del niño que condicionan el proceso de apresto y que son relevantes para lograr determinados aprendizajes en especial el de la lecto-escritura.

2.3.2.2. MADUREZ ESCOLAR

La madurez se refiere básicamente a la posibilidad que el niño (a), en el momento de ingreso al sistema escolar posea un nivel de desarrollo físico, psíquico y social que le permita enfrentar adecuadamente dicha situación y sus correspondientes exigencias. Estos niveles son importantes de desarrollar en el niño para que pueda acceder a los cambios sin problema alguno y así lograr la adaptación a situaciones nuevas.

Para la maduración de los niveles del desarrollo intervienen dos factores básicamente.

Factores Internos y Externos

Factores Internos: Maduración, Anatómicos, Afectividad.

Factores Externos: Fisiológicos, Estimulación, Nutricionales.

Es válido destacar la diferencia entre edad madurativa, que es la que nos indica el estado evolutivo del niño en función de su edad cronológica y el desenvolvimiento de sus habilidades cognitivas, emocionales y neurológicas; y la edad madurativa para el aprendizaje, la cual nos indica el nivel en cuanto a calidad y ritmo de aprendizaje según la graduación escolar de ciclos, ubicando al niño (a) en un nivel independiente de su edad cronológica, se le conoce también como nivel de competencia curricular; lo anterior se da cuando un estudiante está en un nivel educativo, pero su madurez para el aprendizaje se ubica en un nivel inferior

o superior al que se encuentra, de ahí la independencia o separación entre la edad cronológica y la edad madurativa. De aquí la importancia de que los niños y las niñas posean las bases mínimas que indican su maduración y equilibrio para los procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que tener 5, 6, o 7 años de edad cronológica, no representan ninguna garantía para el docente y / o padres de familia. Un desarrollo insuficiente en ciertas funciones dará como resultado una desarmonía cognitiva subyacente al fracaso escolar.

Tipos de Inmadurez

- ✓ **Neurológica.-** Se atribuye a un proceso de maduración acompañado de irritabilidad, pero sin influir para nada en la inteligencia.
- ✓ **Emocional.-** es una no maduración de la inhibición de las reacciones y emociones.
- ✓ **Psicomotora .-** Es la que aparece en el marco del desarrollo psicosocial, las cuales se da en tres aspectos:
 - ✓ **Leve:** Perturbaciones leves de una área.
 - ✓ **Media:** Perturbaciones, bloqueos temporales en una o más áreas.
 - ✓ **Severa:** Desarmonía generalizada que produce retraso en varias áreas.

El tratamiento específico de las alteraciones madurativas se debe enfocar mayoritariamente en las áreas del desarrollo: coordinación viso motora, memoria inmediata, memoria motora, memoria auditiva, memoria lógica, pronunciación (expresión oral), coordinación motora, atención y fatigabilidad.

Principales áreas de las Funciones Básica

- ✓ Percepción (auditiva, visual, kinestésica)
- ✓ Madurez social (capacidad para diferenciar trabajo-juego)
- ✓ Psicomotricidad (gruesa y fina)
- ✓ Funciones cognitivas lenguaje (orientación espacial y esquema corporal)
- ✓ Lenguaje (expresivo y comprensivo).

Consistentemente, las nuevas formas de comprender los conceptos de leer y escribir, llevan a afirmar que las funciones básicas, tales como "la discriminación visual y auditiva, la motricidad fina, el esquema corporal, la lateralidad, el desarrollo de la función simbólica, el dominio del lenguaje oral, la socialización, si bien son variables que conciernen a los actos de leer y escribir y forman parte de ellos, no son la lectura"; esto implica que el niño puede realizar actividades verdaderas de lectura y escritura desde muy temprana edad, aunque no haya accedido al dominio del mecanismo de la decodificación o su lateralidad no esté aún bien definida.

2.3.2.3. ESQUEMA CORPORAL

Actualmente, hablar del esquema corporal es hablar de: "la capacidad perceptivo-motriz de la corporalidad, que abarca todos los elementos que hacen referencia al concepto del cuerpo"; esto es: imagen corporal, lateralidad, actitud, respiración, tono y relajación.

El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el

manejo de la lectura, escritura y cálculo. Muchos psicopedagogos mantienen teorías de aprendizaje relacionado el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos sensorio-perceptivos en el aprendizaje, especialmente del cálculo. "Es necesario que el niño tome conciencia de la existencia de todos sus miembros y sentidos.

Etapas del esquema corporal.- Según Ferrándiz las etapas por las que atraviesa un individuo son las siguientes:

- ✓ 0 a 3 meses.-Se centra en movimientos, reflejos que serán los primeros indicios del esquema corporal.
- ✓ 3 meses a 1 año.-Primera presentación visual de su cuerpo.
- ✓ 1 a 2 años. Diferencia su cuerpo de los objetos y se inicia en la lateralidad.
- ✓ 2 a 3 años.- Empieza a reconocer y a nombrar las cosas.
- ✓ 4 Años.- Se da cuenta que existe dos partes en su cuerpo, derecha, izquierda.
- ✓ 5 a 7 Años.- Incrementa su discriminación perceptiva. Se afirma su lateralidad.
- ✓ 7 a 12 Años.- En esta fase incluye la representación mental de sí mismo y la de los demás.

Si bien es cierto hacia los 11 a 12 años se alcanza el esquema corporal completo, esto no quiere decir que su desarrollo haya finalizado del todo, pues su

reestructuración dependerá de los cambios que experimente el individuo a lo largo de toda la vida.

Elementos que intervienen en el esquema corporal. El proceso educativo; encaminado a la toma de conciencia, representación, orientación y organización del esquema corporal; debe contener lo siguiente: La educación deberá ser progresiva. Siempre teniendo en cuenta las etapas de desarrollo por las que se encuentre atravesando el niño. Una vez integradas las nociones del propio cuerpo, global y segmentaria, se las diferenciará con respecto al eje corporal. Se ha de procurar que el niño se dé cuenta de sus sensaciones; se utilizará la verbalización unida a la vivencia del movimiento, la imitación, el juego, la representación gráfica, dramatización, el espejo, entre otros.

Si no se toma en cuenta estos aspectos podría darse el caso de que los niños presenten dificultades en cuanto a la estructuración del esquema corporal, como son:

Dificultades en la lectura: En la medida en que se presenten problemas en la diferenciación de la izquierda y derecha, los niños tendrán dificultades en la lectura de fonemas simétricos (p-q, b-d), arriba y abajo (b-q, n-u, d-p) y en la dirección de los morfemas (los-sol, en-ne). Igual presentará dificultades en las operaciones de cálculo (5-2, 6-9, 37-73). Dificultades en la escritura: Debido a una mala coordinación de la motricidad fina (letras mal alineadas, tachaduras, etc.). Dificultades en la relación por torpeza en los juegos: Lo que supondrá experimentar rechazo o sensación de ridículo.

2.3.2.4. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner en el cual la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa

diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, contrario a esto es vista como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

Gardner reconoce que la brillantez académica no lo es todo. Establece que para desenvolverse óptimamente en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay personas de gran capacidad intelectual pero incapaces de, por ejemplo, elegir correctamente a sus amigos; por el contrario, hay personas menos brillantes en el colegio que triunfan en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. No requiere poseer una inteligencia ni mejor o peor, ni mayor o menor, pero sí distinta. No existe una persona más inteligente que otro simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes. Anteriormente existía la percepción de que se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así que en épocas muy cercanas a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil. Considerando la importancia de la psicología de las inteligencias múltiples, ha de ser más racional tener un objeto para todo lo que hacemos, y no solo por medio de estas inteligencias. Puesto que deja de lado la objetividad, que es el orden para captar el mundo. Gardner hace la analogía de que al igual que hay muchos problemas también existen varias inteligencias. Howard Gardner a definido y establecido ocho tipos de inteligencias.

Inteligencia lingüística: es la capacidad de pensar en palabras y de utilizar el lenguaje para expresar y apreciar significados complejos. Los escritores, los poetas, los periodistas, los oradores y locutores presentan niveles altos de esta inteligencia.

Inteligencia lógico-matemática: es la capacidad para calcular, medir, evaluar hipótesis y proposiciones, efectuar operaciones matemáticas complejas. Los

científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros presentan estas capacidades.

Inteligencia naturalista: consiste en observar los modelos de la naturaleza, identificar y clasificar objetos, establecer patrones y comprender los sistemas naturales. Tienen estas capacidades: los botánicos, los agricultores, los ecologistas los cazadores, los paisajistas.

Inteligencia musical: es la inteligencia que poseen los compositores, críticos musicales, oyentes sensibles, músicos en general, directores de orquestas. Es la capacidad de ser sensible a las melodías, ritmo, armonía y tono. También está orientada a los distintos estados de ánimo que produce la música.

Inteligencia cinético-corporal: permite al individuo manipular objetos y expresarse a través de las habilidades físicas. Los atletas, bailarines, cirujanos, mimos y artesanos poseen esta inteligencia desarrollada.

Inteligencia interpersonal: es la capacidad de comprender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Es también, ser sensible a los estados de ánimo, modos y humores del otro. Esta capacidad la poseen los docentes, actores, políticos, trabajadores sociales, entre otros.

Inteligencia intrapersonal: es la capacidad de percibirse a uno mismo y de utilizar dicho conocimiento para planificar y dirigir la propia vida. Esta capacidad está presente en buena medida en los teólogos, psicólogos y filósofos.

Inteligencia espacial: Es la habilidad para percibir con exactitud el mundo visual en relación con el espacio que nos rodea. Está asociada a la facilidad para orientarse, para pensar en tres dimensiones y para realizar imágenes mentales que son transformaciones y modificaciones a las percepciones iniciales de la experiencia de cada individuo. Es la capacidad de visualizar escenas, soñar despierto. Implica sensibilidad para colorear alinear, formar, espaciar y manejar

los lazos entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar gráficamente ideas visuales o espaciales y de orientarse apropiadamente en una matriz espacial.

2.3.2.5. CARACTERISTICAS

A los niños que presentan esta inteligencia les gusta diseñar, dibujar, combinar colores, Y arreglar objetos, tiene buen sentido de la orientación, lectura de mapas, hábiles en la interpretación de gráficos, rompecabezas, laberintos.

Trabaja con la parte del arte visual como: Dibujos, pinturas, esculturas, navegación, elaboración de mapas, arquitectura que involucra el uso del espacio, diseño, juegos como el ajedrez que requiere de la habilidad de visualizar diferentes perspectivas y ángulos, la clave de la base sensorial de esta inteligencia es el sentido de la vista. La habilidad de formar imágenes mentales y pinturas en su mente. Esta inteligencia se aprecia en: arquitectos, diseñadores gráficos, cartógrafos, diseñadores industriales, y por supuesto en los artistas visuales.

2.3.2.6. DESARROLLO ESPACIAL

El espacio es aquello que nos rodea:

- ✓ Objetos
- ✓ Elementos
- ✓ Personas

Tener una buena percepción del espacio es ser capaz de situarse, de moverse en este espacio, de orientarse, de tomar direcciones múltiples, de analizar las situaciones y de representarlas. La educación de la percepción del espacio es

importante para el niño en lo referente a su motricidad, desarrollo intelectual o afectivo y, sobre todo, en su relación con los aprendizajes escolares (lectura, escritura...) y supone una relación entre el cuerpo y el medio exterior. Las actividades para el conocimiento del espacio pretenden potenciar en el niño la capacidad para reconocer el espacio que ocupa su cuerpo, y dentro del cual es capaz de orientarse.

Concepto

Comellas y Perpinyá (1987) definen el espacio como “el medio donde el niño se mueve y se relaciona y, a través de sus sentidos, ensaya un conjunto de experiencias personales que le ayudan a tomar conciencia de su cuerpo y de su orientación”.

Progresión

El conocimiento del espacio en su totalidad está basado en una progresión que va desde la localización egocéntrica a la localización objetiva.

- ✓ **La localización egocéntrica:** supone la percepción subjetiva del espacio. En esta fase la persona confunde el espacio ocupado por los objetos con el espacio ocupado por ella misma.

- ✓ **La localización objetiva:** supone que el niño es capaz de discriminar, distinguir la independencia del espacio ocupado por su cuerpo y el ocupado por cada objeto. Para que esta progresión tenga lugar, la persona ha de reconocer su espacio propio, en primer lugar, el espacio propio (el que ocupa su cuerpo). En segundo lugar, reconocer el espacio próximo (espacio en el que se desenvuelve), para posteriormente ser capaz de reconocer el espacio lejano, que es el entorno en que se encuentra y que alcanza su vista.

2.3.2.7 CANALES DE ORGANIZACIÓN ESPACIAL

Para que el niño obtenga información del medio que le rodea, el procesamiento de la información y la elaboración de una respuesta, son necesarios los receptores exteroceptivos y propioceptivos. Éstos son los que recogen la información del espacio circundante y propio. Los canales espaciales son: (Ortíz, 2000)

- ✓ **Vista:** es el receptor de información más importante, ya que la información ocular y la estimulación visual, son el fundamento de la localización espacial.
- ✓ **Auditivo:** Tiene una gran importancia, aunque en menor grado que el visual, y sólo llegan a desarrollarlo en su totalidad los individuos que carecen de visión.
- ✓ **Cinestésicos y laberínticos:** Intervienen en la adopción de determinadas posiciones corporales, estáticas y dinámicas, para interactuar en el espacio.
- ✓ **Táctil:** Puede ayudar a la orientación y la localización espacial; sobre todo en las personas invidentes.

2.3.2.8. TIPOS DE ESPACIALIDAD

Según Castañer y Camerino (1991) podemos dividir la espacialidad en:

a) Orientación espacial

“Aptitud para mantener constante la localización en el espacio de nuestro cuerpo en función de los objetos, así como para posicionar a éstos en función de nuestra posición”. (Arteaga, Viciano, & Conde, 1997)

Espacio perceptivo: Basado en la vivencia motriz y perspectiva inmediata que el niño posee del espacio, permitiéndole elaborar relaciones espaciales simples denominadas topológicas (perspectiva egocéntrica).

Relaciones topológicas: Son las relaciones que se establecen entre el sujeto y los objetos u otros sujetos.

- ✓ **Dirección.-** hacia la derecha, la izquierda, hacia delante, hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo...
- ✓ **Orientación.-** a la derecha, izquierda, delante de, detrás de, arriba y abajo.
- ✓ **Situación.-** dentro, fuera, interior, exterior, encima y debajo.
- ✓ **Superficie.-**evoluciones por el espacio, ocupar espacios libres, descubrir características del espacio circundante.
- ✓ **Tamaño.-** grande, pequeño, ancho, estrecho, alto, bajo...
- ✓ **Distancia.-** lejos, cerca, junto, separado, aproximación...
- ✓ **Orden.-** ordenar objetos o sujetos en función de diversas categorías (de mayor a menor).

b) Estructuración espacial

“Capacidad para mantener constante la localización de los objetos o sujetos entre sí”.

La estructuración del espacio se da a partir de las experiencias que el niño tenga en relación a su propio cuerpo, por tratarse de un ser netamente egocéntrico y personal, es de esta manera que parte de los sentidos cumplen una gran labor en este propósito.

- ✓ **La visión:** nos ofrece datos e información sobre la superficie, también propiedades como el tamaño, la forma, la inclinación, poder reflectante, etc.
- ✓ **La Audición:** nos ofrece datos e información sobre los sonidos que se producen al encontrarse en una posición o de los sonidos característicos de un espacio.
- ✓ **El Tacto** (Kinestesia): nos ofrece datos e información sobre nuestro cuerpo en relación a los objetos que nos rodean (postura, desplazamiento).

Espacio representativo

A partir de los datos perceptivos inmediatos (espacio perceptivo) se elaboran las relaciones espaciales de mayor complejidad denominadas proyectivas y euclidianas.

Relaciones Proyectivas

- ✓ Son las relaciones que varían al cambiar el punto de proyección (el punto de vista desde donde los miro)
- ✓ Tiene relación con el desarrollo de la lateralidad del niño. (Dominio de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en algún miembro de nuestro cuerpo, pierna, brazos)
- ✓ Forman parte de las relaciones topológicas.
- ✓ Al desarrollar las relaciones proyectivas, descubren y trabajan las 2 dimensiones en el espacio, ya sea largo y ancho.

- ✓ Desde el desarrollo del pensamiento lógico matemático, los dominios disciplinares existen, las nociones del espacio.
- ✓ Se comprende el concepto de superficie.

Relaciones Euclidianas o Métricas

Dan la capacidad de coordinar los objetos entre sí, en relación con un sistema de referencias de tres ejes de coordenadas, el niño aprende las nociones de volumen, profundidad, perpendicularidad, paralelismo, etc.

Entre los tres y siete años se va consolidando el esquema corporal favoreciendo las relaciones espaciales y adquiriendo las nociones de:

- ✓ **Tamaño:** grande, pequeño, mediano alto –bajo
- ✓ **Dirección:** a, hasta, desde, aquí, allí.
- ✓ **Situación:** dentro, fuera, encima, debajo.
- ✓ **Orientación:** derecha, izquierda, arriba, abajo, delante, detrás.

c) Organización Espacial

La organización espacial consta de la orientación y la estructuración espacial (definidas anteriormente), constituyendo los pilares que posibilitan al escolar establecer sus movimientos de manera adecuada al entorno. (Ortíz, 2000).

La organización espacial se halla íntimamente relacionada con el esquema corporal. Puede entenderse como la estructuración del mundo externo, que primeramente se relaciona con el yo y luego con otras personas y objetos tanto se hallen en situación estática como en movimiento. Se trata, por consiguiente, del

conocimiento del mundo externo tomando como referencia el propio yo (esquema corporal).

Para Le Boulch (1972) “el espacio es la diferenciación del “yo” corporal respecto del mundo exterior”.

Fernández (2003) lo describe como “medio en el que se sostienen nuestros desplazamientos, delimitado por sucesos (intervención temporal) y por sujetos (intervención personal), en el que cada individuo organiza una ordenación de sus percepciones en función a las vinculaciones que mantiene con dicho medio, reportándole un continuo “feedback”.

Batlle (1994), aporta dos definiciones “La evolución de la conciencia de la estructura y organización del espacio se construye sobre una progresión que va desde una localización egocéntrica a una localización objetiva”, a su vez lo entiende como “El desarrollo de actividades para el conocimiento espacial pretende potenciar en el niño la capacidad de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo y dentro del cual es capaz de orientarse”. (Arteaga, Viciano, & Conde, 1997)

Nociones espaciales resultantes:

- ✓ **Tipos de espacio:** espacio personal y espacio total.
- ✓ **Niveles:** alto o superior, medio y bajo o inferior.
- ✓ **Planos:** frontal, sagital y transversal.
- ✓ **Trayectorias:** directas o indirectas, circulares (círculo, ondulada, en espiral, en ocho), lineales (rectas, quebradas, en zigzag).
- ✓ **Formaciones espaciales:** libres, lineales (columnas, filas...), circulares.
- ✓ **Foco.**

2.3.2.9. EVOLUCIÓN DE LA ESPACIALIDAD

En esta evolución se dan 2 tipos de espacios y se desarrollan de la siguiente manera:

- ✓ **Espacio perceptivo:** que se extiende de 0 a 7 u 8 años y comprende el período sensorio-motriz y el periodo preparativo. La interiorización de este espacio se apoya sobre la vivencia motriz y el espacio perceptual inmediato, construye su espacio, se va estructurando progresivamente por una coordinación cada vez más compleja de las acciones y desplazamientos del niño (enlaza, funciones perceptivas-funciones motrices.) Este considera el espacio según su sólo punto de vista.
- ✓ **Espacio representativo:** comienza a los 7 u 8 años, el niño adquiere progresivamente la posibilidad de analizar los datos inmediatos de la percepción y elaborar las relaciones espaciales más complejas implicando, en particular, la referencia de los puntos de vista sobre el mundo, de los otros con su propio cuerpo; lo que está en el origen de la objetividad de los juicios, fundamento del desarrollo del pensamiento lógico, matemático y de apertura a la vida social.

Viendo estos dos últimos parámetros, observamos que la ontogénesis de la percepción espacial se desarrolla de forma progresiva partiendo del propio sujeto hasta configurar el espacio que le rodea y de desarrollar empatía.

De esta manera diferenciamos tres tipos de espacio en relación al yo del sujeto:

- ✓ Espacio propio: Localizarse a si mismo.
- ✓ Espacio próximo: Localizarse a si mismo dentro de un espacio.
- ✓ Espacio lejano. Localizar objetos en el espacio (sin necesidad de referirse a si mismo).

Según Lora Risco (1991) defiende otros dos aspectos del espacio, desde el punto de vista perceptivo motriz:

- ✓ El relacionado con la orientación en el espacio propio, teniendo como el eje el propio cuerpo y como punto de apoyo la definición y afirmación de la lateralidad.
- ✓ El relacionado con la orientación en el espacio exterior parte, igual que el anterior, del eje corporal para proyectarse activamente en el espacio.

Podemos apreciar una evolución en este proceso: localizarse así mismo, dentro de un espacio, localizar objetos en el espacio (en relación así mismo, sin necesidad de referirse a sí mismo).

Para determinar la posición de un objeto en el espacio con relación a nuestro cuerpo, nos servimos de las posiciones de la imagen sobre la retina, del ojo en la órbita y de la cabeza con relación al cuerpo. Esta evolución significa que para llegar al último punto del proceso de localización espacial hay que pasar antes por los otros. Estos procesos se dan en los primeros años de vida (Rigal 1987).

Otra de las diferenciaciones consultadas en fuentes bibliográficas ha sido la siguiente:

Evolución de la Percepción Espacial en la Educación Primaria

Primer ciclo

(6-8 años)

- ✓ Para Piaget (1981) domina las nociones básicas de orientación espacial.
- ✓ Consigue una mejor orientación del cuerpo en el espacio, gracias a la consolidación de la lateralidad. (Le Boulch, 1991).

- ✓ Domina los conceptos de agrupación y dispersión en relación a objetos en movimiento (Trigueros y Rivera, 1991).

Segundo ciclo

(8-10 años)

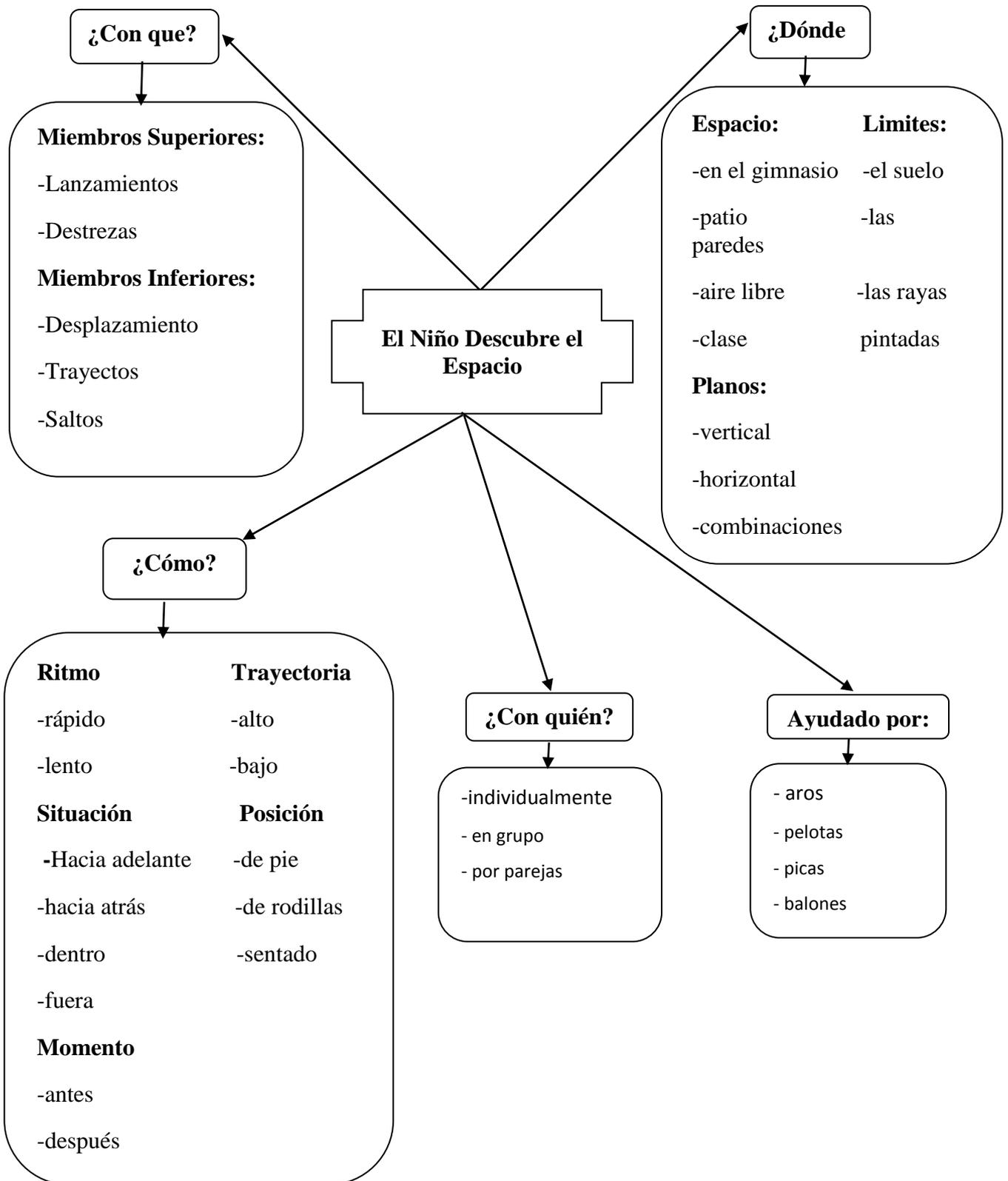
- ✓ Se inicia los procesos de estructuración espacio-temporal, el cuerpo se sitúa como un objeto más en el espacio (Le Boulch, 1981)
- ✓ Comprende las relaciones espaciales: distancias, relaciones, cambios de sentido y dirección, interposiciones,... (Piaget, 1981).
- ✓ Es capaz de apreciar distancias de forma precisa.

Tercer ciclo

(10-12 años)

- ✓ Comprende y emplea las diferentes nociones de perspectiva y proyecciones entre los diferentes objetos. (Piaget, 1981).
- ✓ Domina los conceptos espaciales en 3 dimensiones: apreciación de velocidades, trayectorias... (Trigueros y Rivera, 1991)
- ✓ Al final de la etapa, se produce la consolidación de la estructuración espacio-temporal.

¿Cómo el niño puede descubrir el espacio?



2.3.3.0. OBJETIVOS DE LA ESPACIALIDAD

Los objetivos que se persiguen con el trabajo al trabajar la espacialidad son:

- ✓ Mejorar las percepciones espaciales de los niños en un grado de complejidad cada vez mayor.
- ✓ Ser capaz de reconocer las distancias de un objeto respecto a uno mismo.
- ✓ Identificar las distancias entre objetos.
- ✓ Diferenciar entre espacio propio, próximo y lejano.
- ✓ Ser capaz de proyectar el propio cuerpo en el espacio circundante.
- ✓ Saber conjugar diversos elementos de estructura espacial (altura, plano, distancia, ejes.)
- ✓ Conseguir que los niños se familiaricen y comprendan conceptos relacionados con la espacialidad, nociones referentes a las capacidades perceptivas de las dimensiones de los objetos.

2.4. HIPÓTESIS

Ha: Las técnicas lúdicas si inciden en el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Escuela “España”.

Ho: Las técnicas lúdicas no inciden en el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Escuela “España”.

2.5. Señalamiento de Variables de las Hipótesis

2.5.1. Variable Independiente

Técnicas Lúdicas

2.5.2. Variable Dependiente

Desarrollo Espacia

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque

El presente trabajo de investigación sobre las técnicas lúdicas tiene un enfoque cualicuantitativo. Cualitativo, porque se podrá valorar el discernimiento de lo indagado bajo los indicios mostrados en el marco teórico. En cuanto a lo cuantitativo, porque se recogerá datos en base a resultados de encuestas, cuyos datos serán arrojados como tal para ser analizados, interpretados y dar el tratamiento oportuno en base a las conclusiones. Lo que en base a una conclusión importante orientara a la realización de la propuesta

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

La Investigación es de campo porque el investigador acudirá al lugar en donde se produjeron los hechos en la escuela “España” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, para obtener información desde la fuente con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación

Esta investigación es de modalidad Documental – Bibliográfica, porque se recurrirá a material bibliográfico como: libros, revistas científicas, repositorios, investigaciones previas, y cualquier otro tipo de información teórica- científica relacionada con el tema: Las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

Exploratorio

La investigación es de tipo exploratorio, porque se desarrolló la investigación para alcanzar una aproximación al problema, inaplicación de técnicas lúdicas para

desarrollar la espacialidad, sus causas y efectos, además de permitir una amplia consulta bibliográfica respecto al tema.

Descriptivo

Es de tipo descriptivo, ya que describiremos mediante la observación los resultados obtenidos de la encuesta y así entender con más claridad el problema, conocer sus causas y entender cuáles son las técnicas lúdicas que permitirán mejorar de una manera significativa el desarrollo espacial.

Correlacional

Con esta investigación mediremos el grado de relación entre variables y la manera cómo interactúan las variables entre sí; es decir la consecuencia que tiene la inaplicación de técnicas lúdicas en el desarrollo espacial.

Explicativo

En base al desarrollo de la investigación se podrá inferir a profundidad el problema, y de esta forma se tendrá una idea clara del problema principal, esto nos permitirá orientarnos hacia una propuesta de explicación de la problemática y se propondrá una alternativa de solución.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

El trabajo de investigación propuesto se efectuó en la escuela “España” ubicada en la parroquia la Concepción en la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua. La Institución cuenta con 236 alumnos entre niños y niñas y 10 maestros: 7 maestros de las cuatro áreas, 3 de las áreas especiales y 1 directora.

3.4.2. Muestra

Para el trabajo de investigación se tomó una muestra de 33 estudiantes de segundo año entre niños y niñas, 33 padres de familia y 1 profesor del segundo año de educación básica.

Población	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	33	49%
Padres de familia	33	49%
Docente	1	2%
Total	67	100%

TABLA N° 1: Población y muestra

ELABORADO POR: Liliam carolina Jarrín Moreno

3.5. Operacionalización de Variables

Variable Independiente: Técnicas Lúdicas

<i>Conceptualización</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Ítems</i>	<i>Técnicas e Instrumentos</i>
Conjunto de procedimientos que utiliza el juego como base para lograr una actitud mental positiva, propiciando mejores espacios para la recreación y el aprendizaje, a fin de favorecer en el aula un ambiente adecuado para los educandos.	Recreación Juego Aprendizaje	-Parque -Alegría -Diversión -Participación -Entretenimiento -Apropiado -Facilitar	1. ¿Cuándo tú visitas un parque guiado por tu maestra, identificas, plantas, arboles, animales? 2. ¿Cuándo tu juegas con los números, letras, te parece divertido y te sientes feliz? 3. ¿Te diviertes cuando juegas con tus compañeros? 4. ¿Cuándo tu participas en los programas de tu escuela te sientes feliz? 5. ¿Los juegos que realizas son entretenidos y aprendes?	Técnica: - Encuesta Instrumento: - Cuestionario Rango: - siempre - a veces - nunca Rango - sí - no

TABLA N° 2: Operacionalización de la variable independiente
ELABORADO POR: Liliam carolina Jarrín Moreno

Variable Dependiente: Desarrollo Espacial

<i>Conceptualización</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Ítems</i>	<i>Técnicas e Instrumentos</i>
Es el medio donde el niño se mueve y se relaciona y, a través de sus sentidos ensaya un conjunto de experiencias personales que le ayudan a tomar conciencia de su cuerpo, de su orientación y el desarrollo de las destrezas.	Orientación Destrezas Cuerpo	-Ubicación -Recreación -Habilidad -Partes -Tamaño	1. ¿Reconoces con facilidad las letras? b, d, p, q. 2. ¿Si tu maestra te pide que ubiques objetos en los lugares correctos, lo haces con facilidad? 3. ¿Tienes habilidad para pintar, dibujar o en algún deporte? 4. ¿Señalas correctamente las partes de tu cuerpo? 5. ¿Identificas el tamaño de los objetos que están a tu alrededor?	Técnica: - Encuesta Instrumento: - Cuestionario Rango: - siempre - a veces - nunca Rango - sí - no

TABLA N° 3: Operacionalización de la variable dependiente
ELABORADO POR: Liliam carolina Jarrín Moreno

3.6. Plan de Recolección de la Información

Siendo este un proceso por medio del cual se pasa del plano abstracto de la investigación, a un plano concreto, transformando sistemáticamente; la variable a categorías, las categorías a indicadores y los indicadores a ítems, se facilitará la recolección de información por medio de un proceso de deducción lógica que nos proveerá la técnica de la encuesta.

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación y comprobar la hipótesis
¿A qué personas o sujetos?	Estudiantes, Docente y padres de familia de la Escuela “España”
¿Sobre qué aspectos?	Sobre Técnicas Lúdicas en el desarrollo espacial.
¿Quién? O ¿Quiénes?	Carolina Jarrín
¿Cuándo?	Julio –Diciembre 2014
¿Dónde?	Escuela “España”
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnicas)	Encuesta.
¿Con que?	Cuestionario (Papel y lápiz)
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto y profesionalismo investigativo

TABLA NO 4: Plan de Recolección de la Información
ELABORADO POR: Liliam carolina Jarrín Moreno

3.7. Procesamiento y análisis

La información recolectada se organizará con la verificación de los datos registrados, se representará los resultados en porcentajes y gráficas que permitirán establecer en base a la interpretación de los mismos, la realidad del problema planteado y la necesidad de un cambio y/o mejoramiento de la situación existente sobre las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial.

3.8. Plan de Procesamiento de Información

PROCESAMIENTO	EXPLICACIÓN
Ordenamiento de la información recogida	Por categorías (encuestas, observaciones, test, etc.) o por estratos(estudiantes, padres de familia, docentes)
Revisión crítica de la información recogida	Limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta no pertinente.
Repetición de la recolección	En ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.
Tabulación manual o informática	Conteo o determinación de frecuencias
Presentación de la información en cuadros estadísticos en una sola variable o en cuadros de doble entrada	Los cuadros deben contener: número, título, cuadro propiamente dicho con la variable, frecuencia y porcentaje, fuente y elaboración.
Presentación de la información en gráficos estadísticos	Elaborados en Microsoft Office Excel u otro programa estadístico.
Presentación de información estadística	Calculo de medidas de tendencia central (media aritmética, mediana, moda) y de medidas de variabilidad

	(desviación típica, varianza, correlación) utilizando la estadística descriptiva.
Discusión de la información	Estudio estadístico de los datos y análisis e interpretación de la información(mediado por programas estadísticos)
Formulación de conclusiones	Basadas en los resultados más importantes de la discusión se recomienda formular una recomendación para cada conclusión.

TABLA NO 5: Plan de Procesamiento de Información
ELABORADO POR: Liliam carolina Jarrín Moreno

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados

ENCUESTA DIRECCIONADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS

1. ¿Cuándo tú visitas un parque guiado por tu maestra, identificas, plantas, arboles, animales?

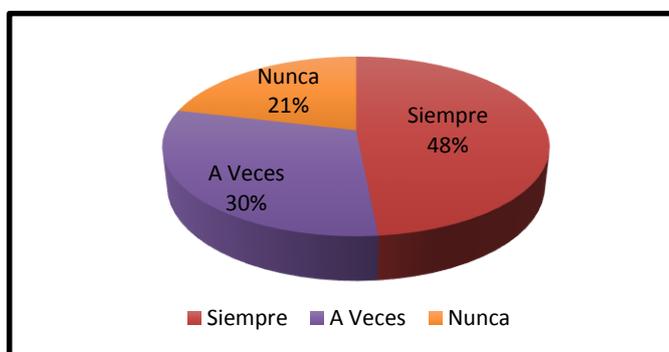
TABLA 6: Identificación del entorno

Frecuencia	Niños	Porcentaje
Siempre	16	48%
A Veces	10	30%
Nunca	7	21%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°5: Identificación del entorno



FUENTE: Tabla 6

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos el 48% afirma que siempre cuando visitan un parque guiado por la maestra, pueden identificar, plantas, arboles, animales, el 30% a veces y el 21% afirman que nunca pueden identificar.

Interpretación: La mayoría de niños manifiestan que siempre pueden identificar, plantas, arboles, animales, esto quiere decir que pueden reconocer fácilmente el entorno que les rodea, aprendiendo así a valorar y a cuidar la naturaleza, creando una conciencia de valor al medio ambiente.

2. ¿Cuándo tu juegas con los números, letras, te parece divertido y te sientes feliz?

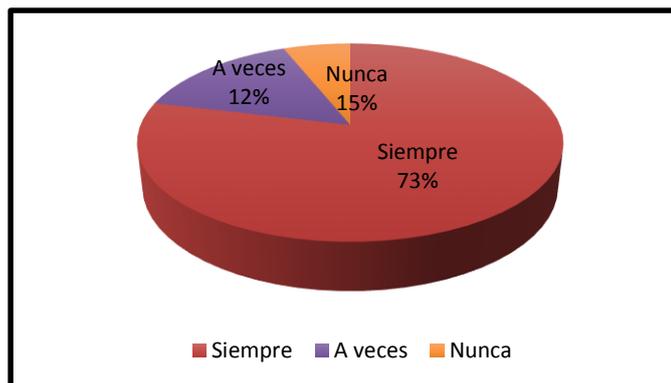
TABLA 7: Juegos con números y letras

<i>Frecuencia</i>	<i>Niños</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	24	73%
A Veces	4	12%
Nunca	5	15%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°6: Juegos con números y letras



FUENTE: Tabla 7

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: En el gráfico se muestra que el 73% afirma que siempre Cuando juegan con los números, letras, se divierten y se sienten felices, el 12% a veces, mientras que el 15% afirman que nunca Cuando juegan con los números, letras, se divierten ni se sienten felices.

Interpretación: Se deduce que a los niños siempre les gusta jugar mientras aprenden, por lo que es importante utilizar el juego como herramienta educativa para mejorar el aprendizaje en los niños, lo que les permitirá desarrollar su creatividad ser personas críticas y propositivas.

3. ¿Te diviertes cuando juegas con tus compañeros?

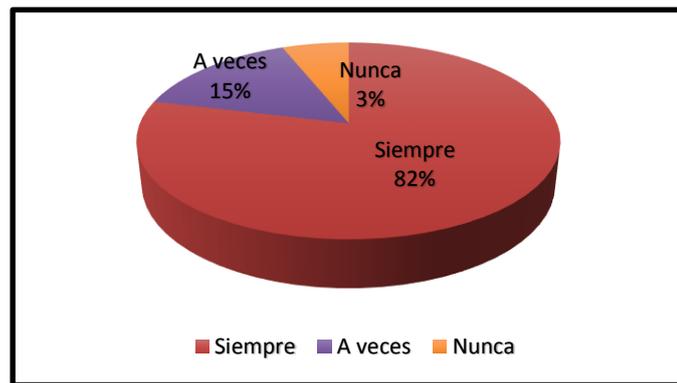
TABLA 8: Juegos con los compañeros

<i>Frecuencia</i>	<i>Niños</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	27	82%
A Veces	5	15%
Nunca	1	3%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°7: Juegos con los compañeros



FUENTE: Tabla 8

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: De los 33 niños encuestados, el 82% afirma que siempre se divierten cuando juegan con sus compañeros, el 15% a veces se divierten cuando juegan con sus compañeros, mientras que el 3% afirma que nunca se divierte cuando juega con sus compañeros.

Interpretación: Después del análisis se puede deducir que los niños siempre se divierten cuando juegan con sus compañeros, esto quiere decir que no tienen problema al realizar cualquier juego y tienen confianza en sí mismos, ya que el juego les ayuda a desarrollar destrezas y habilidades.

4. ¿Cuándo tu participas en los programas de tu escuela te sientes feliz?

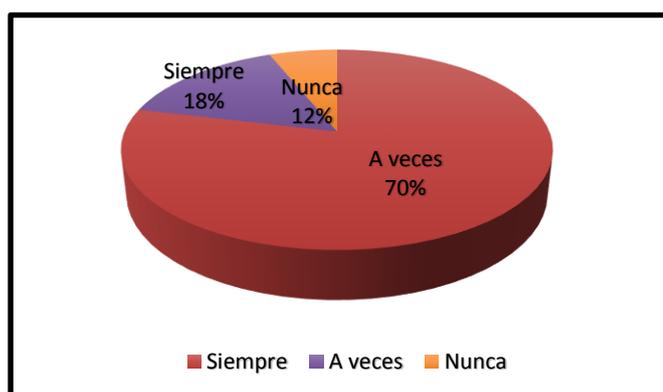
TABLA 9: Participación en programas

<i>Frecuencia</i>	<i>Niños</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	6	18%
A Veces	23	70%
Nunca	4	12%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°8: Participación en programas



FUENTE: Tabla 9

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: De los encuestados el 18% siempre cuándo participan en los programas de la escuela se sienten felices, el 70% afirma que a veces cuándo participan en los programas de la escuela se sienten felices, mientras que el 12% afirman que nunca cuándo participan en los programas de la escuela no sienten felices.

Interpretación: Esto nos indica que los niños no tienen confianza en sí mismos por lo que a veces participan en los programas de la escuela, por lo que es necesario mejorar su espacialidad para que se sientan seguros al realizar cualquier actividad escolar.

5. ¿Los juegos que realizas son entretenidos y aprendes?

TABLA 10: Juegos entretenidos

<i>Frecuencia</i>	<i>Niños</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	9	27%
A veces	24	73%
Nunca	0	
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°9: Juegos entretenidos



FUENTE: Tabla 10

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: En el gráfico se visualiza que el 27% opinan que los juegos que realizan son entretenidos y aprenden, mientras que el 73% afirma que a veces los juegos que realizan son entretenidos y aprenden.

Interpretación: La mayoría de niños manifiesta que a veces los juegos que realizan son entretenidos y aprenden, por lo que la docente debería utilizar técnicas lúdicas creativas de forma continua para fortalecer el aprendizaje de los niños ya que el juego es una herramienta muy importante en la educación.

6. ¿Reconoces con facilidad las letras: b, d, p, q?

TABLA 11: Reconocimiento de letras

<i>Frecuencia</i>	<i>Niños</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	6	18%
A Veces	24	73%
Nunca	3	9%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 10: Reconocimiento de letras



FUENTE: Tabla 11

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: El 18% de los encuestados afirman que siempre reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q, el 73% afirman que a veces reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q, mientras que el 9% afirman que no reconocen con facilidad las letras.

Interpretación: Mediante el análisis podemos determinar que los niños a veces reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q, esto quiere decir que tienen problemas con relación a la dirección de las letras por lo tanto es necesario desarrollar la noción arriba, abajo, derecha, izquierda para que puedan reconocer los rasgos de las letras.

7. ¿Si tu maestra te pide que ubiques objetos en los lugares correctos, lo haces con facilidad?

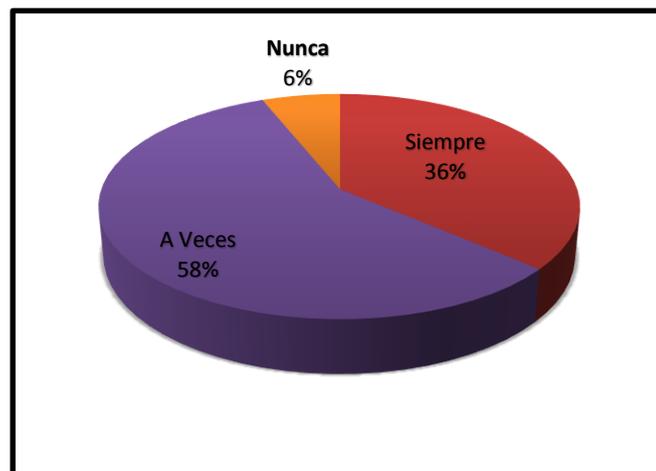
TABLA 12: Ubicación de objetos

<i>Frecuencia</i>	<i>Niños</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	12	36%
A Veces	19	58%
Nunca	2	6%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 11: Ubicación de objetos



FUENTE: Tabla 12

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Luego se realizó el gráfico donde se observa que el 36% afirman que siempre pueden ubicar objetos en los lugares correctos con facilidad, el 58% afirman que a veces pueden ubicar objetos en los lugares correctos con facilidad, mientras que el 6% afirman que no pueden ubicar objetos en los lugares correctos con facilidad.

Interpretación: Ante estos resultados se puede notar que en el segundo año de básica de la escuela España la mayoría de los niños a veces pueden ubicar objetos en los lugares correctos por lo que es importante ayudarles con técnicas lúdicas adecuadas para desarrollar la lateralidad y puedan desenvolverse de mejor manera.

8. ¿Tienes habilidad para pintar, dibujar o en algún deporte?

TABLA13: Habilidad en diferentes actividades

<i>Frecuencia</i>	<i>Niños</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	9	27%
A veces	24	73%
Nunca	0	0%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 12: Habilidad en diferentes actividades



FUENTE: Tabla 13

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: El 27% de los encuestados afirman que siempre tienen habilidad para pintar, dibujar o en algún deporte, mientras el 73% afirman que a veces tienen habilidad para pintar, dibujar o en algún deporte.

Interpretación: El análisis de esta pregunta deduce que la mayoría de niños a veces pueden pintar, dibujar o realizar algún deporte, esto quiere decir que tienen problemas en el desarrollo de su espacialidad, ya que esto incide negativamente en las actividades mencionadas anteriormente, generando poca habilidad en este sentido.

9. ¿Señalas correctamente las partes de tu cuerpo?

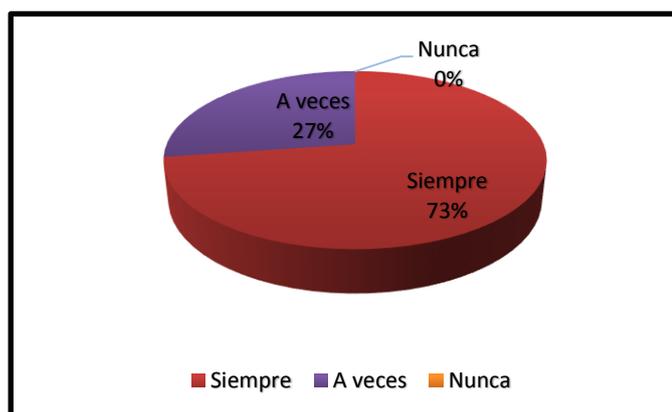
TABLA 14: Señalar las partes del cuerpo

<i>Frecuencia</i>	<i>Niños</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	24	73%
A veces	9	27%
Nunca	0	0%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 13: Señalar las partes del cuerpo



FUENTE: Tabla 14

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: De 33 niños encuestados el 73% afirman que siempre señalan correctamente las partes de su cuerpo, mientras que 9 de los niños que representan el 27% afirman que a veces señalan correctamente las partes de su cuerpo.

Interpretación: De acuerdo al análisis se deduce que la mayoría de niños siempre señalan correctamente las partes del cuerpo, esto quiere decir que conocen como funcionan las nociones de ubicación espacial con relación a su cuerpo, sin embargo es necesario desarrollar otras nociones que son muy importantes para que puedan desenvolverse adecuadamente en el entorno.

10. ¿Identificas el tamaño de los objetos que están a tu alrededor?

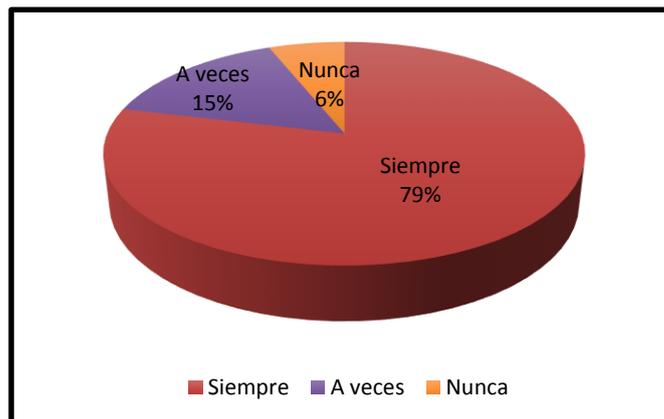
TABLA 15: Tamaño de los objetos

<i>Frecuencia</i>	<i>Niños</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	26	79%
A veces	5	15%
Nunca	2	6%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 14: Tamaño de los objetos



FUENTE: Tabla 15

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Según los datos obtenidos el 79% afirman que siempre identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor, el 15% afirman que a veces identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor, mientras que el 6% afirman que nunca pueden identificar el tamaño de los objetos que están a su alrededor.

Interpretación: De acuerdo con la encuesta realizada se demuestran que la mayoría de los niños siempre pueden identificar el tamaño de los diferentes objetos que están a su alrededor. Pero es de suma importancia ayudar a los demás niños que presentan problemas al no poder identificar.

**ENCUESTA DIRECCIONADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE
SEGUNDO AÑO DE E.G.B. DE LA ESCUELA “ESPAÑA”.**

1. ¿Cuándo usted visita un parque con su hijo(a), puede identificar plantas árboles, animales?

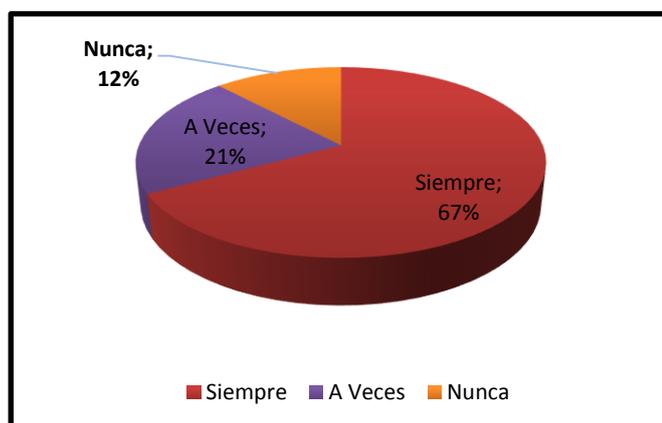
TABLA 16: Identifica el niño entorno

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	22	67%
A Veces	7	21%
Nunca	4	12%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°15: Identifica el niño entorno



FUENTE: Tabla 16

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: En el gráfico se observa que el 67% de los padres afirman que siempre cuando visitan un parque con sus hijos, pueden identificar plantas árboles, animales, el 21% afirman que a veces cuando visitan un parque con sus hijos, pueden identificar plantas árboles, animales, mientras el 12% afirman que nunca sus hijos pueden identificar plantas árboles, animales.

Interpretación: Según la encuesta realizada la mayoría de padres afirma que siempre cuando visitan un parque con sus hijos pueden identificar el entorno y por lo tanto también la naturaleza que los rodea sin ningún problema, siendo la orientación de los padres uno de los aspectos más importantes para ayudar en el desarrollo de la inteligencia naturista y el amor hacia el medio ambiente.

2. ¿Cuándo su hijo(a) juega con números o letras, se divierte y se siente alegre?

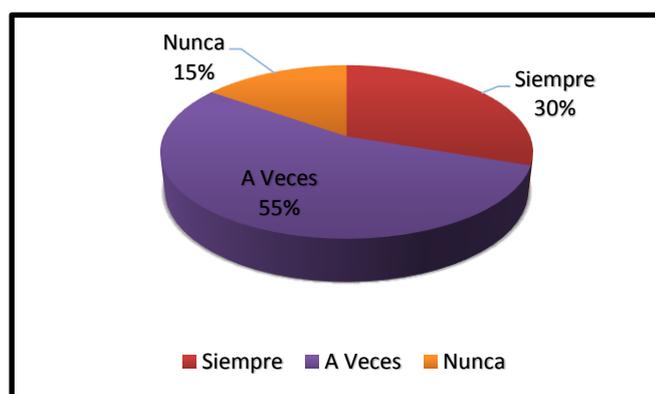
TABLA 17: El niño se divierte cuando juega con números y letras

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	10	30%
A Veces	18	55%
Nunca	5	15%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°16: El niño se divierte cuando juega con números y letras



FUENTE: Tabla 17

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: De los 33 padres de familia encuestados el 30% afirman que siempre cuándo sus hijos juegan con números o letras, se divierten y se sienten alegres, el 55% afirman que a veces cuándo sus hijos juegan con números o letras, se divierten y se sienten alegres, mientras que el 15% afirman que sus hijos no se divierten ni se sienten felices con las actividades relacionadas con números y letras.

Interpretación: La mayoría de los padres de familia afirma que a veces sus hijos se divierten y se sienten alegres aprendiendo los números. Por lo que es necesario que los padres estimulen a sus hijos para que se interesen en las actividades que realizan en la casa y en la escuela, aspecto que será muy beneficioso para su proceso educativo.

3. ¿Su hijo(a) se divierte cuando juega con sus compañeros?

TABLA 18: Diversión cuando juega

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	32	97%
A Veces	1	3%
Nunca	0	0%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°17: Diversión cuando juega



FUENTE: Tabla 18

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: De los padres de familia encuestados el 97% afirma que siempre Sus hijos se divierten cuando juegan con sus compañeros, mientras que el 3% afirma que a veces sus hijos se divierten cuando juega con sus compañeros.

Interpretación: El análisis de esta pregunta deduce que los padres de familia afirman que sus hijos siempre se divierten cuando juegan con sus compañeros, Por lo que es necesario trabajar con la comunidad para que conozcan la importancia del juego en los primeros años de vida y en el transcurso de la misma.

4. ¿Cuándo su hijo(a) participa en los programas de la escuela, se siente feliz?

TABLA 19: Participación del niño en los programas de la escuela

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	8	24%
A Veces	19	58%
Nunca	6	18%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°18: Participación del niño en los programas de la escuela



FUENTE: Tabla 18

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Luego de realizar el gráfico se puede observar que 8 de los padres de familia que representan el 24% afirman que siempre cuando sus hijos participan en los programas de la escuela, se sienten felices, el 58% afirman que a veces cuando sus hijos participan en los programas de la escuela, se sienten felices, mientras que el 18% afirman que nunca cuando sus hijos participan en los programas de la escuela, se sienten felices.

Interpretación: Al realizar esta investigación se determinó que los padres en su gran mayoría afirman que a sus hijos a veces les gusta participar en los programas de la escuela ya que algunos niños no tienen conocimiento del propio cuerpo y del entorno en el que se desenvuelve, por lo tanto no pueden realizar actividades con facilidad.

5. ¿Los juegos que realiza su hijo(a) son entretenidos y aprende?

TABLA 20: El niño se entretiene y aprende con los juegos

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	33	100%
A Veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°19: El niño se entretiene y aprende con los juegos



FUENTE: Tabla 20

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: El 100% de los padres encuestados, afirman que siempre los juegos que realizan sus hijos son entretenidos y aprende.

Interpretación: Los padres afirman que los juegos que realizan sus hijos siempre son entretenidos. Como es evidente a los niños les gusta jugar, y en su mayoría practicar aquella primicia que dice “aprender jugando”, esto quiere decir que por medio del juego se obtiene mejores resultados en el aprendizaje.

6. ¿Su hijo(a) reconoce con facilidad las letras: b, d, p, q?

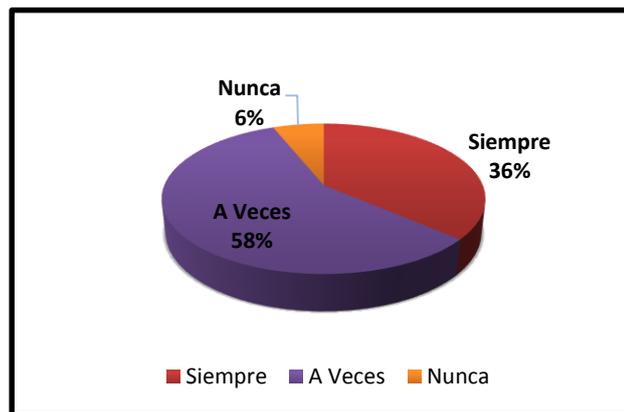
TABLA 21: El niño reconoce con facilidad las letras

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	12	36%
A Veces	19	58%
Nunca	2	6%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 20: El niño reconoce con facilidad las letras



FUENTE: Tabla 21

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: En el gráfico se observa que, el 36% de los padres encuestados afirman que siempre sus hijos reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q, el 58% afirman que a veces sus hijos reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q, mientras que el 6% afirman que nunca sus hijos reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q.

Interpretación: De acuerdo al análisis esto nos indica que el aprendizaje no se está aplicando en contextos plenos de sentido, por lo que los niños no conocen las nociones de ubicación espacial y por ende tienen problemas para reconocer las letras y esto les perjudica en la lecto-escritura.

7. ¿Cuándo usted le pide a su hijo(a) que ubique objetos en los lugares correctos lo hace con facilidad?

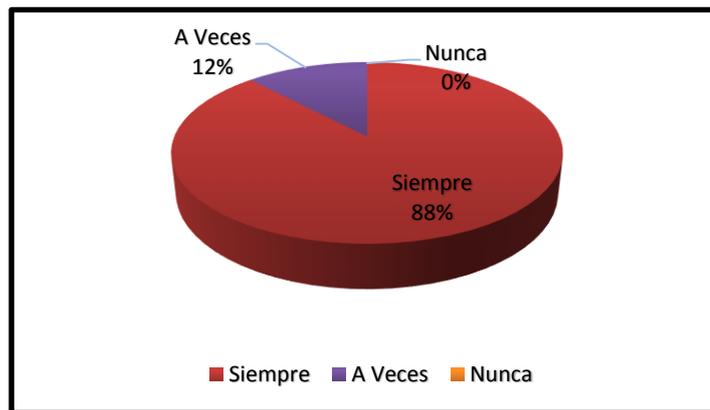
TABLA 22: El niño ubica objetos con facilidad

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	29	88%
A Veces	4	12%
Nunca	0	0%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 21: El niño ubica objetos con facilidad



FUENTE: Tabla 22

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: De los encuestados, el 88% de los padres de familia afirman que siempre cuándo le piden a sus hijos que ubiquen objetos en los lugares correctos lo hacen con facilidad, mientras que los padres de familia que representan el 12% afirman que a veces cuándo le piden a sus hijos que ubique objetos en los lugares correctos lo hace con facilidad.

Interpretación: Los resultados indican que la mayoría de padres de familia afirman que sus hijos siempre pueden ubicar los objetos en el lugar correcto con facilidad, esto quiere decir que la mayoría de los niños no tienen problemas con la noción espacial relacionada con la direccionalidad.

8. ¿Su hijo(a) tiene habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?

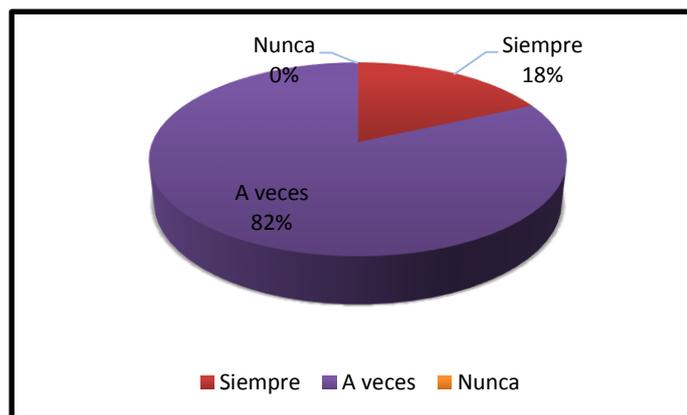
TABLA 23: Habilidad para realizar actividades

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	6	18%
A veces	27	82%
Nunca	0	0%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 22: Habilidad para realizar actividades



FUENTE: Tabla 23

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Según los resultados de la encuesta, el 18% de los padres de familia afirman que sus hijos siempre tienen habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte, mientras que los padres de familia que representan el 82% afirman que sus hijos nunca tienen habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte.

Interpretación: La mayoría de los padres de familia manifiestan que sus hijos a veces demuestran habilidad para pintar, dibujar o hacer algún deporte, por lo que los padres y el docente deben poner énfasis para ayudarles a los niños a desarrollar sus habilidades y destrezas, para que tengan un mejor desempeño escolar.

9. ¿Su hijo(a) señala correctamente las partes del cuerpo?

TABLA 24: El niño señala correctamente las partes del cuerpo

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	31	94%
A Veces	2	6%
Nunca	0	0%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 23: El niño señala correctamente las partes del cuerpo



FUENTE: Tabla 24

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: De los 33 padres de familia encuestados que es el 100%, 31 de los padres de familia que representan el 94% afirman que sus hijos siempre señalan correctamente las partes del cuerpo, mientras que los padres de familia que representan el 6% afirman que sus hijos a veces señalan correctamente las partes del cuerpo.

Interpretación: La totalidad de padres de familia afirma que sus hijos siempre señalan correctamente las partes del cuerpo, esto significa que el docente llega a sus estudiantes aplicando a su modo la metodología de enseñanza, por lo que los niños no tienen problema en este sentido y pueden demostrar sus conocimientos.

10. ¿Su hijo(a) identifica el tamaño de los objetos que están a su alrededor?

TABLA 25: El niño identifica el tamaño de los objetos

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	30	91%
A Veces	3	9%
Nunca	0	0%
Total	33	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRAFICO 24: El niño identifica el tamaño de los objetos



FUENTE: Tabla 25

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: En el gráfico se muestra que el 91% de los padres de familia afirman que sus hijos siempre identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor, mientras que los padres de familia que representan el 9% afirman que sus hijos a veces identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor.

Interpretación: De acuerdo a los resultados, los padres de familia afirman que sus hijos siempre identifican el tamaño de los objetos, esto se debe gracias al apoyo que les brindan a sus hijos para que tengan un buen desempeño tanto en la casa como en la escuela.

**ENCUESTA DIRECCIONADA AL DOCENTE DE SEGUNDO AÑO E.G.B.
DE LA ESCUELA “ESPAÑA”.**

1. ¿Cuándo usted les lleva a los niños a visitar un parque, pueden identificar plantas árboles, animales?

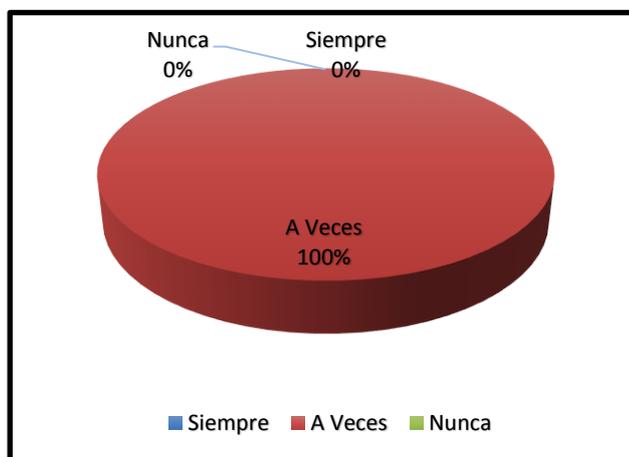
TABLA 26: El niño identifica el entorno

<i>Frecuencia</i>	<i>Docente</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	0	0%
A Veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°25: El niño identifica el entorno



FUENTE: Tabla 26

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Uno de los docentes que representa el 100% manifiesta que cuándo el docente les lleva a los niños a visitar un parque, a veces pueden identificar plantas árboles, animales.

Interpretación: De la respuesta se deduce que cuando el docente lleva a los niños al parque a veces pueden reconocer lo que está en su entorno, esto indica que el docente aplica metodología tradicional lo que no les permite desarrollar adecuadamente las funciones básicas a los niños.

2. ¿Cuándo sus estudiantes juegan con números o letras, usted observa que se divierten y se sienten alegres?

TABLA 27: Los estudiantes se divierten y son alegres jugando

<i>Frecuencia</i>	<i>Docente</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	0	0%
A Veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°26: Los estudiantes se divierten y son alegres jugando



FUENTE: Tabla 27

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Según los datos se puede observar que el docente que representa el 100% manifiesta que cuándo sus estudiantes juegan con números o letras, a veces se divierten y se sienten alegres.

Interpretación: El docente manifiesta que a veces los niños cuando juegan con los números y letras se divierten y son felices, por tal razón es necesario aplicar técnicas lúdicas para que los niños tengan más interés en aprender ya que por medio del juego se logra un aprendizaje significativo.

3. ¿Observa usted que los niños se divierten cuando juegan con sus compañeros?

TABLA 28: Los niños se divierten jugando con sus compañeros

<i>Frecuencia</i>	<i>Docente</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	1	100%
A Veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°27: Los niños se divierten jugando con sus compañeros



FUENTE: Tabla 28

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Se puede observar que el docente que representa el 100% menciona que siempre observa que los niños se divierten cuando juegan con sus compañeros.

Interpretación: Del resultado obtenido se puede evidenciar que el docente siempre observa que los niños se divierten cuando juegan. Por lo tanto es importante que el docente tome el juego como herramienta educativa para el alcance de aprendizajes significativos en el aula.

4. ¿Cuándo los estudiantes participan en los programas de la escuela, se sienten felices?

TABLA 29: Participación de los estudiantes en programas de la escuela

<i>Frecuencia</i>	<i>Docente</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	0	0%
A Veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°28: Participación de los estudiantes en programas de la escuela



FUENTE: Tabla 29

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Según los datos emitidos por la encuesta Uno de los docentes que representa el 100% menciona que cuándo los estudiantes participan en los programas de la escuela, a veces se sienten felices.

Interpretación: Según la encuesta el docente manifiesta que a veces los estudiantes se sienten felices cuando participan en los programas de la escuela, por lo que es necesario ayudar a los estudiantes a mejorar el conocimiento de las nociones básicas para que se sientan seguros al momento de realizar cualquier actividad educativa.

5. ¿Los juegos que realiza con sus estudiantes son entretenidos y aprenden?

TABLA 30: Juegos entretenidos para los estudiantes

<i>Frecuencia</i>	<i>Docente</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	0	0%
A Veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°29: Juegos entretenidos para los estudiantes



FUENTE: Tabla 30

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Se puede observar que el docente según los datos emitidos por la encuesta, menciona que los juegos que realiza con sus estudiantes a veces son entretenidos y aprenden.

Interpretación: El resultado de la encuesta al docente manifiesta que los juegos que realiza con sus estudiantes a veces son entretenidos y aprenden. Por lo tanto es importante que el docente se actualice sobre técnicas lúdicas para hacer el aprendizaje entretenido y los niños aprendan de manera divertida las diferentes asignaturas.

6. ¿Sus estudiantes reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q?

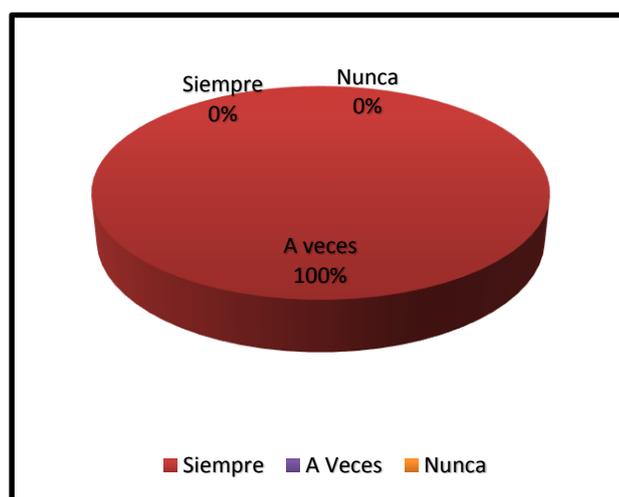
TABLA 31: Estudiantes reconocen las letras

<i>Frecuencia</i>	<i>Docente</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	0	0%
A Veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°30: Estudiantes reconocen las letras



FUENTE: Tabla 31

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: En este aspecto uno de los docentes que representa el 100% menciona que a veces sus estudiantes reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q.

Interpretación: De acuerdo con el análisis el docente menciona que a veces los estudiantes reconocen las letras, por lo tanto el docente debe trabajar con énfasis en el desarrollo de las nociones de ubicación espacial para que los niños no tengan problemas en la lecto-escritura ya que esa es una de las causas de este problema.

7. ¿Cuándo usted le pide a sus estudiantes que ubiquen objetos en los lugares correctos lo hacen con facilidad?

TABLA 32: Ubicación de objetos por los estudiantes

<i>Frecuencia</i>	<i>Docente</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	0	0%
A Veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°31: Ubicación de objetos por los estudiantes



FUENTE: Tabla 32

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Uno de los docentes que representa el 100% menciona que cuando le pide a sus estudiantes que ubiquen objetos en los lugares correctos a veces lo hacen con facilidad.

Interpretación: El resultado indica que cuando el docente pide a los estudiantes que ubiquen objetos en los lugares correctos a veces lo hacen con facilidad, esto quiere decir que necesita aplicar técnicas lúdicas adecuadas, las cuales ayuden a los estudiantes a reconocer la ubicación de los objetos en el espacio.

8. ¿Los estudiantes tienen habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?

TABLA 33: Habilidad de los estudiantes para realizar actividades

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	0	0%
A Veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°32: Habilidad de los estudiantes para realizar actividades



FUENTE: Tabla 33

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Se observa que el docente que representa el 100% menciona que a veces los estudiantes tienen habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte.

Interpretación: De acuerdo con la encuesta, el docente afirma que a veces los estudiantes tienen habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte, por lo que debe utilizar técnicas lúdicas para desarrollar la espacialidad de los estudiantes ya que eso influye en las actividades antes mencionadas.

9. ¿Sus estudiantes señalan correctamente las partes del cuerpo?

TABLA 34: Estudiantes señalan correctamente las partes del cuerpo

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	1	100%
A Veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°33: Estudiantes señalan correctamente las partes del cuerpo



FUENTE: Tabla 34

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Uno de los docentes que representa el 100% menciona que sus estudiantes siempre señalan correctamente las partes del cuerpo.

Interpretación: El docente afirma que los niños siempre señalan las partes del cuerpo correctamente, esto indica que aplica estrategias que ayudan en este sentido, pero no logra desarrollar en otras que son importantes, provocando desequilibrio al momento de identificar determinadas nociones.

10. ¿Los estudiantes identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor?

TABLA 35: Estudiantes identifican el tamaño de los objetos

<i>Frecuencia</i>	<i>Padres</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	0	0%
A Veces	1	100%
Nunca	0	0%
Total	1	100%

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GRÁFICO N°34: Estudiantes identifican el tamaño de los objetos



FUENTE: Tabla 35

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Análisis: Según la información obtenida el docente que representa el 100% menciona que los estudiantes a veces identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor.

Interpretación: Mediante el análisis el docente menciona que los niños a veces identifican el tamaño de los objetos, por lo que podemos determinar que existe una inadecuada aplicación del proceso de enseñanza por parte del docente provocando que los niños tengan problemas para identificar la noción grande-pequeño, que tiene relación con el tamaño de los objetos.

4.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Inaplicación de técnicas lúdicas para desarrollar la espacialidad en los niños y niñas.

4.2.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS.

Las técnicas lúdicas si inciden en el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Escuela “España”.

Variable Independiente

Técnicas Lúdicas

Variable Dependiente

Desarrollo Espacial

4.2.2. MODELO ESTADÍSTICO PARA COMPROBAR LA HIPÓTESIS

Para la resolución del problema planteado y de conformidad de la hipótesis estadística estipulada, es necesario trabajar con las frecuencias observadas, de la investigación.

4.2.3. PLANTEO DE LA HIPÓTESIS

Ho: Las técnicas lúdicas no inciden en el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Escuela “España”.

H1: Las técnicas lúdicas si inciden en el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Escuela “España”.

4.2.4. Estimador estadístico.

Se utilizó el estadígrafo chi cuadrado

$$X^2 = \frac{\sum (O - E)^2}{E}$$

En donde:

X^2 = Chi-cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = frecuencia esperada o teórica

4.2.5. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN Y REGLA DE DECISIÓN

$$\alpha = 0.05$$

$$Gl = (c-1) (f-1)$$

$$Gl = (3-1) (3-1)$$

$$Gl = 4$$

En base a los datos de un nivel de significación de $\alpha = 0.05$ y con 4 gl. Se tiene un valor de $X^2_t = 9.49$ que lo podemos graficar en la campana de la normal.

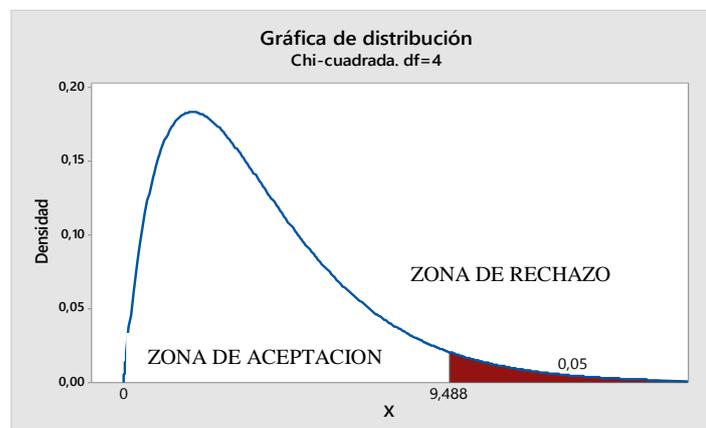


GRAFICO: 35

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

4.2.6. Cálculo de Chi-cuadrado X^2 .- Datos contenidos en la investigación´

Nº	NIÑOS	FRECUENCIA OBCERVADA			
	PREGUNTAS	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	¿Cuándo tú visitas un parque guiado por tu maestra, identificas, plantas, arboles, animales?	16	10	7	33
2	¿Cuándo tu juegas con los números, letras, te parece divertido y te sientes feliz?	24	4	5	33
3	¿Te diviertes cuando juegas con tus compañeros?	27	5	1	33
4	¿Cuándo tu participas en los programas de tu escuela te sientes feliz?	6	23	4	33
5	¿Cuándo tu participas en los programas de tu escuela te sientes feliz?	9	24	0	33
6	¿Reconoces con facilidad las letras b, d, p, q?	6	24	3	33
7	¿Si tu maestra te pide que ubiques objetos en los lugares correctos, lo haces con facilidad?	12	19	2	33
8	¿Tienes habilidades para pintar, dibujar, o en algún deporte?	9	24	0	33
9	¿Señalas correctamente las partes de tu cuerpo?	24	9	0	33
10	¿Identificas el tamaño de los objetos que están a tu alrededor?	26	5	2	33
	SUB TOTAL	159	147	24	330

TABLA 36

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

	PADRES DE FAMILIA	FRECUENCIA OBCERVADA			
Nº	PREGUNTAS	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	<i>¿Cuándo usted visita un parque con su hijo(a), puede identificar plantas árboles, animales?</i>	22	7	4	33
2	<i>¿Cuándo su hijo(a) juega con números o letras, se divierte y se siente alegre?</i>	10	18	5	33
3	<i>¿Su hijo(a) se divierte cuando juega con sus compañeros?</i>	32	1	0	33
4	<i>¿Cuándo su hijo(a) participa en los programas de la escuela, se siente feliz?</i>	8	19	6	33
5	<i>¿Los juegos que realiza su hijo(a) son entretenidos y aprende?</i>	33	0	0	33
6	<i>¿Su hijo(a) reconoce con facilidad las letras: b, d, p, q?</i>	12	19	2	33
7	<i>¿Cuándo usted le pide a su hijo(a) que ubique objetos en los lugares correctos lo hace con facilidad?</i>	29	4	0	33
8	<i>¿Su hijo(a) tiene habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?</i>	6	27	0	33
9	<i>¿Su hijo(a) señala correctamente las partes del cuerpo?</i>	31	2	0	33
10	<i>¿Su hijo(a) identifica el tamaño de los objetos que están a su alrededor?</i>	30	3	0	33
	SUB TOTAL	213	100	17	330

TABLA 37

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

	DOCENTE	FRECUENCIA OBCERVADA			
Nº	PREGUNTAS	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	<i>¿Cuándo usted les lleva a los niños a visitar un parque, pueden identificar plantas árboles, animales?</i>	0	1	0	1
2	<i>¿Cuándo sus estudiantes juega con números o letras, usted observa que se divierten y se siente alegres?</i>	0	1	0	1
3	<i>¿Observa usted que los niños se divierten cuando juegan con sus compañeros?</i>	1	0	0	1
4	<i>¿Cuándo los estudiantes participan en los programas de la escuela, se sienten</i>	0	1	0	1
5	<i>¿Los juegos que realiza con sus estudiantes son entretenidos y aprenden?</i>	0	1	0	1
6	<i>¿Sus estudiantes reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q?</i>	0	1	0	1
7	<i>¿Cuándo usted le pide a sus estudiantes que ubiquen objetos en los lugares correctos lo hacen con facilidad?</i>	0	1	0	1
8	<i>¿Los estudiantes tienen habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?</i>	0	1	0	1
9	<i>¿Sus estudiantes señalan correctamente las partes del cuerpo?</i>	1	0	0	1
10	<i>¿Los estudiantes identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor?</i>	0	1	0	1
	SUB TOTAL	2	8	0	10

TABLA 38

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Frecuencia Observada

Preguntas	Siempre	<i>FRECUENCIA OBCERVADA</i>		
		A veces	Nunca	Total
A Estudiantes	159 (184,21)	147 (125,60)	24(20,19)	330
A Padres	213(184,21)	100(125,60)	17(20,19)	330
A docente	2(5,58)	8 (3,81)	0 (0,61)	10
TOTAL	374	255	41	670

TABLA 39

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Frecuencia esperada

Preguntas	Siempre	<i>FRECUENCIA ESPERADA</i>		
		A veces	Nunca	Total
A Estudiantes	184,21	125,60	20,19	330
A Padres	184,21	125,60	20,19	330
A docente	5,58	3,81	0,61	10
TOTAL	374	255,01	40,99	670

TABLA 40

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Tabla de frecuencias observadas (O) y esperadas (E)

Calculo del chi cuadrado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
159,00	184,21	-25,21	635,54	3,45
147,00	125,60	21,40	457,96	3,65
24,00	20,19	3,81	14,52	0,72
213,00	184,21	28,79	828,86	4,50
100,00	125,60	-25,60	655,36	5,22
17,00	20,19	-3,19	10,18	0,50
2,00	5,58	-3,58	12,82	2,30
8,00	3,81	4,19	17,56	4,61
0,00	0,61	-0,61	0,37	0,61
				25,56

TABLA 41

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

DECISION

Con 4 grados de libertad y un nivel de significación de $\alpha= 0,05$,teniendo un valor de $X^2_t= 9,488$, se ha calculado que el valor $X^2_c= 25,56$ como el segundo valor es mayor que el primero por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna la misma que dice:

Las técnicas lúdicas si inciden en el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Escuela “España”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- ✓ Las falencias en el desarrollo espacial por parte de los niños del segundo año de básica se debe a que los docentes no utilizan técnicas lúdicas para motivar las clases.
- ✓ Los docentes en su mayoría no incorporan el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, limitando su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a, a través de las técnicas lúdicas.
- ✓ La aplicación de técnicas lúdicas para desarrollar la espacialidad en los niños de la Escuela “España”, son de vital importancia, considerando que todas las actividades que diseñe el docente en procura de potenciar este conocimiento, permitirá que los niños alcancen el dominio de las habilidades cognitivas, determinantes en el proceso de aprendizaje.
- ✓ La propuesta de un manual o guía de técnicas lúdicas, hará que el docente desarrolle por completo los aprendizajes en niños y niñas.

5.2. RECOMENDACIONES

- ✓ Incorporar el juego como técnica lúdica en el aprendizaje de los niños y niñas, valorando sus procesos y resultados, además deben actualizarse sobre técnicas lúdicas para mejorar la educación en los alumnos ya que todo va evolucionando.
- ✓ El diseño de una guía de juegos para que el docente lo utilice como una instrumento de ayuda para el desarrollo espacial a través del juego.
- ✓ Aplicar juegos relacionados con la espacialidad, para que los niños desarrollen sus capacidades.
- ✓ Es imprescindible proveer a los docentes de la escuela de técnicas innovadoras para el desarrollo espacial de los niños, para que estos potencien sus habilidades y destrezas cognitivas, que les permita aprendizajes significativos en todas las asignaturas.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

GUIA DE TÉCNICAS LÚDICAS ORIENTADAS AL DOCENTE PARA PROMOVER EL DESARROLLO ESPACIAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA ESPAÑA.

6.1. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN: Escuela “España”

DIRECCIÓN: La Concepción

PROVINCIA: Tungurahua

CANTÓN: Ambato

FUNCIONAMIENTO: Matutino

RESPONSABLE DE LA EJECUCIÓN: Liliam Carolina Jarrín Moreno

BENEFICIARIOS: Maestros, padres de familia y estudiantes del Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela “España”.

FINANCIAMIENTO: Fondos de la investigadora

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La investigación realizada ha detectado que la mayoría de los docentes de la escuela “España” y en especial el segundo año no utilizan técnicas lúdicas, ya que al utilizar el juego como herramienta educativa tenemos numerosos beneficios al practicarlos, por lo que al no practicarlos perjudica a los estudiantes en su desarrollo motriz.

Los docentes del segundo año de educación básica emplean diferentes tipos de técnicas como; canciones, conceptos espaciales a través de cuentos, fichas, pero no utilizan los juegos donde se emplee el cuerpo para que los niños sean capaces de reconocer las distancias de un objeto con relación a su cuerpo, identificar las distancias entre objetos, etc.

El desarrollo de la espacialidad de los estudiantes de segundo año en su gran mayoría es reducido, por tal razón presentan limitaciones en las actividades que desarrollan con su cuerpo ya que tienen dificultades en la orientación de su cuerpo en el espacio, lo que a su vez dificulta la capacidad de desplazamiento y realización de movimientos fluidos dificultando el desarrollo espacial de los niños y niñas.

6.3 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad la aplicación de técnicas lúdicas es un tema que poco a poco va evolucionando, pero también es necesario conocer su aplicación, por tal razón en la propuesta planteada del trabajo de investigación, se realizó una guía didáctica dirigida al personal docente, sobre la aplicación de técnicas lúdicas que ayuden a desarrollar la espacialidad en los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la escuela “España”. Basado en la teoría de Howard Gardner, que manifiesta que las personas aprenden, representan y utilizan el saber de muchos y diferentes modos, la utilización de técnicas lúdicas está incursionando

en la educación como un medio novedoso para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Esta guía metodológica es un apoyo a todos los docentes, ya que por diferentes aspectos no se encuentran correctamente capacitados, en temas de técnicas lúdicas, especialmente para desarrollar la espacialidad de los niños.

La investigación tiene **interés** por cuanto el propósito es desarrollar la creatividad y un aprendizaje significativo en los niños y niñas, mediante la aplicación de técnicas lúdicas que favorezcan el desenvolvimiento y desempeño en su vida diaria y en el ámbito social.

La **importancia** de este trabajo de investigación es de carácter innovador y capacitador, sujeto a buscar propuestas para elevar el nivel cognitivo en sus estudiantes; para que tengan capacidad para actuar y trabajar en equipo o personalmente sin dejar de interactuar.

La **originalidad** de la investigación está dada porque el tema aporta significativamente al quehacer educativo de la institución.

Los **beneficiarios** son los padres de familia y todos los niños y niñas de la Escuela “España” , al docente, al cual le facilitó su proceso de enseñanza aplicando nuevas técnicas lúdicas por lo tanto podrán observar un cambio notorio en la formación de sus niños cuando se aplique esta propuesta de solución al proyecto de investigación educativa.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Elaborar una guía de técnicas lúdicas orientadas al docente para promover el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la escuela España.

6.4.2 Objetivos Específicos

- ✓ Socializar la guía de técnicas lúdicas con el docente, padres de familia y estudiantes de segundo año de la institución.
- ✓ Aplicar la guía de técnicas lúdicas en el aula.
- ✓ Entregar la guía de técnicas lúdicas al docente.

6.5 FACTIBILIDAD

Política

Esta propuesta es factible puesto que cuenta con el apoyo y colaboración de los padres de familia, estudiantes y el docente, que siente la necesidad de mejorar el desempeño escolar de los niños y niñas del segundo año de la escuela “España”.

Social

La propuesta es factible desde el punto de vista social, por cuanto la sociedad en general y los Padres de Familia en particular aspiran que sus hijos sean capaces desenvolverse de mejor manera, aspirando a ser personas activas capaces de resolver problemas desarrollando sus capacidades motrices e intelectuales.

Organizacional

La propuesta es factible de aplicarse por cuanto la institución educativa cuenta con una infraestructura organizacional adecuada para implementarla, y personal dispuesto al mejoramiento y aprendizaje continuo.

Económica

Para la realización y aplicación de la propuesta se cuenta con los recursos: humanos, tecnológicos, y económicos que demanda su ejecución por cuanto existe el presupuesto el mismo que es asumido por la investigadora.

6.6. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

6.6.1 TECNICA

Como técnica se define la manera en que un conjunto de procedimientos, materiales o intelectuales, es aplicado en una tarea específica, con base en el conocimiento de una ciencia o arte, para obtener un resultado determinado.

Técnica también puede usarse para referirse al modo de hacer una cosa: “Juan, tienes que enseñarme esa técnica para pelar mangos”. En este sentido, la técnica es transmisible, reproducible, transformable y mejorable en cualquiera de sus ámbitos de aplicación, sea industrial, artístico o relativo acciones humanas.

Técnica en Educación

Dentro del ámbito de la enseñanza, la técnica comprende una importante variedad de procedimientos, estrategias y métodos de índole intelectual que son empleados tanto para impartir conocimiento (técnicas didácticas, como dinámicas de debate), como para mejorar los procesos de aprendizaje de los alumnos (técnicas de lectura, investigación o estudio, como diseño de mapas mentales o mapas conceptuales). Su aplicación responde a la necesidad de optimizar el rendimiento y los resultados dentro del ámbito educativo.

6.6.2 JUEGO

Para Piaget el juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo. En ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño. El juego es natural y espontáneo. Para el niño implica una liberación de los conflictos.

Piaget diferenció cuatro tipos de juego en relación con los estadios de desarrollo evolutivo del niño, además El juego desarrolla la inteligencia integral del niño, y lo clasifica:

Los juegos de ejercicios: son los primeros en aparecer. Aparecen entre los 0-2 años, es conocido, como el periodo sensorio-motor. Es la primera forma de juego del ser humano y suelen ser juegos individuales.

Los niños pequeños, antes de empezar hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro, lo tiran para que se lo volvamos a dar.

Se clasifican en:

Ejercicios simples: en esta etapa se limita a producir una conducta por el solo placer de realizarlo.

Combinaciones sin objeto: En esta etapa construye nuevas combinaciones lúdicas (de juego) que consigue gracias al contacto con el material destinado para que se divierta.

Combinaciones con una finalidad: desde el comienzo tienen una finalidad lúdica y por el contrario que en el anterior, colocaban las piezas sin preocuparse en este caso sí guardan un orden lógico.

Juego simbólico: correspondiente al periodo preoperacional. Una vez, el niño haya dominado el juego de ejercicio, alrededor de los dos años de edad aparece el juego simbólico, el niño se impregna de imaginación y aparecen los seres imaginarios creando y reviviendo experiencias.

El juego simbólico lo podemos programar en la escuela infantil para obtener unos objetivos educativos determinados de tal manera que lo transformamos en juego simbólico didáctico lo que denominamos juego simbólico dirigido. En este sentido debemos programar el juego simbólico como un mediador, o como material o recurso para el aprendizaje escolar.

Juegos de construcción: Correspondiente al periodo de operaciones concretas. Aparece aproximadamente entre los 4 y siete años, pero está presente en cualquier edad.

Desde su primer año de vida los niños clasifican cubos que superponen, o bloques de madera con lo que hacen torres.

No es característico de ningún estadio determinado. Potencia la creatividad, produce experiencias sensoriales y desarrolla las habilidades.

Los juegos de reglas: Correspondiente al periodo operaciones formales. El fin de educación infantil (6-7 años) coincide con la aparición de estos juegos y conlleva a que surja la competición, las reglas y la colaboración entre iguales. Implica relaciones sociales e individuales. El juego de reglas tiene una aparición tardía porque es una actividad del ser socializado. Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras- juegos de ejercicio- (carreras, lanzamientos,

etc.), juegos simbólicos (las cocinitas) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad).

En todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que seguir unas normas. Si en los juegos simbólicos cada niño podía inventar nuevos personajes o incorporar otros temas, en los de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente, y por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

6.6.3 ESPACIALIDAD

La conciencia espacial es la capacidad de entender la relación entre los objetos de tu entorno y de tu cuerpo. Comienza inmediatamente después del nacimiento y continúa madurando hasta unos 18 años de edad en la mayoría de los casos. Jean Piaget sugirió cuatro etapas de desarrollo en su teoría del procesamiento cognitivo y espaciales que detalla el crecimiento de razonamiento espacial a través de las vidas de los niños.

Etapas sensoriomotora

Los bebés comienzan a descubrir los contornos básicos, formas y tamaños en el nacimiento. Ellos aprenden y reconocen los rasgos faciales de los padres o cuidadores. Los objetos que están en un rango cercano al cuerpo del bebé son muy interesantes y hacen que el niño trate de alcanzarlos o tomar para descubrir más sobre el tema. La etapa sensoriomotora continúa hasta que el niño cumpla 2 años de edad. Los niños aprenden sobre los colores, los tamaños y las distancias de los objetos a medida que experimentan con el movimiento de su cuerpo para adquirir el objeto.

Etapas preoperacional

La etapa pre-operativa va desde las edades de 2 a 7. Los niños comienzan a usar el lenguaje y la imaginación para entender el espacio a su alrededor durante estos años. Expresan su desarrollo espacial en el dibujo de dos dimensiones en este momento y no son capaces de entender que hay otro lado a los objetos que están dibujando que no siempre se puede representar en el papel.

Etapas operacional concreta

Los niños que están entre las edades de 7 a 12 están empezando a desarrollar una forma más tangible de ver los objetos que no se encuentran representados en tres dimensiones. Ellos dibujan objetos y comprenden que hay otro lado al objeto que no se ve en el dibujo. Los niños están familiarizados con las formas y proporción general de los objetos a esta edad. En general, los niños en la etapa de las operaciones concretas también son más conscientes de su entorno exterior y no están tan ensimismados como las etapas anteriores.

Etapas operacional formal

Cuando los adolescentes desde los 12 años hasta la edad adulta llegan a la etapa de las operaciones formales, se desarrollan sobre todo en el conocimiento de los conceptos abstractos. Comienzan a comprender que existen ciertos elementos de su entorno y que no siempre son tangibles. Pueden utilizar el simbolismo para representar conceptos. Mientras que la etapa de las operaciones formales se piensa típicamente que termina alrededor de 18 años, se ha hecho evidente que el desarrollo de conceptos abstractos puede continuar hasta la edad adulta.

6.7. METODOLOGÍA

Se plantean diferentes técnicas lúdicas las mismas que deben ser aplicadas de manera práctica en el aula, por lo tanto se establecerá la participación activa de todos los actores educativos como: estudiantes, y docente.

Los juegos pueden plantearse como diversión, pero no hay duda de que constituyen una eficaz herramienta para el educador. Por ese motivo para poder obtener el máximo partido de este recurso lúdico, es aconsejable que el educador o educadora incorpore los juegos a las actividades educativas siguiendo unas pautas lógicas y estructuradas.

El éxito total de un juego, es decir, el conseguir que los alumnos disfruten y aprendan a la vez, reduce en gran parte en la presentación que se haga: Se debe proceder a una clara explicación de los procesos y pasos a seguir.

Modelo Operativo

<i>ETAPAS</i>	<i>METAS</i>	<i>ACTIVIDADES</i>	<i>RECURSOS</i>	<i>RESPONSABLES</i>	<i>TIEMPO</i>	<i>RESULTADOS</i>
Socializar	Socializar los resultados de la investigación	Reunión: Fijar fecha y hora	Humanos Tecnológicos Materiales	Docente Investigadora	1 día	Docentes capacitados para la utilización de la guía.
Ejecución	Aplicar en el aula las técnicas lúdicas propuestas en la guía.	Desarrollar algunos de los juegos que están dentro de la guía de técnicas lúdicas	Humanos Materiales del medio Guía de técnicas lúdicas	Docentes Investigadora Niños(a)	2 días	Docentes capaces de utilizar correctamente la guía.
Evaluación	Demostrar por parte de los docentes capacitados el éxito que tienen al desarrollar los juegos con la utilización de la guía didáctica.	Aplicación de la guía de técnicas lúdicas. Análisis de resultados. Elaboración de un informe.	Humanos Materiales	Autoridades Docentes Investigador	1 día	Docentes capaces de desarrollar la espacialidad en los niños(a) por medio de las técnicas lúdicas.

TABLA 42

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Recursos humanos

La administración de propuesta de este proyecto educativo se llevara a cabo por la investigadora de este tema, señorita Liliam Carolina Jarrín Moreno

Recursos institucionales

Para la realización de mi investigación tengo el apoyo de la Escuela “España” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, en donde se ha observado el problema a investigar y en donde se ha recolectado la información

Recursos Económicos

<i>Institución</i>	<i>Responsables</i>	<i>Actividades</i>	<i>Presupuesto</i>	<i>Financiamiento</i>
Escuela “España”	-Docente -Investigadora	-Aplicar las técnicas lúdicas -Socializar la propuesta	\$60	Auto financiado por la investigadora.

TABLA 43

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

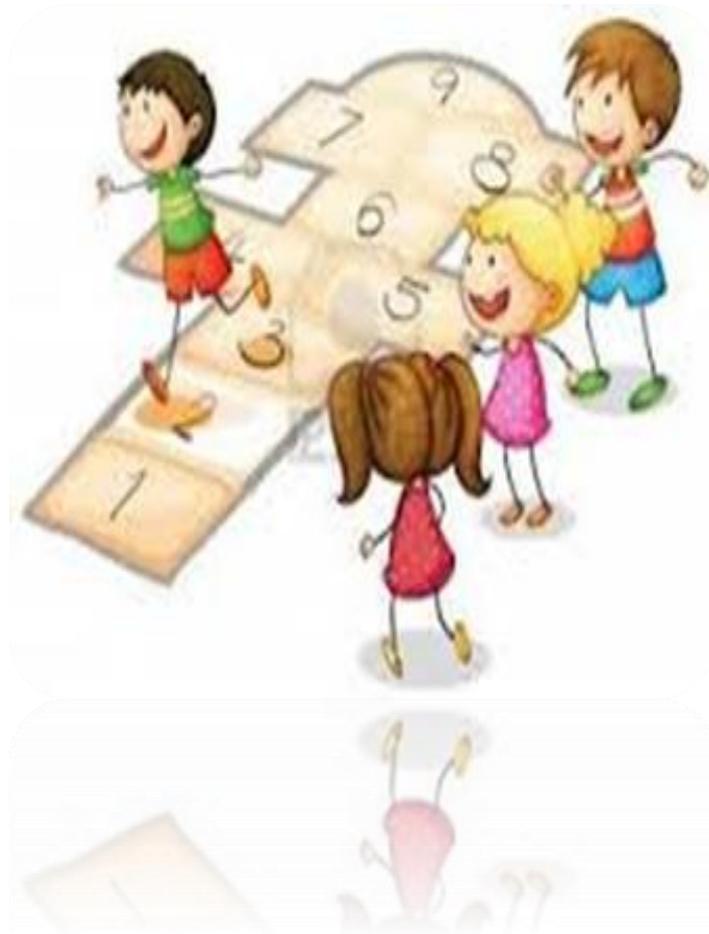
6.9. Previsiones de Evaluación

<i>PREGUNTAS BASICAS</i>	<i>EXPLICACION</i>
¿Quiénes solicitan evaluar?	Docentes
¿Por qué evaluar?	Para mejorar el desarrollo espacial a través de la aplicación de la guía de técnicas lúdicas.
¿Para qué evaluar?	Para conocer la incidencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial en los estudiantes.
¿Qué evaluar?	La aplicación de la guía de técnicas lúdicas por parte de los docentes y la influencia en el desarrollo espacial.
¿Quién evalúa?	Liliam Carolina Jarrín Moreno
¿Cuándo evaluar?	Durante el segundo quimestre
¿Cómo evaluar?	Ficha de observación
¿Con que evaluar?	Cuestionario estructurado

TABLA 44

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA DE TÉCNICAS

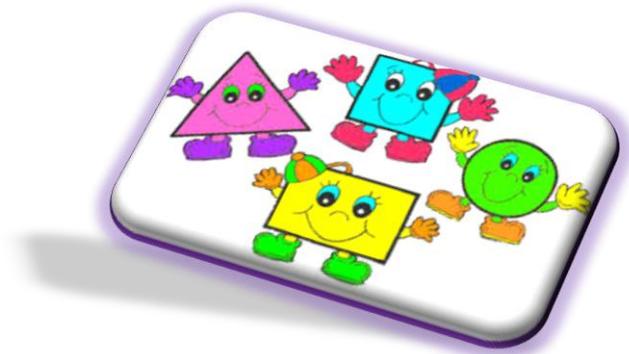


LÚDICAS

TÉCNICAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO ESPACIAL

GUÍA 1

Las figuras geométricas locas



<https://www.google.com/search?q=imagenes>

Objetivo: Desarrollar la orientación y la estructuración espacial.

Tiempo: 30 minutos.

Material: cuerpo humano, cancha, dibujos de las figuras geométricas.

Edad: 6 a 8 años.

Descripción:

Los alumnos se desplazan libremente por la clase y/o patio y a la señal del profesor deberán hacer cinco grupos de seis estudiantes y los estudiantes que sobren deberán integrarse a los diferentes grupos. Una vez estén formados los grupos el profesor indicará una figura geométrica sencilla, tal como: triángulo, cuadrado, rectángulo, línea recta o círculo; debiendo ser esta la forma que adopten los alumnos. Una vez que hayan formado la figura deberán desplazarse manteniendo la formación y siguiendo las direcciones que indica el profesor siendo estas, derecha, izquierda. El profesor añade una tercera indicación referente al tamaño de la figura geométrica como puede ser, pequeña, mediana, grande o muy grande.

Evaluación: Ficha de Observación

Resultado a alcanzar: Niños y niñas capaces de reconocer la localización de su propio cuerpo en relación a los objetos con el espacio. Capaces de establecer una relación entre un todo y sus elementos.

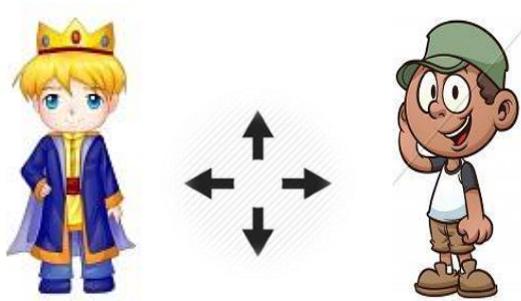
FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	<i>ASPECTO DE OBSERVACIÓN</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
1	<i>Sigue correctamente las instrucciones del juego.</i>		
2	<i>Gira sin problema a las direcciones indicadas.</i>		
3	<i>Demuestra interés durante el juego.</i>		
4	<i>Reconoce las figuras geométricas.</i>		
5	<i>Realiza con facilidad las actividades.</i>		
6	<i>Le gusta trabajar en grupo.</i>		
7	<i>Reconoce los tamaños de las figuras.</i>		
8	<i>Reconoce la ubicación de su propio cuerpo con relación a los objetos con el espacio.</i>		
9	<i>Respeto las reglas del juego.</i>		
10	<i>Se divierte cuando juega.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 2

El príncipe y su ayudante



<https://www.google.com/search?q=imagenes>

Objetivo: *Comprender y dominar conceptos de orientación, situación y dirección espacial y fomentar la seguridad.*

Tiempo: 30 minutos

Material: *Vendas, cuerpo humano, cancha.*

Edad: 6 a 8 años.

Descripción:

Los alumnos forman dos grupos y se dividen en parejas, de modo que uno de ellos se venda los ojos (príncipe). El alumno que esta vendado los ojos se coloca delante de su compañero (ayudante) el cual lo coge de los hombros y se encarga de dirigirlo por un espacio determinado de la cancha mediante indicaciones verbales, como; hacia delante, detrás, izquierda, derecha y ¡para! El docente anotara un punto a la pareja que se choque. Al término del juego las parejas con menos puntos son las ganadoras. Cada dos minutos se cambian los roles de los componentes de las parejas. Se trabajara primero con un grupo y luego con el otro.

Evaluación: *Ficha de observación*

Resultado a alcanzar: *Reconocer el espacio en el que se desenvuelve y fomentar la confianza y compañerismo.*

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	ASPECTO DE OBSERVACIÓN	Si	No
1	<i>Se comunica con su compañero.</i>		
2	<i>Sigue las indicaciones correctamente.</i>		
3	<i>Tiene confianza en su compañero.</i>		
4	<i>Se siente cómodo al momento de jugar.</i>		
5	<i>Reconoce las direcciones que se indica.</i>		
6	<i>Se ubica en el espacio correctamente.</i>		
7	<i>Le gusta participar en los juegos.</i>		
8	<i>Disfruta jugar con sus compañeros.</i>		
9	<i>Comprende las reglas del juego.</i>		
10	<i>Gira sin problemas a la dirección indicada.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 3

Me sigue mi sombra



<http://www.canstockphoto.es/ni%C3%B1o-siluetas-tenencia-manos>

Objetivo: *Apreciación y mantenimiento de distancias respecto a un compañero.*

Tiempo: *30 minutos*

Material: *Grabadora*

Edad: *6 a 8 años*

Descripción:

Distribuir a los alumnos en parejas por todo el espacio disponible en el aula y/o patio a una distancia entre ambos de un metro aproximadamente. Cuando comience a sonar la música un miembro de la pareja (el que previamente se haya escogido) se mueve en diferentes direcciones y de diferentes formas, teniendo el compañero que hacer lo mismo e intentando mantener la distancia existente entre ambos. Cada tres minutos se cambian los roles para que puedan participen todos los estudiantes.

Evaluación: *Fichas de observación*

Resultado a alcanzar: *Reconocimiento de distancias respecto a un compañero.*

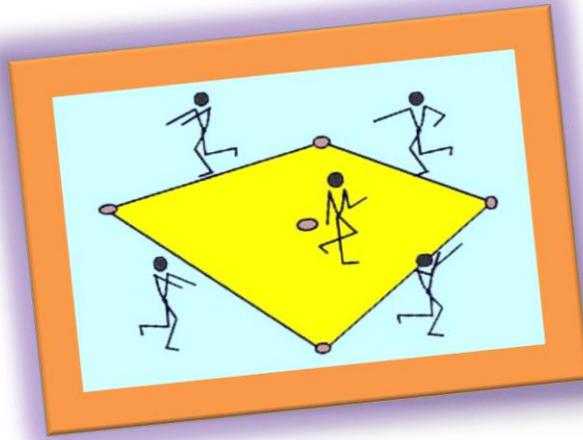
FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	ASPECTO DE OBSERVACIÓN	Si	No
1	<i>Imita correctamente los movimientos que realiza su compañero.</i>		
2	<i>Utiliza todas sus extremidades al momento de imitar.</i>		
3	<i>Esta relajado al momento del juego.</i>		
4	<i>Reconoce la distancia en la que se encuentra su compañero.</i>		
5	<i>Mantiene la distancia existente entre ambos.</i>		
6	<i>Demuestra interés en el juego.</i>		
7	<i>Sus movimientos son fluidos.</i>		
8	<i>Coordina los movimientos conjuntamente con su pareja.</i>		
9	<i>Se divierte mientras juega</i>		
10	<i>Su participación es activa.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 4

Las cuatro esquinas



<http://lacasitadealf.blogspot.com/2014/10/el-desarrollo-infantil-y-el-aprendizaje>

Objetivo: Mejorar los conceptos de orientación y dirección espacial

Tiempo: 30 minutos

Material: Aros, cancha, cuerpo humano

Edad: 6 a 8 años

Descripción:

Los alumnos forman 6 grupos de 5 personas. Ubicamos en el patio 4 aros formando un cuadrado (una distancia entre aros de 4-5 metros), colocándose dentro de cada uno de ellos un alumno, de modo que el compañero restante se coloca en el centro del cuadrado. El juego consiste en que los compañeros que están en los vértices (o esquinas) del cuadrado deben cambiarse de posición evitando que el compañero del centro ocupe una de las esquinas en el instante en el que ésta queda desocupada, el profesor dará la señal para que los estudiantes cambien de posición. Si tras un intento de cambio un alumno queda fuera, éste pasa a colocarse en el centro. Cada tres minutos se cambian los grupos.

Evaluación: Ficha de observación

Resultado a alcanzar: Desarrollo de la orientación espacial y la direccionalidad con respecto a uno a varios puntos de referencia.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	<i>ASPECTO DE OBSERVACIÓN</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
1	<i>Coordina movimientos al momento de correr.</i>		
2	<i>Sus movimientos de piernas y brazos son con fluidez.</i>		
3	<i>Se comunica con el resto de los integrantes del grupo.</i>		
4	<i>Tiene problemas al momento de realizar el juego.</i>		
5	<i>Se divierte mientras juega.</i>		
6	<i>Se orienta adecuadamente en el espacio.</i>		
7	<i>Reconoce la direccionalidad con respecto a uno a varios puntos de referencia.</i>		
8	<i>Acepta sin problemas el papel designado.</i>		
9	<i>Sigue las reglas del juego.</i>		
10	<i>Escucha indicaciones.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 5

Calles y Avenidas



<http://www.canstockphoto.es/mapa-navegante-ciudad-calles>

Objetivo: Desarrollar relaciones proyectivas y euclidianas.

Tiempo: 30 minutos

Material: Cuerpo humano, cancha.

Edad: 5 a 8 años

Descripción:

Todos los estudiantes se colocan en filas paralelas a excepción de dos de modo que el número de miembros en cada fila y el número de filas no sean iguales, cada participante deberá estar separado y poder darse la mano con los de los lados y al girar noventa grados con los que tenía adelante y atrás.

Uno de los dos que no forman las filas será el policía y otro el ladrón, desplazándose por entre las filas y su perímetro rectangular, el policía deberá coger al ladrón, el ladrón podrá cambiar la disposición de las filas diciendo “calle” o “avenida”, al decir calle las filas deberán darse las manos de forma que el recorrido entre las filas sea el corto y avenida sea el largo.

Reglas: Tanto el ladrón como el policía deberán respetar las limitaciones espaciales de las calles y avenidas no pudiendo cogerle desde otra calle o rompiendo las calles.

Evaluación: Ficha de Observación

Producto a alcanzar: Comprensión sobre el concepto de superficie, dimensiones: largo y ancho y las nociones de volumen, profundidad, perpendicularidad y paralelismo

FICHA DE OBSERVACIÓN

<i>Nº</i>	<i>ASPECTO DE OBSERVACIÓN</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
1	<i>Identifica que es fila.</i>		
2	<i>Realiza movimientos de acuerdo al juego.</i>		
3	<i>Cumple los roles del juego sin problema.</i>		
4	<i>Identifica las reglas del juego.</i>		
5	<i>Escucha las indicaciones.</i>		
6	<i>Respeto las reglas del juego.</i>		
7	<i>Comprende el concepto de superficie.</i>		
8	<i>Respeto a sus compañeros.</i>		
9	<i>Está atento a las indicaciones.</i>		
10	<i>Se divierte cuando juega.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 6

El Espejo



<http://juegoseducativosinfantiles.com/search/imagenes-de-espejo>

Objetivo: Desarrollar la coordinación y mejorar la propia percepción espacial.

Tiempo: 30 minutos

Material: Cuerpo humano

Edad: 6 a 8 años

Descripción:

Todos los alumnos mirando al profesor, con un espacio cómodo entre los participantes.

El profesor va diciendo órdenes y los alumnos tienen que hacer lo contrario a lo que diga el profesor, si él dice izquierda los estudiantes tendrán que ir a la derecha, si dice derecha pues los alumnos tendrán que ir a su izquierda. Es importante hacerlo con la mayor intensidad posible y teniendo en cuenta que solo se debe hacer caso a lo que diga el profesor no a lo que haga. El estudiante que se equivoque será el que de las órdenes.

Reglas: Siempre hay que hacer lo contrario de lo que dice profesor. Es importante esta regla porque no es lo que él hace sino lo que dice.

Evaluación: Ficha de Observación

Resultado a alcanzar: capacidad para comprender y conocer mediante los sentidos impresiones o sensaciones externas.

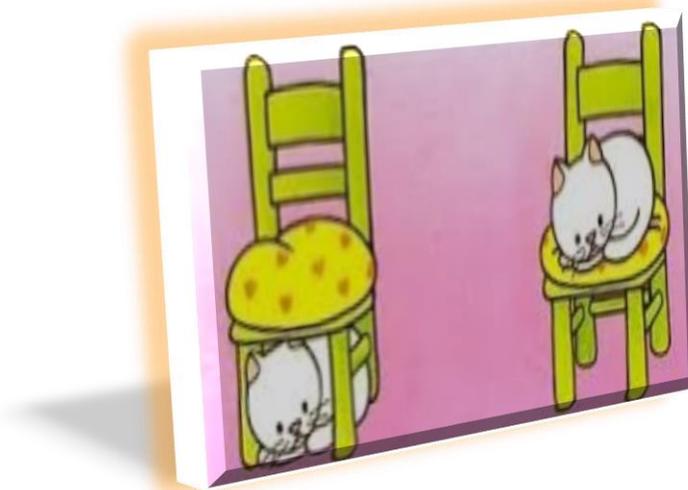
FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	<i>ASPECTO DE OBSERVACIÓN</i>	Si	No
1	<i>Sigue las instrucciones del profesor.</i>		
2	<i>Respeto a los demás en el juego</i>		
3	<i>Trabaja con sus compañeros sin dificultad</i>		
4	<i>Recuerda las instrucciones asignadas</i>		
5	<i>Reconoce las direcciones indicadas.</i>		
6	<i>Sus movimientos son con fluidez.</i>		
7	<i>Comprende mediante los sentidos sensaciones externas.</i>		
8	<i>Respeto las reglas indicadas.</i>		
9	<i>Esta relajado al momento del juego.</i>		
10	<i>Sus movimientos son de acuerdo a las indicaciones.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUIA 7

Arriba – Abajo



<http://www.cucaluna.com/conceptos-para-ninos-de-educacion-infantil>

Objetivo: Ayudar a los niños a identificar la diferencia entre arriba y abajo, reforzando con actividades que despierten interés y dinamicen su conocimiento.

Tiempo: 30 minutos

Material: Pelotas

Edad: 5 a 7 años

Descripción:

Hacer 4 grupos de 8 integrantes, alineados y separados 60 cm entre sí. Cada uno con las piernas abiertas formando un túnel. El primer jugador de cada grupo le pasa la pelota por arriba de su cabeza al segundo, diciendo “por arriba” el segundo la pasa por abajo al tercero, diciendo “por abajo” y así siguiendo la secuencia, hasta llegar al último jugador. El último jugador correrá con la pelota hasta colocarse primero y repetir la operación. El triunfo será para el grupo cuyo primer jugador llegue antes a recuperar su posición inicial.

Evaluación: Ficha de Observación

Resultado a alcanzar: Niños dinámicos y seguros al realizar diferentes actividades.

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	<i>ASPECTO DE OBSERVACIÓN</i>	Si	No
1	<i>Trabaja con sus compañeros sin dificultad.</i>		
2	<i>Respeto a sus compañeros.</i>		
3	<i>Identifica las reglas del juego.</i>		
4	<i>Su reacción es instantánea.</i>		
5	<i>Participa activamente durante el juego.</i>		
6	<i>Identifica la diferencia entre arriba y abajo.</i>		
7	<i>Demuestra interés en el juego.</i>		
8	<i>Se divierte cuando juega.</i>		
9	<i>Demuestra seguridad al realizar el juego.</i>		
10	<i>Sus movimientos de piernas y brazos son con fluidez.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 8
Busco mi pareja



<http://23dot.com/imagenes-de-ninos-jugando.html>

Objetivo: *desarrollar la capacidad de orientación espacial del niño.*

Tiempo: *30 minutos*

Material: *Vendas, grabadora, sonidos de animales.*

Edad: *5 a 7 años*

Descripción:

Formar cuatro grupos de ocho estudiantes. Cada grupo se divide en parejas. Cada pareja acordará un sonido de animales (perro, gato, vaca, pato, etc.). Una vez eligen el sonido, uno de los integrantes de cada pareja tiene que vendarse los ojos, todos los estudiantes que están vendados tienen que ubicarse en el centro del aula, los otros integrantes que no están vendados se ubican en las esquinas del aula. Las parejas tendrán que encontrarse siguiendo el sonido que previamente han acordado. Los ganadores serán la pareja que se encuentre primero.

Evaluación: *Ficha de Observación*

Resultado a alcanzar: *Desarrollo adecuado en su entorno y fortalecer el trabajo en grupo*

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	<i>ASPECTO DE OBSERVACIÓN</i>	Si	No
1	<i>Mantiene la tranquilidad al momento de buscar a su compañero.</i>		
2	<i>Reconoce las reglas del juego.</i>		
3	<i>Respeto las reglas del juego.</i>		
4	<i>Está atento al sonido que realiza su compañero.</i>		
5	<i>Disfruta el juego.</i>		
6	<i>Sigue sin problemas el sonido.</i>		
7	<i>Vocaliza correctamente el sonido.</i>		
8	<i>Reconoce el sonido</i>		
9	<i>Trabaja en grupo sin problema.</i>		
10	<i>Se desenvuelve adecuadamente en su entorno</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 9
LOS CARROS CHOCONES



<https://es.fotolia.com/id/31034912>

Objetivos:

- Reconocer el espacio en el que se mueven
- Identificar y nombrar las principales partes externas del cuerpo.

Tiempo: 30 minutos

Material: Música, cuerpo humano, aula o cancha.

Edad: 5 a 7 años

Descripción:

Vamos a imaginarnos que estamos en la feria y vamos a jugar a los carros chocones.

Formar 3 grupos de estudiantes, todos están en la feria montados en un carro chocón, mientras suena la música se esquivan evitando chocarse. Cuando la música para el maestro nombra una parte del cuerpo (pierna, brazo, rodilla, codo, etc.) y todos han de intentar chocar con los compañeros la parte del cuerpo indicada. Vuelve a sonar la música y tienen que volver a esquivarse.

Los integrantes del grupo que menos se equivoque será el ganador.

Cada 3 minutos se cambian los grupos para que puedan participar todos.

Evaluación: Ficha de Observación

Resultado a alcanzar: Adecuado reconocimiento de las partes del cuerpo.

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	ASPECTO DE OBSERVACIÓN	Si	No
1	<i>Identifica las partes del cuerpo.</i>		
2	<i>Atiende a las instrucciones del profesor.</i>		
3	<i>Respeto las reglas del juego.</i>		
4	<i>Respeto a sus compañeros.</i>		
5	<i>Realiza el juego sin problemas.</i>		
6	<i>Está atento al sonido de la música.</i>		
7	<i>Reconoce el espacio en el que se mueve.</i>		
8	<i>Nombra las principales partes externas del cuerpo.</i>		
9	<i>Disfruta del juego</i>		
10	<i>Sus movimientos son fluidos</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 10

Los robots



<http://www.pictoconnection.com/blog-2>

Objetivos:

- Reconocer las diferentes partes que componen nuestro cuerpo.
- Adquirir un control segmentario del cuerpo.

Tiempo: 30 minutos

Material: El cuerpo humano, música.

Edad: 5 a 7 años

Descripción:

Todos los alumnos serán robots que se van desplazando al ritmo de la música en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El maestro les irá diciendo que las pilas de las piernas, los brazos, la cabeza se van gastando y se irán indicando las demás partes del cuerpo. El robot se ira desplazando al ritmo de la música hasta que caiga totalmente al suelo.

Posteriormente el maestro podrá recargar las pilas de los participantes para continuar con el juego

Evaluación: Ficha de Observación

Resultado a alcanzar: Reconocimiento adecuado de las partes que conforman el cuerpo

FICHA DE OBSERVACIÓN

<i>Nº</i>	<i>ASPECTO DE OBSERVACIÓN</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
1	<i>Identifica las partes del cuerpo.</i>		
2	<i>Atiende a las instrucciones del profesor.</i>		
3	<i>Respeto las reglas del juego.</i>		
4	<i>Respeto a sus compañeros.</i>		
5	<i>Realiza el juego sin problemas.</i>		
6	<i>Reconoce las partes que conforman el cuerpo.</i>		
7	<i>Controla cada parte del cuerpo.</i>		
8	<i>Se desplaza al ritmo de la música.</i>		
9	<i>Realiza movimientos coordinados.</i>		
10	<i>Se divierte mientras juega.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 11

Fuego y agua



http://pl.123rf.com/photo_4677387

Objetivo: Conocer las características del cuerpo en relación con el espacio

Tiempo: 30 minutos

Material: Tiza, aula.

Edad: 6 a 8 años

Descripción:

Con una tiza dividimos el espacio en dos mitades. Una de ellas será el fuego, y la otra el agua.

Cuando el profesor diga fuego todos deben ir a esa zona, y cuando diga agua cambiarán de lado.

El profesor tratará de confundir para que no sea tan fácil dando direcciones contrarias al lugar que se encuentren el fuego y el agua. El último que llegue o se equivoque quedará fuera del juego.

Evaluación: Ficha de Observación

Resultado a alcanzar: Reconocer el espacio que ocupa con relación a su cuerpo

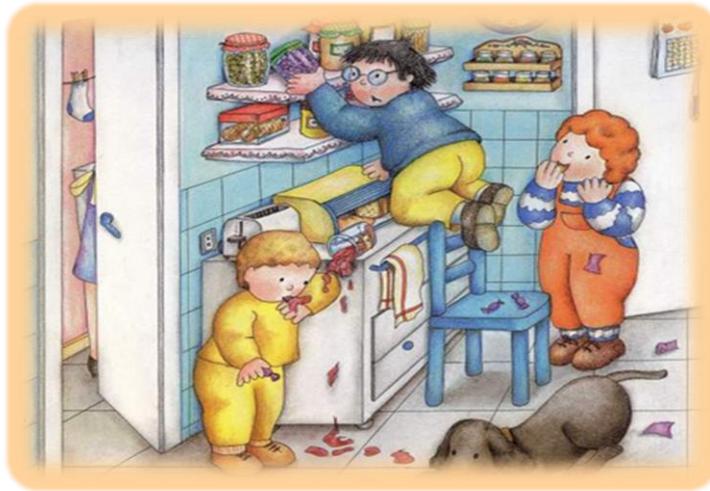
FICHA DE OBSERVACIÓN

<i>Nº</i>	<i>ASPECTO DE OBSERVACIÓN</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>
1	<i>Reconoce el espacio en el que se desenvuelve.</i>		
2	<i>Su participación es activa.</i>		
3	<i>Se divierte mientras juega.</i>		
4	<i>Entiende las instrucciones.</i>		
5	<i>Respeto a sus compañeros.</i>		
6	<i>Reconoce el espacio que ocupa con relación a su cuerpo.</i>		
7	<i>Trabaja en grupo sin ningún problema.</i>		
8	<i>Sigue las reglas del juego.</i>		
9	<i>Escucha indicaciones sin problemas.</i>		
10	<i>Respeto las reglas del juego.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

GUÍA 12

BUSCO Y REBUSCO



<https://yoligarrote.wordpress.com/>

Objetivo: *Apreciación de situaciones relativas (sobre, bajo, delante, detrás...).*

Tiempo: *30 minutos*

Material: *Mesas y pelotas*

Edad: *6 a 8 años*

Descripción:

Los alumnos se dividen formando 5 grupos de 6 personas. Cada grupo se coloca formando una fila en un extremo de la clase. En el otro se coloca una mesa, con pelotas situadas delante, detrás, sobre, bajo, y a izquierda y derecha de la misma. El profesor dirá una secuencia de posiciones de modo que el primer alumno recogerá la pelota situada según la primera indicación, volverá hacia donde se encuentra su grupo y se ubicará en la parte de atrás de la fila, permitiendo de este modo que su compañero inicie su carrera. El grupo que termine la secuencia de forma correcta y en el menor tiempo será la ganadora.

Tiempo de juego para cada grupo 1 minuto.

Evaluación: *Ficha de Observación*

Resultado a alcanzar: *Ubicación correcta de objetos en el espacio.*

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	ASPECTO DE OBSERVACIÓN	Si	No
1	<i>Ubica correctamente los objetos.</i>		
2	<i>Reconoce la ubicación de los objetos.</i>		
3	<i>Sigue las reglas del juego.</i>		
4	<i>Le gusta trabajar en grupo.</i>		
5	<i>Se divierte cuando juega.</i>		
6	<i>Reconoce que es fila.</i>		
7	<i>Sigue la secuencia de posiciones de los objetos correctamente.</i>		
8	<i>Sigue indicaciones correctamente.</i>		
9	<i>Esta relajado al momento de jugar.</i>		
10	<i>Es disciplinado al momento de jugar.</i>		

ELABORADO POR: Liliam Carolina Jarrín Moreno

Bibliografía

- ARTEAGA, M., VICIANA, V., & CONDE, J. (1997), Desarrollo de la Expresividad Corporal. Barcelona: Inde.
- BANDET, J., & ABBADIE, M. (1983), Cómo enseñar a través del juego. Paris: Fontanella.
- BLÁZQUEZ, D. (2010), Didáctica de la Cultura Física. Barcelona: GRAÓ.
- CARRETERO, M., ALMARAZ, J., & FERNANDEZ, P. (1995), Razonamiento y comprensión. Madrid: Trotta.
- CATEJÓN, L., & NAVAS, L. (2009), Aprendizaje Desarrollo y Disfunciones. Alicante: Club Universitario.
- ORTÍZ, M. (2000), Comunicación y Lenguaje Corporal. Madrid: Proyecto Sur.
- PÉREZ, R. (2005), Psicomotricidad Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor de la Infancia. Coruña: Ideas Propias.
- TREPAI, C., & COMES, P. (1998), El Tiempo y el Espacio en la Didáctica de las Ciencias Sociales. Barcelona: GRAÓ.
- ALARCÓN, Julio. (2001), Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje, Editorial GRAFICOLOR, Ibarra.
- ANCÍN, M.T. (2001), Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- ARRANZ, J.D. (2000), Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- CALERO PÉREZ, Mavilo (1998), “Educar Jugando”; Editorial San Marcos Lima.
- HUIRACocha, Mirian. (2004), Módulo de Arte y Juego. pág.10, 20, Cuenca.
- GUARDERAS, Fabián, “Pautas Psico-educativas en niños”, PROPUMED, Quito.
- GUTIÉRREZ, R. (2006), El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- MÉNDEZ GIMÉNEZ, Antonio; MÉNDEZ GIMÉNEZ, Carlos (2000), Los juegos en el currículum de la educación física. Barcelona. Paidotribo 4ª edición.
- CASTAÑER, Marta; CAMERINO, OLEGUER (2001), La educación física en la enseñanza primaria. Barcelona. INDE publicaciones 4ª edición.
- LE BOULCH, Jean (1991), La educación psicomotriz en la escuela primaria. Barcelona. Paidós 2ª reimpresión

- TRIGO, EUGENIA (2000): Fundamentos de la Motricidad. Madrid. Gymnos.
- ZABALZA, M. (2006), Didáctica de la educación infantil. Madrid: 2006.
- JONES, F., PALINCSAR, A., (1995), Estrategias para enseñar a aprender. AIQUE. Buenos Aires.
- MONEREO, C. (1994), Estrategias de Enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. Graó. Barcelona.
- NISBET, J. y SHUCKSMITH, J. (1987), Estrategias de aprendizaje. Santillana. Siglo XXI Madrid.
- ÁLVAREZ DE ZAYAS, Carlos. (2000), Epistemología de la Educación. Editorial Pueblo y Educación.
- GUTIÉRREZ, Rodolfo. (2002), Material (en formato electrónico, para publicar): Macro corriente de la Didáctica actual.
- AMÓS COMENIO, Juan, (2000). Didáctica Magna, México, editorial Porrúa, edición décimo primera, 188 págs.
- YUSTE HERNANDEZ, Carlos, (1995). Progresint. Orientación y razonamiento espacial. Edición CEPE, S.L. tomo 19, nivel 3. Código UTA: B256.
- CARROLL, Kevin, (2010). El trabajo y el juego. EDITORES, S.A. DEC.V. Código UTA: 9495.
- BAQUES, Marian, (1989).Juegos previos a la lecto-escritura, ediciones CEAC, S.A. Código UTA: 6274.
- BALLENATO PRIETO, Guillermo, (2005).Técnicas de estudio. Ediciones Pirámide. Código UTA: 10036.
- COMELLAS CARBO, Jesús, (1990). La psicomotricidad en pre escolar. Ediciones CEAC, S.A. Código de la UTA: 6271.
- YUZTE HERNANZ, Carlos, TRALLEROS SANZ, Manuel, (1995). Progresint. Conceptos Básicos Especiales, tomo 1, nivel 1. Edición. CEPE, S.L. Código UTA: B286.

ANEXOS



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



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FORMULARIO DE ENCUESTA DIRECCIONADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO E.G.B. DE LA ESCUELA “ESPAÑA”.

IMPORTANTE: Sus respuestas son muy importantes para alcanzar el objetivo.

OBJETIVO:

Recolectar información acerca de las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial.

INSTRUCCIONES:

Marque con una **X** la respuesta que usted considere pertinente.

CUESTIONARIO

1. ¿Cuándo tú visitas un parque guiado por tu maestra, identificas, plantas, arboles, animales?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

2. ¿Cuándo tu juegas con los números, letras, te parece divertido y te sientes feliz?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

3.- ¿Te diviertes cuando juegas con tus compañeros?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

4. ¿Cuándo tu participas en los programas de tu escuela te sientes feliz?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

5. ¿Los juegos que realizas son entretenidos y aprendes?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

6. ¿Reconoces con facilidad las letras: b, d, p, q?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

7. ¿Si tu maestra te pide que ubiques objetos en los lugares correctos, lo haces con facilidad?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

8. ¿Tienes habilidad para pintar, dibujar o en algún deporte?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

9. ¿Señalas correctamente las partes de tu cuerpo?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

10. ¿Identificas el tamaño de los objetos que están a tu alrededor?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

! Gracias por su gentil colaboración!



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FORMULARIO DE ENCUESTA DIRECCIONADO A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO E.G.B. DE LA ESCUELA “ESPAÑA”.

IMPORTANTE: Sus respuestas son muy importantes para alcanzar el objetivo.

OBJETIVO:

Recolectar información acerca de las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial.

INSTRUCCIONES:

Marque con una **X** la respuesta que usted considere pertinente.

CUESTIONARIO

1. ¿Cuándo usted visita un parque con su hijo(a), puede identificar plantas árboles, animales?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

2. ¿Cuándo su hijo(a) juega con números o letras, se divierte y se siente alegre?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

3. ¿Su hijo(a) se divierte cuando juega con sus compañeros?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

4. ¿Cuándo su hijo(a) participa en los programas de la escuela, se siente feliz?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

5. ¿Los juegos que realiza su hijo(a) son entretenidos y aprende?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

6. ¿Su hijo(a) reconoce con facilidad las letras: b, d, p, q?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

7. ¿Cuándo usted le pide a su hijo(a) que ubique objetos en los lugares correctos lo hace con facilidad?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

8. ¿Su hijo(a) tiene habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

9. ¿Su hijo(a) señala correctamente las partes del cuerpo?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

10. ¿Su hijo(a) identifica el tamaño de los objetos que están a su alrededor?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

! Gracias por su gentil colaboración!



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FORMULARIO DE ENCUESTA DIRECCIONADO AL DOCENTE DE SEGUNDO AÑO E.G.B. DE LA ESCUELA “ESPAÑA”.

IMPORTANTE: Sus respuestas son muy importantes para alcanzar el objetivo.

OBJETIVO:

Recolectar información acerca de las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial.

INSTRUCCIONES:

Marque con una **X** la respuesta que usted considere pertinente.

CUESTIONARIO

1. ¿Cuándo usted les lleva a los niños a visitar un parque, pueden identificar plantas árboles, animales?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

2. ¿Cuándo sus estudiantes juega con números o letras, usted observa que se divierten y se siente alegres?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

3. ¿Observa usted que los niños se divierten cuando juegan con sus compañeros?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

4. ¿Cuándo los estudiantes participan en los programas de la escuela, se sienten felices?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

5. ¿Los juegos que realiza con sus estudiantes son entretenidos y aprenden?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

6. ¿Sus estudiantes reconocen con facilidad las letras: b, d, p, q?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

7. ¿Cuándo usted le pide a sus estudiantes que ubiquen objetos en los lugares correctos lo hacen con facilidad?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

8. ¿Los estudiantes tienen habilidad para dibujar, pintar o realizar algún deporte?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

9. ¿Sus estudiantes señalan correctamente las partes del cuerpo?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

10. ¿Los estudiantes identifican el tamaño de los objetos que están a su alrededor?

Siempre () **A veces** () **Nunca** ()

! Gracias por su gentil colaboración!









