



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

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

TEMA:

“LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR. ALBERTO GÓMEZ” CASERÍO QUITOCUCHO, PARROQUIA BOLÍVAR CANTÓN PELILEO”

AUTORA: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

TUTOR: Lcda. Mg Hilda Marina Toasa Vega.

Ambato – Ecuador

2015

APROBACIÓN POR EL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Yo Lcda. Mg Hilda Marina Toasa Vega, con cedula de ciudadanía 180308198-1 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR. ALBERTO GÓMEZ” CASERÍO QUITOCUCHO, PARROQUIA BOLÍVAR CANTÓN PELILEO” elaborado por la ex estudiante Srta. Araceli Elizabeth Toapanta Villegas, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Lcda. Mg. Hilda Marina Toasa Vega
TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Como autora de este documento, faculto a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Dejando como evidencia de que el presente documento es el resultado de una investigación, y preocupación por resolver un problema latente y brindar una propuesta de solución como autora, quien basándome en las practicas pre profesionales, en los contenidos de los estudios realizados durante la carrera, la revisión bibliográfica y de campo, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación.

Las ideas opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de mi persona como autora de este trabajo de grado.



Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR. ALBERTO GÓMEZ” CASERÍO QUITOCUCHO, PARROQUIA BOLÍVAR CANTÓN PELILEO”**, 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.



Toapanta Villegas Araceli Elizabeth
AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**AL CONCEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.**

La comisión de estudio y calificaciones del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR. ALBERTO GÓMEZ” CASERÍO QUITOCUCHO, PARROQUIA BOLÍVAR CANTÓN PELILEO”** presentado por la Sta. Araceli Elizabeth Toapanta Villegas, Ex estudiante de la Carrera de Educación Básica, promoción: Marzo – Agosto 2015, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los requisitos básicos, técnicos, y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN



Lcda. Mg. Zurita Álava Susana Patricia
Miembro del Tribunal



Dr. Mg. Alvarado Quinto Roberto Enrique
Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación la dedico a Dios por darme una segunda oportunidad permitiéndome estar aún con vida para así poder alcanzar mis metas y objetivos. A las personas que tanto admiro y aprecio mis queridos padres: Carlos y Marila, al gran Amor de mi vida Darwin Sánchez, a mi niña hermosa Amalia Paredes, a mis hermanos quienes me han brindado su apoyo incondicional para salir adelante, así como también a mis tutores y a todos quienes me han extendido su mano aun en los momentos más difíciles de mi vida.

Araceli E. Toapanta

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento sincero a Dios por permitirme existir y darme la oportunidad de cumplir diversas metas, en mi vida, por la salud y bienestar que me brinda junto a mis seres queridos,

Mis padres porque son los más sagrado que tengo en la vida por ser siempre mis principales motivadores y formadores de los que ahora soy como persona,

A mí querido esposo por llegar a mi vida y empezar juntos a construir un camino que nos permita estar siempre unidos y felices

A la Universidad Técnica de Ambato, y la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación que me brindó la oportunidad de demostrar que no hay cosas imposibles ni obstáculos, solo seres humanos incapaces de salir adelante.

A la Mg. Hilda Toasa asesora del informe final de investigación, quien con sus amplios conocimientos y calidad humana supo orientarme en la consecución del presente trabajo de investigación.

A la Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez”, a toda la comunidad Educativa quienes me abrieron sus puertas, facilitándome mi labor investigativa.

La Autora

INDICE GENERAL

CONTENIDO

APROBACIÓN POR EL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	II
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO	III
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	IV
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
INDICE GENERAL.....	VIII
INDICE GENERAL DE CUADROS	XII
INDICE GENERAL DE GRÁFICOS	XV
RESUMEN EJECUTIVO	XVI
ABSTRACT	XVII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1	3
EL PROBLEMA	3
1.1 TEMA	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1 Contextualización.....	3
Árbol de problemas	6
1.2.2 Análisis crítico	7
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación del problema	8
1.2.5 Interrogantes.....	8
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	9
1.3 JUSTIFICACIÓN	9
1.4 OBJETIVOS	11
1.4.1 General	11
1.4.2 Específicos	11

CAPÍTULO 2	12
MARCO TEÓRICO.....	12
2.1 Antecedentes investigativos	12
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	14
2.2.1 Fundamentación epistemológica.....	14
2.2.2 Fundamentación Axiológica	15
2.2.3 Fundamentación pedagógica.....	16
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	16
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	20
Constelación de ideas de la variable independiente.....	21
Constelación de ideas de la variable dependiente	22
2.4.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	23
2.4.1.1 ACTIVIDADES RECREATIVAS	23
Concepto	23
Importancia de las actividades recreativas.....	23
Características de las actividades recreativas.....	24
Clasificación de las actividades recreativas	25
Método de aplicación	27
2.4.1.2 RECREACIÓN	27
Concepto	27
Importancia de la recreación	28
Características de la recreación.....	28
Tipos de recreación	29
2.4.1.3 TÉCNICAS DE MOTIVACIÓN	30
Motivación	30
Importancia de la motivación.....	30
Teorías de la motivación	31
Características de la motivación	33
Tipos de motivación.....	34
Técnicas de motivación.....	35

2.4.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	37
2.4.2.1 APRENDIZAJE	37
Definición.....	37
Importancia del aprendizaje	38
Características del aprendizaje	38
Tipos de aprendizaje	39
2.4.2.2 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	41
Teoría del aprendizaje según Piaget.....	42
Teoría según Vygotsky	43
2.4.2.3 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	44
Concepto	44
Importancia del aprendizaje significativo	45
Características del aprendizaje significativo según Ausubel	46
Ventajas del aprendizaje significativo	47
Desventajas del aprendizaje significativo	47
Fases del aprendizaje significativo.....	47
Tipos de aprendizaje significativo	49
Formas de aprendizaje significativo.....	50
Las condiciones del aprendizaje significativo.....	51
2.5 HIPÓTESIS	52
2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES DE LA HIPÓTESIS	52
CAPÍTULO 3	53
METODOLOGÍA	53
3.1 ENFOQUE	53
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	53
3.3 NIVELES DE LA INVESTIGACIÓN	54
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	56
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	57
3.5.1 Operacionalización de la variable independiente:.....	57
3.5.1 Operacionalización de la variable dependiente.....	58
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	59

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN.....	60
CAPÍTULO 4.....	61
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	61
4.1 Análisis de resultados de la encuesta dirigida a estudiantes de quinto y sexto año de educación básica.....	61
4.2 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	81
4.2.1 Planteamiento de la hipótesis.....	81
4.2.2 Nivel de significación y regla de decisión.....	81
4.2.3. Descripción de la población.....	81
4.2.4 Especificación de lo estadístico.....	82
4.2.5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.....	82
4.2.6 Cálculo de Chi cuadrado.....	83
4.2.7 Regla de decisión.....	86
CAPÍTULO 5.....	87
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	87
5.1 CONCLUSIONES.....	87
5.2 RECOMENDACIONES.....	88
CAPÍTULO 6.....	89
PROPUESTA.....	89
6.1 TÍTULO.....	89
6.1.1 Datos informativos.....	89
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	89
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	90
6.4. OBJETIVOS.....	91
6.4.1 Objetivo general.....	91
6.4.2 Objetivos específicos.....	92
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	92
Factibilidad Técnica.....	92
Factibilidad Académica.....	93
Factibilidad Económica.....	93
6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	93

Guía Didáctica.....	94
6.7 METODOLOGÍA: MODELO OPERATIVO	97
6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA	145
6.9 PREVENCIÓN DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	146
BIBLIOGRAFÍA	147
ANEXOS	151
ANEXO 1 Modelo de encuesta a estudiantes	152
ANEXO 2 Modelo de encuesta a docentes	154

INDICE GENERAL DE CUADROS

Cuadro N° 1: Árbol de problemas.....	6
Cuadro N° 2: Operacionalización de la variable independiente	57
Cuadro N° 3: Operacionalización de la variable dependiente	58
Cuadro N° 4: Plan de Recolección de información	59
Cuadro N° 5: El juego	61
Cuadro N° 6: Actividades recreativas	62
Cuadro N° 7: Aula de clases adecuada	63
Cuadro N° 8: Utiliza recursos didácticos	64
Cuadro N° 9: Método de Enseñar	65
Cuadro N° 10: Dicta la Materia	66
Cuadro N° 11: Crea nuevas actividades recreativas	67
Cuadro N° 12: Comprende más cuando termina la clase.....	68
Cuadro N° 13: Realiza actividades recreativas	69
Cuadro N° 14 Le ayuda a comprender la materia	70
Cuadro N° 15: Comprenden la materia a través del juego.....	71
Cuadro N° 16: Aplica actividades recreativas	72
Cuadro N° 17: Aula de clases adecuada	73
Cuadro N° 18: Utiliza recursos didácticos para impartir la clase	74
Cuadro N° 19: Aplica actividades recreativas	75
Cuadro N° 20: Dicta la Materia de Estudios Sociales	76
Cuadro N° 21: Crea nuevas actividades recreativas	77
Cuadro N° 22: Aplica un método nuevo de enseñanza.....	78
Cuadro N° 23: Comparte con sus compañeros lo aprendido	79
Cuadro N° 24: Ayuda a comprender a los estudiantes sobre alguna duda	80
Cuadro N° 25: Distribución de CHI cuadrado	83
Cuadro N° 26: Cálculo frecuencia observada	83
Cuadro N° 27: Cálculo frecuencia esperada	84
Cuadro N° 28: Cálculo de CHI cuadrado.....	85
Cuadro N° 29: Modelo operativo.....	97

Cuadro N° 30: Administracion de la propuesta	145
Cuadro N° 31: Prevencion de la evaluacion	146

INDICE GENERAL DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Categorías Fundamentales.....	20
Gráfico N° 2: Constelación de ideas de la variable independiente	21
Gráfico N° 3: Constelación de ideas de la variable dependiente	22
Gráfico N° 4: El juego	61
Gráfico N° 5: Actividades recreativas	62
Gráfico N° 6: Aula de clases adecuada	63
Gráfico N° 7: Utiliza recursos didácticos	64
Gráfico N° 8: Método nuevo de enseñanza	65
Gráfico N° 9: Se limita a dicta la materia	66
Gráfico N° 10: Crea nuevas actividades recreativas	67
Gráfico N° 11: Se motiva para investigar más.....	68
Gráfico N° 12: Comparte con sus compañeros lo aprendido.....	69
Gráfico N° 13 Aclara alguna duda sobre el tema.....	70
Gráfico N° 14: Comprende la materia a través del juego	71
Gráfico N° 15: Aplica actividades recreativas	72
Gráfico N° 16: Aula de clases adecuada.....	73
Gráfico N° 17: Utiliza recursos didácticos para impartir la clase.....	74
Gráfico N° 18: Aplica actividades recreativas	75
Gráfico N° 19: Dicta la Materia de Estudios Sociales	76
Gráfico N° 20 Crea nuevas actividades recreativas	77
Gráfico N° 21: Aplica un método nuevo de enseñanza	78
Gráfico N° 22: Comparte con sus compañeros lo aprendido.....	79
Gráfico N° 23: Ayuda a comprender a los estudiantes sobre alguna duda	80
Gráfico N° 24: Campana de Gauss	85

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

RESUMEN EJECUTIVO

“LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR., ALBERTO GÓMEZ” CASERÍO QUITOCUCHO. PARROQUIA BOLÍVAR, CANTÓN PELILEO”

Autora: Araceli Elizabeth Toapanta Villegas

Tutora: Mg. Hilda Toasa

La presente investigación es producto de la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes mediante el empleo de las actividades recreativas utilizado por los docentes de la Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez” donde se detectó la problemática que está afectando el aprendizaje significativo de los estudiantes en el Área de Estudios Sociales, para lo cual se aplicó instrumentos de investigación que recogen información relevante para la comprobación de la hipótesis y realización de las conclusiones y recomendaciones que conllevan a proponer soluciones al problema detectado, la misma que permite a las autoridades, docentes y estudiantes reflexionar acerca de la importancia de las actividades recreativas y la factibilidad de la propuesta, este trabajo se considera significativo al evaluar las actividades recreativas que aplican los docentes en el aprendizaje, determinando que es prioritario la elaboración de una guía didáctica de actividades recreativas con el fin de solucionar el problema educativo, la cual facilitara el proceso educativo, ya que esto servirá en definitiva para incentivar a los estudiantes a ser más creativos e investigativos, en definitiva es un apoyo para la asimilación de nuevos conocimientos e inclusive una manera sana de diversión y entreteniendo de los estudiantes, todas las actividades recreativas son importantes para el desarrollo mental y físico de los estudiantes desde temprana edad, para que estas determinen y formar su personalidad de una forma eficiente y eficaz en cada una de sus actividades cotidianas.

La investigación planteada contienen información actualizada que guía el desarrollo del presente trabajo investigativo, cabe destacar que puede servir de fuente de consulta a quien se interese en el tema.

Descriptor: actividades recreativas, destrezas, habilidades, creatividad, juegos, guía didáctica, estudios Sociales, Aprendizaje significativo.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
RACE BASIC EDUCATION**

ABSTRACT

"RECREATIONAL ACTIVITIES AND MEANINGFUL LEARNING IN THE AREA OF SOCIAL STUDIES STUDENTS FIFTH AND SIXTH YEAR OF BASIC SCHOOL EDUCATION" DR., ALBERTO GOMEZ "CASERÍO QUITOCUCHO. BOLIVAR PARISH, CANTON PELILEO "

Autora: Araceli Elizabeth Toapanta Villegas

Tutora: Mg. Hilda Toasa

This investigation stems from the need to improve the teaching process - student learning through the use of recreational activities used by the decent of the School of Basic Education "Dr. Alberto Gomez "where the problem is affecting meaningful learning of students in the area of Social Studies, for which research tools that collect relevant information for hypothesis testing and implementation of the conclusions and recommendations was applied it was found that lead to propose solutions to the problem detected, the same that allows the authorities, teachers and students reflect on the importance of recreational activities and feasibility of the proposal, this work is considered significant in assessing recreation applied by teachers learning, determining the priority is the development of a tutorial of recreational activities in order to solve the educational problem, which facilitate the educational process, as this will ultimately serve to encourage students to be more creative and research, In short it is a support for the assimilation of new knowledge and even a healthy way of fun and entertaining for students, all recreational activities are important for mental and physical development of students from an early age so that they can determine and form your personality efficient and effective in each of their everyday activities shape.

The research raised contains updated information that guides the development of this research work, it is noteworthy that can serve as a source of advice to anyone interested in the subject.

Descriptors: recreation, skills, abilities, creativity, games, tutorial, social studies, significant learning.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación con el tema: **“LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR., ALBERTO GÓMEZ” CASERÍO QUITOCUCHO. PARROQUIA BOLÍVAR, CANTÓN PELILEO”**, es una compilación de datos e información interesante que será de gran beneficio para que los Estudiantes adquieran un aprendizaje significativo en el Área de Estudios Sociales.

Capítulo 1, Contiene el Tema, el Planteamiento del problema, la Contextualización del problema, el Análisis Crítico que explica el problema con sus causas y efectos, en la prognosis se hace referencia lo que pasaría si no se soluciona a tiempo la problemática educativa, en la formulación del problema se da a conocer el problema motivo de la investigación, en la justificación se especifica el informe investigativo, y por último se da a conocer el objetivo general y los objetivos específicos de esta investigación.

Capítulo 2, Pertenece al Marco Teórico que consta de los Antecedentes de la investigación, para ver si alguien más se ha preocupado en dar solución a esta temática, en la fundamentación filosófica se da a conocer, la Metodología a perseguir para tener una distribución lógica que se va a obtener con esta investigación; en la fundamentación legal se da a conocer los artículos legales en los que sustento prácticamente el informe final de investigación: En las categorías fundamentales conocemos los términos claves que abarcan a nuestro tema de investigación, la constelación de ideas de cada variable, luego la realización de la fundamentación teórica de las variables para conocer a fondo el problema y brindar una alternativa de solución finalizando con la hipótesis y el señalamiento de las variables.

Capítulo 3, Incluye lo que es la metodología utilizada en la aplicación paradigma cualitativo que guio la investigación, así como también el enfoque critico-propositivo con el que se trabajó; los niveles de investigación, la población inmersa en la temática planteada, la Operacionalizacion de las dos variables, el plan de recolección de información a través de la aplicación de las técnicas de investigación que es: la encuesta, finalmente el plan de procesamiento de la información, dando origen a la interpretación de resultados que sirvió para lograr las conclusiones y recomendaciones que origino el proceso investigativo.

Capítulo 4, Contiene lo que es el análisis e interpretación de resultados, se procede a la interpretación y resumen de los resultados de la encuesta, interpretación de datos que posteriormente dará respuesta a los objetivos planteados en la investigación que se utilizan para la comprobación estadística de una de las hipótesis.

Capítulo 5, Se encuentra las conclusiones y recomendaciones sobre la base del análisis de los resultados, de cada una de la preguntas de las encuestas y en general de la comprobación de hipótesis, para dar respuesta a los objetivos planteados y así erradicar el problema y tratar de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Capítulo 6, Abarca lo referente a la propuesta la misma que permite proponer una guía didáctica de actividades recreativas para que los docentes logren desarrollar un aprendizaje significativo en los estudiantes, se analizan antecedentes, gastos, la factibilidad de realización de esta investigación; la justificación; los objetivos; la fundamentación teórica, el modelo operativo.

Bibliografía en la que se encuentra libros, tesis científica que fundamentara el trabajo de investigación. Se finaliza con los Anexos entre los cuales se encuentra la encuesta dirigida a los estudiantes, encuesta dirigida a los docentes.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

“LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR. ALBERTO GÓMEZ” CASERÍO QUITOCUCHO, PARROQUIA BOLÍVAR CANTÓN PELILEO”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

A nivel **mundial** en la actualidad las escasas actividades recreativas se empieza a notar en los estudiantes ya que son parte del proceso de enseñanza – aprendizaje.

La aplicación de las actividades recreativas es un hecho indiscutible en la actualidad, pues esta es de gran utilidad por su variabilidad en sus acciones según los gustos y preferencias de los niños de la comunidad, siendo importante en, orientar, controlar y dirigir dichas actividades teniendo en cuenta la etapa de desarrollo en que se encuentre, es por ello que la recreación constituye un valioso medio para garantizar el esparcimiento de ellos; su contenido es tan variado, como variado pueden ser los intereses individuales de los que se entreguen a ellos para aprovechar todo su potencial. (Revista digital , 2011)

Se puede ver que en muchos sitios la manera de educar a los estudiantes es bastante tradicionalista ya sea por la falta de recursos que los gobiernos van destinando a la educación o por el desinterés que le da el docente hacia los nuevos métodos de enseñanza - aprendizaje.

Según las investigaciones realizadas por el Centro Nacional para el Mejoramiento de las ciencias de Venezuela (CENAMEC 2000) manifiesta que en un mayor porcentaje que corresponde al 64% la recreación en los estudiantes es escasa y por esta razón los individuos se han dedicado a realizar actividades ajenas a sus intereses y sin productividad, entre las cuales podemos mencionar: los juegos electrónicos por indeterminado número de horas, de igual manera mirar programas de televisión, es por eso que existe la preocupación de la utilidad que se destina al uso del tiempo libre en los estudiantes, la influencia de agentes socializantes y medios tecnológicos repercuten de tal manera que la educación del tiempo libre se ve opacada por actividades que no ejercen beneficios en la salud reduciendo la calidad de vida del ser humano.

En Venezuela al igual que los demás países de Latinoamérica, las actividades recreativas han sido un aspecto de olvido al que no se le brinda la importancia que requiere, dado a las condiciones de origen político, social y económico enfrentando problemas de crecimiento social y familiar, como consecuencia de políticas educativas tendientes a satisfacer demandas de otro origen.

El proceso educativo se ha transformando, olvidando que el niño y la niña desde que nace juega para estimular su creatividad y conocer el mundo que lo rodea, esta función aparece en forma espontánea y ocupa un lugar privilegiado, es por esto que:

En el **Ecuador** han ido desapareciendo paulatinamente las actividades recreativas, se ha obviado la importancia de las actividades recreativas en los estudiantes como herramienta de mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes, y del buen aprovechamiento del tiempo libre.

El ministerio de educación no incentiva a los docentes a que apliquen actividades recreativas en su enseñanza derogando esa educación tradicionalista que arrojaba estudiantes con conocimientos repetitivos, conformistas, por el contrario con las

nuevas metodologías los establecimientos educativos del Ecuador tengan el acceso a estudiantes con claros conocimientos previos de su entorno..

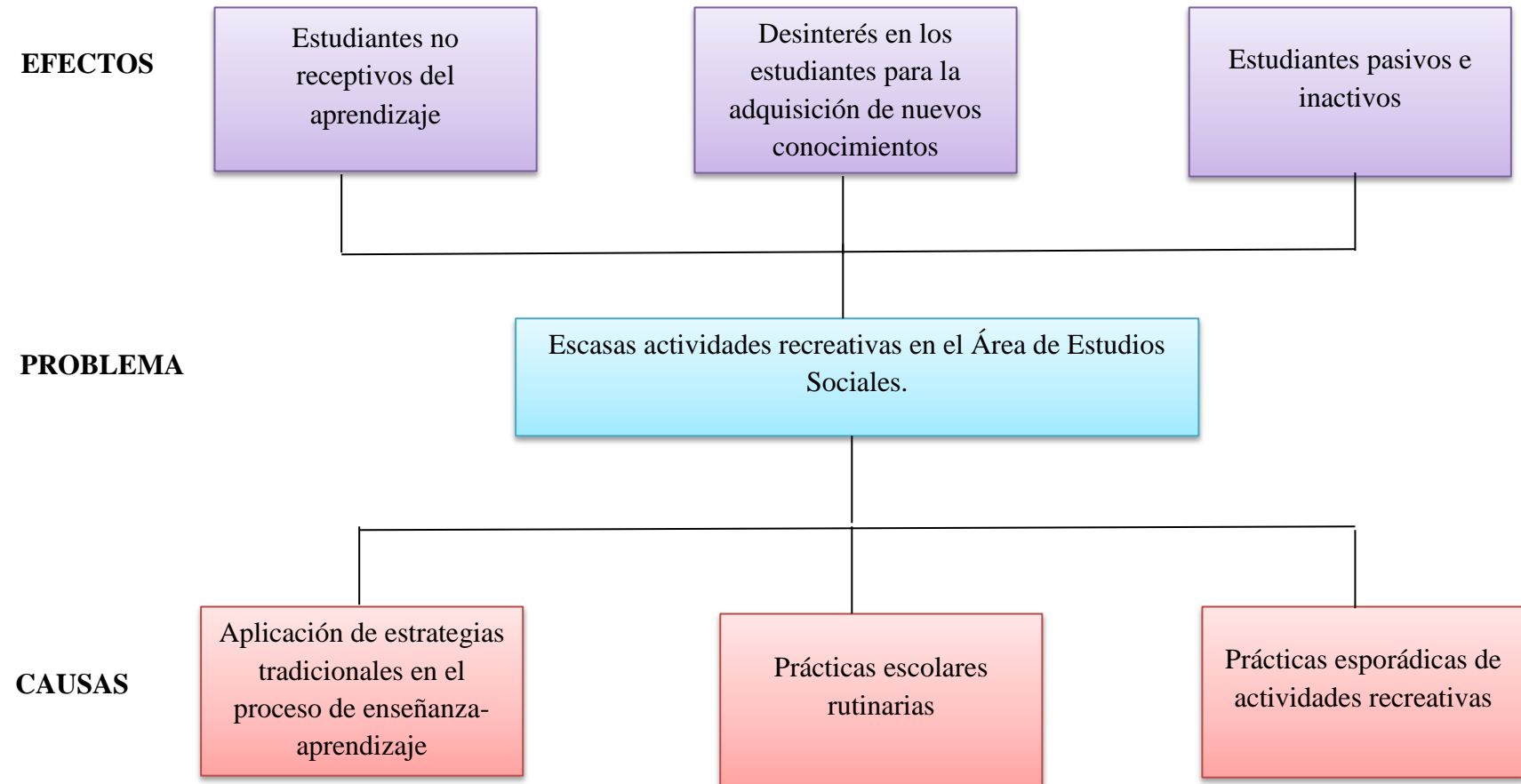
Las actividades recreativas a nivel de Ecuador no han sido bien vistas, por algunos maestros debido a que están acostumbrados a impartir una educación netamente tradicional y repetitiva manteniendo así los mismos temas de estudio utilizados desde hace 5 o 10 años.

En la **Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez”** las actividades recreativas han sido poco utilizadas como estrategias metodológicas en el área de Estudios Sociales, debido a que los docentes quieren cumplir con su plan de clases establecido en un cierto límite de tiempo centrándose así en impartir solo la materia sin tomar en cuenta el estado de ánimo de los alumnos fomentando el aburrimiento y la falta de atención por parte de los educandos, por lo que los estudiantes no realizan actividades de una forma placentera y captan de una mejor manera los conocimientos impartidos.

Otra problemática del aprendizaje es el desinterés por parte del docente, que no busca métodos novedosos e interesantes para impartir la clase, debido a que la mayoría de los docentes ya sea por su avanzada edad o porque no le toman mucha importancia a la aplicación de actividades que permitan cambiar la rutina de aprendizaje de los estudiantes ya que si siguen utilizando métodos antiguos y repetitivos continuarán con la educación tradicionalista, también podemos encontrar docentes que aplican de una manera incorrecta los métodos actuales de aprendizaje lo cual puede ser contraproducente y esto inducirá a que los estudiantes se dedican a jugar y no a analizar la información dada por el maestro que permita crear su conocimiento del entorno de la clase.

Por todo lo antes mencionado es necesario investigar sobre esta temática para así poder buscar una posible solución a dicho problema.

Árbol de problemas



Cuadro N° 1: Árbol de problemas
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

1.2.2 Análisis crítico

En la Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez” en el Caserío Quitocucho de la Parroquia Bolívar del Cantón Pelileo no existe la aplicación de actividades recreativas, simplemente el aprendizaje se ha dado de forma memorística, mecánica, teórica lo que no ha permitido un cambio en la actitud del docente perjudicando a los estudiantes en su aprendizaje y no se ha cumplido con la misión de mejorar la calidad educativa. La actualización y fortalecimiento escolar del 2010 permitió desarrollar las destrezas con criterio de desempeño, donde nos permite desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes por medio de diferentes actividades que los docentes planifiquen para ser desarrollados en la clase, sin embargo se ha observado en la institución que existe docentes que aplican estrategias tradicionalistas en el proceso de enseñanza - aprendizaje debido a que no desean crear un grupo de trabajo para implementar un nuevo material novedoso, lúdico, dando todo esto como efecto estudiantes con poca recepción del aprendizaje y desinterés al no querer asistir a la escuela de manera regular y peor aún comprender las materias.

Como segunda causa se encontró las prácticas escolares rutinarias donde se observó que los docentes a pesar de las capacitaciones de actualización y fortalecimiento del nuevo currículo no aplican lo aprendido con los estudiantes, ya que continúan con las actividades escolares tradicionalistas sin importarles el nivel de aprendizaje que los estudiantes adquieren, dando como efecto el desinterés en los estudiantes por adquirir nuevos conocimientos repercutiendo en sus calificaciones.

Como última causa principal que se observó de esta investigación es que se realizan prácticas esporádicas de actividades recreativas, muchas de las veces por cumplir un plan de clases que dura apenas unos minutos, dando como justificación que tal vez por la avanzada edad el docente ya no desea aplicar estas actividades, teniendo como origen un efecto en los estudiantes que sean pasivos e

inactivos, causando apatía y desinterés por lo que diga o haga, por tal motivo los estudiantes se reúsan a asistir a la escuela sintiéndose obligados, neutralizándoles en su campo cognitivo para adquirir los conocimientos adecuados en el Área de Estudios Sociales, que es una asignatura compleja donde se necesita mucha concentración para recordar fechas importantes, lugares, nombres, etc.

1.2.3 Prognosis

De no dar solución al proceso de aplicación de actividades recreativas en el desarrollo y mejoramiento que permita alcanzar un aprendizaje significativo en Estudios Sociales, encontraremos estudiantes con un bajo rendimiento escolar, tampoco se alcanzara el desarrollo integral de los educandos lo que impedirá que no se logre niveles de excelencia educativa.

Si se resuelve el problema sobre la escasa aplicación de actividades recreativas se obtendrá resultados positivos, en el aprendizaje significativo de los estudiantes con el fin de participar activamente dentro o fuera de la jornada de clase, desarrollar su creatividad, ser críticos, reflexivos, con un elevado nivel de conocimiento.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo incide las actividades recreativas en el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de Quinto y Sexto Año de Educación Básica de la Escuela “DR. ALBERTO GÓMEZ” Caserío Quitocucho, Parroquia Bolívar Cantón Pelileo?

1.2.5 Interrogantes

- ¿Cuáles son las actividades recreativas que utiliza el docente para la enseñanza – aprendizaje en el Área de Estudios Sociales?

- ¿Cuáles son los factores que inciden para el aprendizaje significativo?
- ¿Qué actividades recreativas promueven aprendizaje significativo en el Área de Estudios Sociales?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

a) Delimitación de contenidos

Campo: Socio – Educativo

Área: Metodología

Aspecto: Actividades recreativas y el Aprendizaje significativo

b) Delimitación espacial

Institución: Dr. Alberto Gómez

Provincia: Tungurahua

Cantón: Pelileo

Parroquia: Bolívar

Sector: Quitocucho

c) Delimitación Temporal

Periodo marzo -agosto 2015.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El **propósito** del tema investigativo es conocer los contenidos en el Área de Estudios Sociales con herramientas pedagógicas innovadoras y participativas para aplicar el aprendizaje significativo de tal forma que el estudiante por medio del incentivo pueda mirar de forma directa e involucrarse en la adquisición de nuevos

conocimientos consolidando el nivel educativo para de esta manera mejorar el rendimiento académico.

Este trabajo de investigación es de **interés** para mí y para la Institución educativa ya que ha observado el problema en la Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez” y se pretende mejorar el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales en dicha institución, a través de la práctica de actividades recreativas para la generación de un aprendizaje significativo logrando así que los estudiantes sean creativos y dinámicos, permitiendo elevar un nivel de participación con las personas que lo rodean.

Sin duda el estudio investigado es de **importancia**, ya que se investiga como la práctica de las actividades recreativas lograron la adquisición de un aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes, porque a través de una buena enseñanza se fortaleció sus debilidades y se fomentó la creatividad para contribuir en el mejoramiento de un estilo de vida en los estudiantes, de esta manera se desarrolló integralmente y se incrementó una educación activa dentro de la institución.

Es **factible** porque se contó con la autorización y cooperación de todos los integrantes de la comunidad educativa que han permitido que se realice esta investigación en la Escuela “Dr. Alberto Gómez” para aplicar las técnicas de recolección de información que me permitió evidenciar claramente problemas tales como: desinterés por estudiar, adquirir un aprendizaje memorístico, para así poder dar una alternativa para solucionar este problema y obtener una aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales.

Los **beneficiarios** fueron los estudiantes porque son ellos quienes podrán adquirir un aprendizaje significativo en base a las actividades recreativas, ya que si los estudiantes no se encuentran motivados no les darán mucha importancia a la adquisición de nuevos conocimientos impartidos por el docente.

El presente trabajo investigativo es **original** porque gracias a la apertura que me supo brindar la directora pude observar el problema existente en esta institución sobre la escasa aplicación de las actividades recreativas puesto que dentro de la planificación esta la motivación como pilar fundamental para empezar una clase y esto no se cumple, es por eso que considero necesario la aplicación de actividades recreativas que ayuden a generar un aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 General

Establecer la incidencia de las actividades recreativas y el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de Quinto y Sexto Año de Educación Básica de la Escuela “DR. ALBERTO GÓMEZ” Caserío Quitocucho, Parroquia Bolívar Cantón Pelileo?

1.4.2 Específicos

- Identificar las actividades recreativas que utiliza el docente para el proceso de enseñanza aprendizaje en el Área de Estudios Sociales.
- Analizar los factores que inciden en el aprendizaje significativo.
- Proponer actividades recreativas que promuevan el aprendizaje significativo en el Área de Estudios Sociales.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

Al visitar la Escuela de Educación Básica “DR. ALBERTO GÓMEZ” ubicado en la Parroquia Bolívar, Caserío Quitocucho y dialogar con la Licenciada Lorena Muñoz, me supo manifestar que no existe ningún trabajo relacionado con el presente trabajo de investigación.

Al revisar el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato, se han encontrado trabajos similares o parecidos con mi tema de investigación lo cual detallo a continuación:

Sulca, Dino (2013) en su investigación “Las actividades recreativas y su incidencia en el desarrollo físico de los niños de séptimo Año de Educación Básica de la escuela Alberto Guerra de cantón Cevallos” concluye que:

- Que no se han aplicado actividades recreativas para mejorar el desarrollo físico de los niños en las clases de Educación Física
- Mediante datos lanzados de la encuesta aplicada, se determina que en la Escuela Alberto Guerra del cantón Cevallos, con la práctica de actividades recreativas mediante juegos los niños mejoraran su desarrollo físico de una forma integral.

Gracias a esta información se puede constatar que ni siquiera en el área de Educación Física se aplica las actividades recreativas para lograr un aprendizaje

de forma integral, llamándome la atención para perseverar en buscar una solución a este problema.

Altamirano, Patricio (2012) en su investigación “La recreación y su incidencia en el rendimiento académico de las niñas de segundo a séptimo Año de Educación Básica en la escuela fiscal Teresa Flor de la ciudad de Ambato” concluye que:

- La recreación incide en el rendimiento académico de los niños de segundo a séptimo año de básica en un 100% puesto que las actividades recreativas son medios dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que genera hábitos para la vida válidos para potenciar el desarrollo intelectual, proporcionar experiencias de aprendizaje y mantener un entorno favorable y estimulante en el aula.
- Se determinó que los niños de segundo a séptimo año de educación básica no disponen de suficientes implementos para la ejecución de actividades recreativas, así lo demuestra el 68%. De los docentes que se encuentran preocupadas ante la falta de implementos mínimos necesarios.

Esta investigación fue la base fundamental para esta investigación que se está proponiendo, ya que la información impartida tiene muchos nexos con la problemática de la presente investigación con el fin de dar una supuesta solución al bajo rendimiento escolar y el bajo autoestima de los estudiantes por adquirir un aprendizaje significativo en el Área de Estudios Sociales.

Al revisar el repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi, se encontró un tema similar:

Caguano, Nelly (2011) en su investigación “Actividad lúdica y su incidencia en el aprendizaje de los niños de primer Año de Educación Básica de la escuela Abdón Calderón de la parroquia Alaques cantón Latacunga provincia de Cotopaxi”.

- La investigación confirma que maestros no permiten al niño que el juego sea un factor dentro del aprendizaje.
- Existen niños sin el interés por la actividad lúdica en el aula ni fuera de ella porque no dejan desarrollar libremente en el aprendizaje.

Infiriendo estas conclusiones se da cuenta como el docente no aplica lo aprendido en la capacitación que constantemente da el gobierno para cambiar el sistema tradicionalista por un sistema lúdico para adquirir conocimientos educativos.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La presente investigación se ubica con el paradigma crítico – propositivo puesto que se analizará la realidad socio educativa de los estudiantes de quinto y sexto Año de Educación Básica de la escuela “Dr. Alberto Gómez” sobre las actividades recreativas y el aprendizaje significativo, y propositivo porque se pretende plantear una alternativa de solución a la problemática que se detectó dentro de las aulas de clase debido a la inobservancia de los maestros ante la poca o ninguna adquisición de un aprendizaje de calidad y mejorar la asimilación de los aprendido.

2.2.1 Fundamentación epistemológica

La investigación será asumida desde un enfoque epistemológico con la finalidad de buscar las causas de una inadecuada aplicación de actividades recreativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de la escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez”

El Docente es el mediador entre los estudiantes y el conocimiento debido a que son elementos indispensables para lograr un aprendizaje significativo, es por eso que el investigador se involucra por completo acerca del problema al mantener un

contacto directo con los involucrados para proponer una alternativa de solución a dicho problema.

2.2.2 Fundamentación Axiológica

Este tema de investigación está determinado por valores que son el eje fundamental en toda investigación ya que el ser humano es un ser inteligente capaz de relacionarse con los demás a través de, solidaridad, confianza, Responsabilidad, cooperación, empatía, honestidad.

La **solidaridad** es un valor que se puede definir como la toma de conciencia de las necesidades de los demás y el deseo de contribuir y de colaborar para su satisfacción. Se trata de un valor que hay que fomentar tanto en la familia como en la escuela, así como en otros ámbitos.

La **confianza** es una cualidad de los seres vivos que supone creer y tener seguridad de que una situación es de determinada manera, o que una persona actuara de determinada forma. Se relaciona entonces con un sentimiento que pone sus miras en una acción futura que todavía no ha sucedido y sobre la cual no se tienen una certeza.

La **responsabilidad** es un valor que debe ser practicado en todo momento por el docente ya que se debe tratar de que todos sus actos sean realizado de acuerdo con una noción de justicia y de cumplimiento del deber en la búsqueda de una educación de calidad, preparándose día a días para adquirir el conocimiento necesario y poder transmitirlo de una forma eficiente a sus estudiantes que ayuden a obtener un mejor pensamiento de la información y así obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes.

La **autoestima** es uno de los valores fundamentales para el ser humano y es la visión más profunda que cada persona tiene de sí mismo, influye de modo

decisivo en las elecciones y en la toma de decisiones, en conciencia conforme el tipo de vida, las actividades y los valores que elegimos

La **empatía** pretende enseñar a los estudiantes a escuchar y atender a otras personas siguiendo de cerca su expresión facial. Ellos deberán ser capaces de identificar el tipo de emoción que experimenta la otra persona.

La **honestidad** es una cualidad de calidad humana que consiste en comportarse y expresarse con coherencia y sinceridad (decir la verdad), de acuerdo con los valores de verdad y justicia.

2.2.3 Fundamentación pedagógica

Dentro de esta fundamentación los maestros están en la obligación de buscar medios didácticos, metodológicos y psicológicos para poder ofrecer a los estudiantes una formación adecuada de todas sus habilidades y capacidades físicas a través de los movimientos siempre y cuando estos sean los adecuados los cuales van ayudar a la formación correcta del individuo con el fin de posibilitar en ellos un libre desarrollo de la creatividad, imaginación, e iniciativa tomando en cuenta el bienestar interno espiritual de los estudiantes.

Por desgracia la mayor parte de los maestros no se encuentran preparados para ayudar en el desarrollo físico de los individuos y es por ese motivo que al contrario de brindar ayuda a los estudiantes los perjudican en su formación.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente trabajo de investigación se encuentra fundamentado en el aspecto legal por algunos artículos de la Constitución de la República de Ecuador (2008), Ley del deporte, Educación física y recreación del Ecuador, Código de la Niñez y de la Adolescencia, Ley orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DE ECUADOR

Registro oficial: 449 (2008)

SECCIÓN QUINTA (EDUCACIÓN)

El art. 26 expresa...”La educación es un derecho de todas las personas a lo largo de su vida y un bienestar ineludible e inexcusable del estado”

TÍTULO VII SECCIÓN PRIMERA (EDUCACIÓN)

Art. 343 expresa...” El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionara de manera flexible y dinámica, incluyente eficaz y eficiente...”

LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN DEL ECUADOR

Registro Oficial: 255 (2010)

TITULO VI DE LA RECREACIÓN SECCIÓN 1

Art. 90.- Obligaciones.

- Es obligación de todos los niveles del Estado programar, planificar, ejecutar e incentivar las prácticas deportivas y recreativas, incluyendo a los grupos de atención prioritaria, impulsar y estimular a las instituciones públicas y privadas en el cumplimiento de este objetivo.

Proteger, estimular, promover y coordinar las actividades físicas deportivas y recreativas de la población ecuatoriana así como planificar, fomentar y desarrollar el deporte la educación física y la recreación.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y DE LA ADOLESCENCIA

Registro oficial: 737 (2003)

Cap. 3 DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

Art. 48 Derecho a la recreación y descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación y descanso, en la que dice los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, descanso, juego, deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales”

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI)

Registro oficial: 417 (2011)

Título I de los principios generales

Capítulo único Del ámbito, principios y fines

Art. 2 literal a. Universalidad.- “La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de los derechos humanos.”

Art. 2 literal u.- Se lee “Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos...”

CAPÍTULO TERCERO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7: Literal a.- Ser actores fundamentales en el proceso educativo

Literal b.- Recibir una información integral y científica que contribuya en el pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades respetando su derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

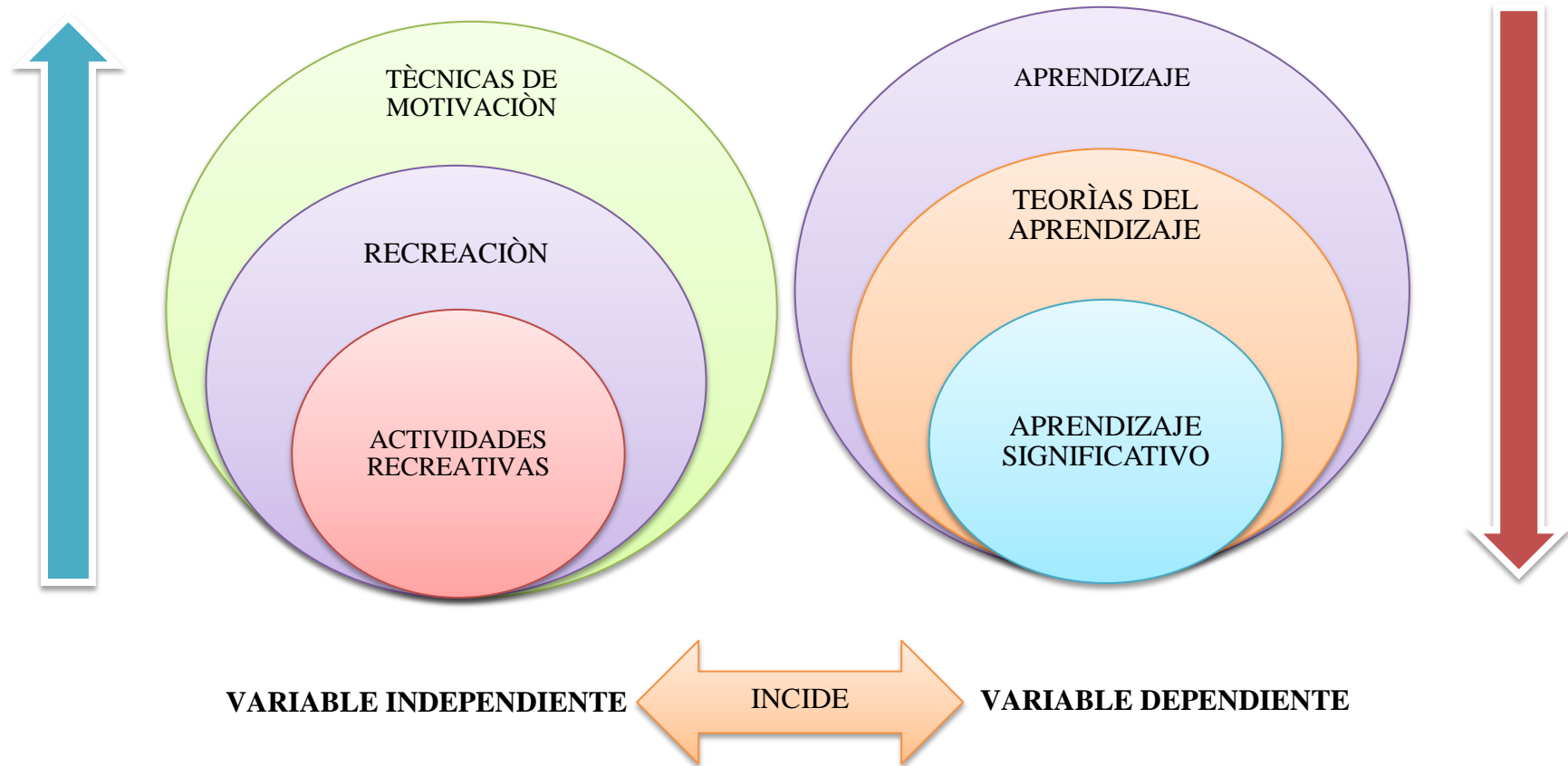


Gráfico N° 1: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Constelación de ideas de la variable independiente

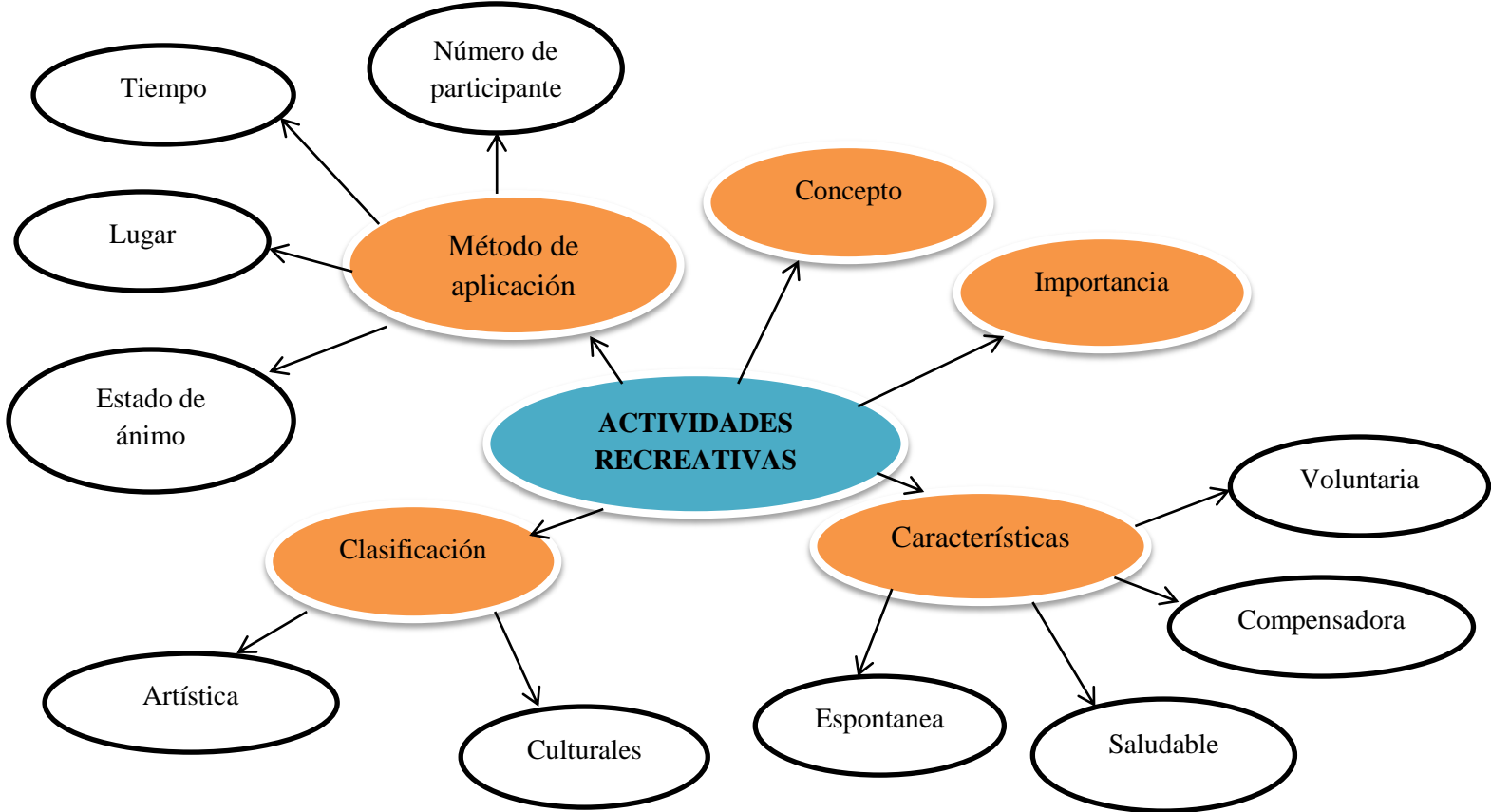


Gráfico N° 2: Constelación de ideas de la variable independiente
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Constelación de ideas de la variable dependiente

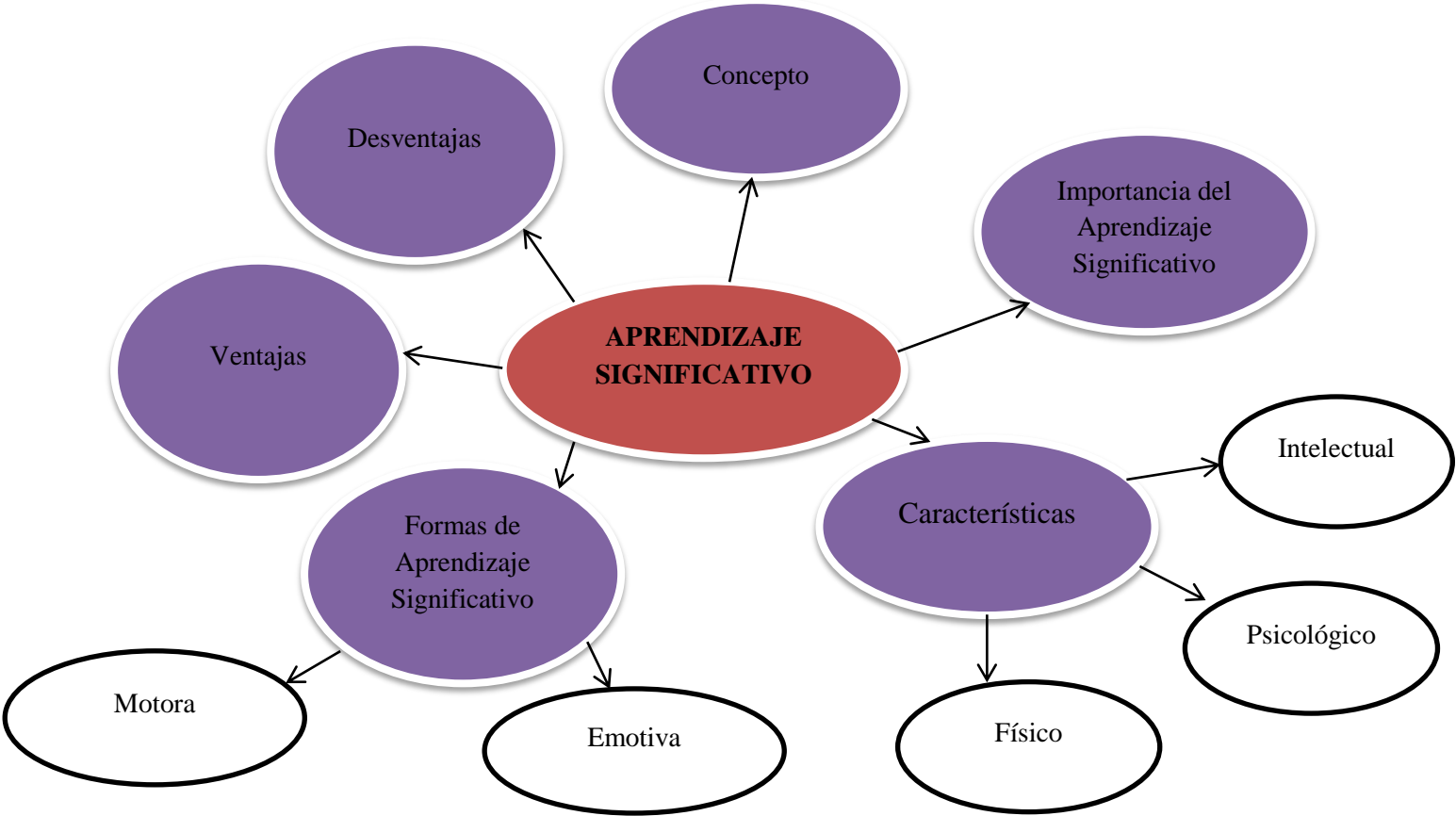


Gráfico N° 3: Constelación de ideas de la variable dependiente
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

2.4.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

2.4.1.1 ACTIVIDADES RECREATIVAS

Concepto

Gerza (2012) menciona que las actividades recreativas son todas las acciones planificadas realizadas por los sujetos en el tiempo libre con la participación voluntaria que le proporcionen placer y el desarrollo de sus capacidades y su personalidad, constituyéndose en el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores.

“Las actividades recreativas son métodos que ayudan a la integración de los individuos al grupo, y proporciona oportunidades para el reconocimiento, la respuesta y nuevas experiencias” (Gerza, 2012), es decir son un conjunto de ejercicios destinados a una actividad que ayudan al individuo a la incorporación del grupo para de esta manera adquirir experiencias y participar en distintas actividades para la incorporación de nuevas experiencias.

A su vez, crea una atmósfera agradable, aumenta la participación, facilita la comunicación, fija algunas normas grupales y desarrolla la capacidad de conducción. La gran ventaja de este tipo de actividad es la disminución de tensiones. Se considera como un auxiliar para el proceso de grupos que tienen objetivos definidos y propósitos más serios (Gerza, 2012)

Estas actividades resultan agradables para el aprendizaje de los niños y niñas, el docente se convierte en un líder y mejorará la comunicación entre los estudiantes, establece mejores relaciones entre los compañeros, además fomenta un estado emocional armónico,

Importancia de las actividades recreativas.

Sánchez Mateo (2014) en su investigación indica que las actividades recreativas, han adquirido, en los últimos años, mucha importancia para la sociedad, partiendo

de sus potencialidades para el desarrollo y progreso de la vida humana, mejorando la calidad de vida de la población en general, en este sentido, además de constituir una actividad satisfactoria, además “sirve de medio para desarrollar conocimientos, habilidades, hábitos, cualidades provocando emociones, mediante una participación activa y afectiva de los sujetos” (Sánchez Mateo, 2014) asimismo cuentan con un conjunto de información almacenada mediante la experiencia que adquieren en su diario vivir teniendo en cuenta los sentimientos y emociones que posee el ser humano al relacionarse con las personas que lo rodean para tomar las decisiones de manera correcta con el fin de mejorar la calidad de vida de los individuos, por lo que la formación de la personalidad se transforma en una experiencia feliz.

Características de las actividades recreativas

Sánchez (2014) caracteriza a las actividades recreativas de la siguiente manera:

- Es voluntaria, no es compulsada.
- Es de participación gozosa, de felicidad.
- No es utilitaria en el sentido de esperar una retribución o ventaja material.
- Es regeneradora de las energías gastadas en el trabajo o en el estudio, porque produce distensión y descanso integral.
- Es compensadora de las limitaciones y exigencias de la vida contemporánea al posibilitar la expresión creadora del ser humano a través de las artes, las ciencias, los deportes y la naturaleza.
- Es saludable porque procura el perfeccionamiento y desarrollo del hombre.
- Es un sistema de vida porque se constituye en la manera grata y positiva de utilizar el tiempo libre.
- Es un derecho humano que debe ser válido para todos los periodos de la vida y para todos los niveles sociales.
- Es parte del proceso educativo permanente por el que procura dar los medios para utilizar con sentido el tiempo libre.

- Es algo que puede ser espontáneo u organizado, individual o colectivo.

Las actividades recreativas son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión, con el propósito de lograr el disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer

Clasificación de las actividades recreativas

Sánchez (2014) clasifica a las actividades recreativas de la siguiente forma:

Actividades al aire libre: actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, actividades en el medio acuático y actividades en el aire.

Actividades lúdicas: todas las formas de juego: juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, videojuegos, juegos de ordenador, etc.

Actividades de creación artística y manual: actividades individuales o en grupo relacionadas con la creación artística o manual.

Actividades culturales participativas: actividades culturales (de la cultura artística y de la cultura física) que propicien la participación protagónica de los participantes.

Actividades socio-familiares: asistencia a fiestas, realizar visitas, encuentros y conversatorios con amigos y familiares, participación en actividades de la comunidad, etc.

Actividades audio-visuales: escuchar la radio o reproductor de música, ver la televisión y/o vídeos, etc.

Actividades de lectura: lectura de libros, revistas, periódicos, etc.

Actividades de relajación: meditación, auto relajación, masaje, auto masaje, etc.

Son actividades de aire libre porque requieren de espacios extensos debido a que el individuo al aplicar dichas actividades estimula el trabajo en equipo, por otra parte las actividades lúdicas generan un aprendizaje social a través del cual el individuo comparte con las personas que lo rodean y crea un ambiente de interacción, como tercera clasificación se encuentra las actividades de recreación artística y manual porque expresa sensaciones, emociones e ideas a través de recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, dando paso a las actividades socio-familiares que son programas socio recreativas con la finalidad de lograr un acercamiento, fomentar la unión y comunicación con la sociedad que lo rodea para así de esta manera alimentar el amor y la integración del grupo familiar, como siguiente clasificación se detalla las actividades audio-visuales que son muy importantes porque integra lo auditivo conjuntamente con lo visual que son la base fundamental para que los estudiantes apliquen las actividades recreativas de una manera coordinada sin dificultad alguna, por consiguiente se encuentra las actividades de lectura que sirven para mejorar el lenguaje porque si el estudiante leer constantemente la información ya sea en revistas, libros periódicos entre otros tendrá lenguaje fluido, como siguiente clasificación se encuentra las actividades de relajación es una técnica de relajación que ayuda a las personas a disminuir el estrés, las tensiones físicas y mentales.

Método de aplicación

Gerza (2012) menciona que las actividades recreativas cuentan con un método de aplicación de la siguiente manera:

- a) El grupo elige la actividad o juego de acuerdo al número de participantes, tiempo establecido, lugar de reunión y estado de ánimo del grupo
- b) Si alguno de los participantes desconoce la actividad, ésta tiene que ser explicada por quien sí la conoce. La explicación debe ser corta y clara.
- c) Si la explicación no ha sido lo suficientemente comprendida, se improvisa un "juego de prueba".
- d) La actividad finaliza porque el tiempo destinado ha terminado o porque el juego ha sido concluido.

2.4.1.2 RECREACIÓN

Concepto

Es un continuo proceso de aprendizaje, en el cual participamos todas las personas; es una actividad realizada de manera libre y espontánea, en nuestro tiempo libre y que nos genera bienestar físico, espiritual, social, etc. Es una manera de sacar al individuo de su vida cotidiana lo divierte, entretiene y distrae, que se realiza en tiempo determinado con el fin de satisfacer nuestras necesidades. (Padilla, 2008).

La recreación es un conjunto de actividades que sigue una secuencia lógica para lograr un resultado específico, cuando los estudiantes realizan alguna actividad de recreación tiene que ser con la predisposición y colaboración de todos pero sin forzar a nadie, debe ser realizada a voluntad de los participantes, para esto el docente debe contar con una planificación donde verifique el tiempo de la recreación, cuando el individuo se recrea genera un bienestar físico, espiritual y social, si el docente aplica la recreación en algún tiempo de la jornada educativa será con el fin de que los estudiantes salgan de los rutinario, lo monótono, muestren interés por el tema a tratarse e interactúen con las demás personas.

Webmaster (2013) sostiene que la recreación interviene de forma directa e indirectamente en el factor intelectual y educativo dado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión, siendo un factor fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. “A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con su entorno” (Webmaster, 2013) algo muy importante que debemos saber sobre la recreación es que debe ser voluntaria, porque cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Enfocadas en diferentes aspectos como: el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

Importancia de la recreación

Moreno (2015) menciona que la recreación en los estudiantes es importante porque se debería cumplir con uno de los pilares fundamentales de la educación, “el cual consiste en aprender a convivir con los demás, por las vivencias y buenos momentos para desarrollarnos física, mental y emocionalmente y, por qué no, espiritualmente” (Moreno, 2015) Es un factor importante en el desarrollo del ser humano para de esta manera aprender a convivir con las personas que lo rodean y sobre todo aprenden a respetar, asumir reglas, sobre todo permitirá desarrollar la imaginación y la creatividad

Características de la recreación

Rodríguez (2012) caracteriza a las actividades recreativas de la siguiente manera:

1. Elegir la actividad voluntariamente
2. Que proporcione satisfacción inmediata
3. Es una oportunidad de autoexpresión

4. El fin que tiene en sí mismo la recreación, lo importante es que el individuo encuentre satisfacción inmediata, se socialice, se relaje y se autorrealice.

Tipos de recreación

Padilla (2008) sostiene que la recreación se clasifica en juegos, expresión cultural y social, vida al aire libre, lo cual se considera que dichas actividades son vitales de aplicarlos en nuestro diario vivir.

- **Juegos:** Pueden ser desarrollados de algunas maneras ya sean individuales y colectivos, entre estos juegos tenemos los tradicionales, los predeportivos, los intelectuales y los sociales.
- **Expresión Cultural y Social:** Se encargan de la elaboración de expresiones creativas, representaciones y organización de equipos a través de los clubes sociales, culturales, deportivos y recreativos. “Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad determinada de acuerdo a sus fines y objetivos” (Padilla, 2008) para realizar una actividad recreativa de expresión cultural y social el docente debe cumplir con los objetivos y hacer realidad diversos propósitos que se enmarcan dentro de una planificación debido a que es el elemento central para promover y garantizar el aprendizaje de los estudiantes porque si el docente no planifica solo improvisara y tendrá como consecuencia bajo rendimiento escolar. Como ejemplos de estos clubes tenemos: Los de excursionismo y montañismo, de teatro, de pintura entre otros.
- **Vida al aire libre:** “Son actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre” (Padilla, 2008) la actividades recreativas al aire libre son acciones que se realiza de forma

natural integrando al individuo sin discriminación de alguna índole para que explore el entorno en el que desenvuelve.

2.4.1.3 TÉCNICAS DE MOTIVACIÓN

Motivación

Thoumi (2003) en su investigación menciona que la motivación es una fuente motor que genera una conducta inconsciente, se dice que en la memoria emocional se encuentran almacenados los recuerdos, sentimientos, hábitos relacionados con las actividades cotidianas en la cual se incluye los proceso de aprendizaje académico. “Dicho almacenamiento intervienen predisponiendo al individuo a encontrar placer o presentar rechazo para cada una de las actividades de la vida diaria” (Thoumi, 2003, p. 12) en la memoria se puede almacenar situaciones tanto positivas como negativas, los encargados de formar tanto a los niños como a las niñas deben aceptar los sentimientos de los pequeños, sobre todo mostrar interés cuando expresan sus emociones, motivándoles a que no se detengan al expresar lo que sienten, permitiéndoles formar conciencia de sus propios conocimientos, elevando el autoestima que ellos requieren.

Se debería prestar mucha atención sobre las necesidades emocionales de los niños y niñas considerando que la mayor parte de problemas de fracaso escolar es la principal causa que dificulta el proceso de aprendizaje en los educandos.

Importancia de la motivación

Benítez (2012) en su investigación afirma que la motivación de los estudiantes y su deseo de aprender juegan un papel muy importante en el proceso de aprendizaje la relación entre aprendizaje y factores afectivos entre los cuales se encuentra la motivación que ha sido objeto de muchas investigaciones, las cuales han arrojado varias teorías sobre la manera como debe darse este proceso atendiendo dicha relación. Según Jensen (1995), “un estudiante motivado

desarrollará una actitud positiva que le permitirá aprender mejor, mientras que un estudiante ansioso y poco motivado creará un bloqueo mental que interferirá notoriamente en su aprendizaje” (Benitez, 2012), uno de los factores determinantes en el proceso de aprendizaje de los estudiantes es la motivación del profesor al momento de impartir sus conocimientos, cuando el estudiante se encuentra motivado desarrollara una cualidad positiva, tendrá toda la predisposición de adquirir un nuevo conocimiento porque si no se encuentra motivado las clases impartidas por parte del docente se volverán tediosas y aburrías, in embargo, en algunos estudiantes la motivación no viene por sí sola y en ciertos casos, ésta depende de factores externos entre los que se cuentan los compañeros, el contenido, los materiales, el tiempo y hasta el mismo profesor.

Es innegable que existen estudiantes cuyas actitudes y disposición para aprender sobrepasan cualquier enfoque y ponen en jaque nuestra paciencia y buenos propósitos; sin embargo, no sería muy aburrida nuestra práctica si todos los estudiantes fueran iguales.

Teorías de la motivación

Teorías de motivación están relacionadas entre el aprendizaje y la motivación y se las puede clasificar de la siguiente manera:

Teoría del impulso.- “Según esta teoría los organismos responden de una forma particular para reducir un impulso, el cual se define como una sensación desagradable de excitación o activación” (Grupo Océano, 1981)

Teorías cognitivas.- Las necesidades psicológicas se originan cuando existe tensión o desequilibrio entre las metas de una persona y el medio ambiente, este estado de necesidad psicológica impulsa a las personas a actuar para restablecer el equilibrio y reducir la tensión.

A la teoría a la que se le ha dado mayor énfasis es a la Teoría de Maslow quien jerarquiza las necesidades así:

Vélez (2013) menciona que en la Pirámide de Maslow proyecta que se debería motivar a los estudiantes para satisfacer cualquier necesidad que sea prepotente o eficaz para ellos en un momento dado. El predominio de “una necesidad depende del momento actual del sujeto y de sus experiencias recientes, que son las más básicas, cada una ha deberá sentirse satisfecha/o antes que el individuo desee satisfacer una necesidad del siguiente nivel más alto.

La Pirámide de Maslow clasifica las necesidades humanas de una manera lógica, conveniente, que tiene implicaciones importantes para los administradores, escribió las motivaciones humanas como una jerarquía de cinco necesidades que van desde las necesidades fisiológicas básicas hasta las necesidades más grandes, como la autorrealización. (Velez, 2013)

Maslow clasifica la pirámide en 5 necesidades que son muy importantes para que el individuo adquiera una motivación de acuerdo a sus necesidades:



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=piramide+de+maslow&biw>

- a) Necesidades fisiológicas.- aire, comida, reposo, abrigo, etc.
- b) Necesidades de seguridad.- protección contra el peligro o privación

- c) Necesidad social.- amistad, ingreso o grupo, etc.
- d) Necesidad de estimación.- reputación, reconocimiento, autorespeto, amor, etc.
- e) Necesidad de autorrealización.- (realización del potencial, utilización plena de talento individual

Grupo Océano (1982) menciona a los docentes que la falta de motivación que se observa en sus alumnos se debe a “la carencia de alimentación, timidez o miedo, a un sentimiento de rechazo o a una autoimagen pobre” (Grupo Océano, 1981, p. 374) Estos factores se constituyen en el principal obstáculo para el aprendizaje y el desarrollo de los alumnos que sientan la necesidad de autorealizarse.

Se puede definir la necesidad de logro como un deseo de tener éxito en las actividades que se aplican en un nivel de prestigio o en actividades que pueda definir el éxito y el fracaso. Dicha teoría es una necesidad de logro que proporciona un nuevo enfoque de la motivación humana. (Grupo Océano, 1981, p. 375,376)

Características de la motivación

Motivación (2011) caracteriza a la motivación de la siguiente manera:

- Mientras mayor es el deseo o la necesidad se incrementará en gran medida la motivación.
- La motivación supera a las razones.
- Tanto la conducta como el comportamiento de los individuos, son elementos que influyen directamente sobre la motivación y el grado de la misma en el individuo.
- La motivación impulsa el desarrollo de las nuevas soluciones y del ingenio.
- Por medio de la motivación se logra establecer nuevos esquemas de interacción entre los individuos.

Tipos de motivación

Thoumi (2003) manifiesta que existen dos tipos de motivación:

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

Es realizada por deseo propio, interés, curiosidad y desarrollo. La motivación intrínseca va directamente relacionada con las necesidades afectivas, madurativas y cognitivas del individuo. La conducta se da sin la necesidad de recompensas extremas.

La motivación intrínseca se da a medida que evoluciona su desarrollo de maduración emocional y dependiendo de los estímulos ambientales, los cuales están orientados a motivar curiosidad e interés de manera que los lleven espontáneamente a la exploración, investigación y manipulación. Un aspecto importante a tener en cuenta es que el niño debe tener un reto óptimo que consiste en una experiencia intrincadamente placentera, en la que el nivel de habilidad del niño es igual al nivel de dificultad de la tarea por lo cual repetirá la actividad a menudo con la intención de volver a vivirla. (Thoumi, 2003, p. 15)

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

Está basada en los conceptos de recompensa, castigo e incentivo. La recompensa es un premio ambiental que se da después de una secuencia de conducta con el fin de motivarla, por ejemplo un aplauso, una palabra de felicitación, un regalo material. Un castigo es una motivación negativa que se da después de una secuencia de conducta con el fin de que esta no se vuelva a dar, por ejemplo la crítica, las condenas, el ridículo, las burlas. El incentivo está basado en un trato que hace que el individuo realice o rechace una conducta. Esto se da antes de que se realice la conducta esperada y produce consecuencias positivas o negativas.

Motivar es tener en cuenta la individualidad y realizar a través de su posibilidades, sus valores, sus objetivos y sus sueños, llevándolos a estar contentos consigo mismo y no a competir con los demás en desventaja, pues esto le crea altos niveles de frustración y baja autoestima, formándose en la memoria experiencias negativas que le van a impedir el desenvolvimiento normal para situaciones futuras. (Thoumi, 2003, p. 15,16,17)

La motivación se clasifica en intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca no nace con el objetivo de obtener resultados, sino que nace del placer que se obtiene al realizar una tarea, es decir, al proceso de realización en sí, mientras que la motivación extrínseca se da cuando se trata de despertar el interés motivacional de la persona mediante recompensas externas.

Técnicas de motivación

Según las aplicaciones educativas las técnicas de motivación están distribuidas de la siguiente manera:

a).- Técnica de correlación con la realidad: el docente procura establecer relación entre lo que está enseñando y la realidad circundante con las experiencias de vida del discente o con hechos de la actualidad. Esta técnica, según Nerici, se confunde también con la concretización de la enseñanza.

b).- Técnica del éxito inicial: Los pasos a seguir pueden ser:
Planear pequeñas tareas de fácil ejecución para los alumnos.

- Preparar bien a los alumnos para ejecutarlas, facilitando las condiciones necesarias para el éxito.
- Hacer repetir esas tareas elogiándolos por el éxito.

b) Técnica del fracaso con rehabilitación: Esta técnica busca crear en la conciencia de los alumnos la necesidad de aprender determinados principios, reglas o normas con los que todavía no están familiarizados

c) Técnica de la competencia o rivalidad: La competencia puede ser orientada como:

- Autosuperación gradual del propio individuo a través de tareas sucesivas de dificultad progresiva.
- Emulación de individuos del mismo grupo o clases.
- Rivalidad entre grupos equivalentes.

d) Técnica de la participación activa y directa de los alumnos: Habrá que inducir a los discentes a participar con sus sugerencias y su trabajo:

- En el planeamiento o programación de las actividades tanto en la clase como fuera de ella.
- En la ejecución de trabajos o tareas.
- En la valoración y juicio de los resultados obtenidos.

e) Técnica del trabajo socializado: Adopta distintas formas:

- Organización de toda la clase en forma unitaria, en función del trabajo que se va a realizar.
- División de la clase en grupos fijos con un jefe y un secretario responsables, por un trabajo y por un informe que deberán presentar a la clase.

- Subdivisión en grupos libres y espontáneos, sin organización fija. Mattos afirma que se trata de la tendencia paidocéntrica liberal.

f) Técnica de trabajo con objetivos reforzados: En primer lugar habrá que señalar unos objetivos, metas o resultados que la clase ha de alcanzar.

- Insistir en la relación directa entre las normas que se deben seguir y los objetivos propuestos.
- Iniciar las actividades de los alumnos y supervisar su trabajo de cerca.
- Emitir una apreciación objetiva de los resultados obtenidos poniendo de relieve “las marcas” que se vayan superando.

g) Técnica de la entrevista o del estímulo personal en breves entrevistas informales:

- Convencer a los alumnos de que no están aprovechando bien su capacidad, o del todo.
- Mostrarles la posibilidad que tienen de mejorar su trabajo.
- Sugerirles un método de estudio, con procedimientos específicos de trabajo que contribuirán a la mejora deseada.
- Comprender a los alumnos en sus esfuerzos por mejorar el trabajo que efectúan.
- Logiar a los alumnos por los aciertos conseguidos y por el progreso realizado, inspirándoles confianza en su propia capacidad. (Aplicaciones Educativas , 2007)

2.4.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

2.4.2.1 APRENDIZAJE

Definición

“Es el proceso por el cual las personas adquieren cambios en su comportamiento, mejoran sus actuaciones, reorganizan su pensamiento o descubren nuevas maneras de comportamiento y nuevos conceptos e información” (Ministerio de educación , 2010)

El aprendizaje es una actividad que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden, además se relaciona con el uso de las capacidades cerebrales y cognitivas del ser humano y es la adquisición o modificación de habilidades, conocimientos, destrezas, conductas, valores o cualquier otro aspecto que tenga una incidencia en el aspecto epistemológico de cada individuo.

El ser humano aprende con todo su organismo y para integrarse mejor en el medio físico y social, atendiendo a las necesidades biológicas, Psicológicas y sociales que se le presentan en el transcurso de la vida. Esas necesidades pueden denominarse dificultades u obstáculos, sino hubiese obstáculos no habría aprendizaje.

Toda elaboración de cultura artística, científica, filosófica o religiosa tiene origen en los obstáculos que se anteponen al hombre obligándolo a aprender y conocer. (Nervi, 1973, p. 213)

Así el estudiante aprende cuando enfrenta obstáculos y siente la necesidad de vencerlos, todo aprender no es más que vencer obstáculos. De ahí se desprende que nadie puede con propiedad, enseñar nada a nadie lo que se puede hacer es sensibilizar a otra persona de modo que sienta y quiera vencer ciertos obstáculos.

Además la educación fue definida en términos de superación, también el aprendizaje puede serlo del mismo modo. Todo aprendizaje no es más que el resultado del esfuerzo de superarse así mismo, venciendo obstáculos.

Importancia del aprendizaje

Duram (2010) manifiesta que es importante, pensar en el aprendizaje como proceso cognitivo y proceso bioquímico ya que sucede en las neuronas cerebrales a través de un impulso electroquímico.

Se debe tomar en cuenta otros factores; por ejemplo, el ambiente y los recursos, el primero, debe ser positivo, es decir, un ambiente natural, con las condiciones favorables para la asimilación de conocimientos, buen clima psicológico, de respeto, con cercanía afectiva, comunicación.

El segundo factor, hace referencia a los recursos: redes de aprendizaje, habilidades y la metodología de enseñanza, tipo de actividades, ejercicios, formas e instrumentos para evaluar. (Duran, 2010)

Debemos encontrar un equilibrio entre un buen ambiente de aprendizaje y las redes cuyo componente son las habilidades, la metodología del aprendizaje para poder obtener excelentes resultados dentro del ámbito educativo, la principal labor del educador es maximizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, integrando otros elementos referenciales acorde a las características y necesidades de los alumnos, sobre todo, cuando “se pretende desarrollar competencias para la vida y el aprendizaje permanente, en una población diversa, incluyendo alumnos con necesidades educativas especiales o con discapacidad” se debe fomentar el desarrollo del aprendizaje en todos los niveles de educación integral.

Características del aprendizaje

Figermann (2011) sostiene que el aprendizaje significativo consta de las siguientes características:

1. El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca o extrínsecamente, que participe activamente en la incorporación del contenido, pues nadie puede aprender si no lo desea.

2. Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo, y de condiciones óptimas del entorno (que no exista un alto nivel de ruido o factores distractivos, por ejemplo).
3. Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.
4. El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiples y las características de lo que se desea aprender, ya que no se aplicarán las mismas estrategias para aprender a andar en bicicleta, para aprender a sumar, para aprender un hecho histórico o para ubicarse geográficamente.
5. Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.
6. Significa la integración de un nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura cognitiva.
7. Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.
8. El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones problemáticas, iguales, similares o diferentes a las que motivaron el aprendizaje.
9. El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió (metacognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente. (Figermann, 2011)

Nos referimos al aprendizaje como el objeto del conocimiento y para obtenerlo se debe realizar un esfuerzo mental respetando los estilos cognitivos y aplicando estrategias de aprendizaje para que este se plasme en la estructura cognitiva y se logre un aprendizaje significativo y utilizar esta información obtenida cuando lo creamos necesario.

Tipos de aprendizaje

Ausubel (1963) menciona que existen ocho tipos de aprendizaje entre los cuales tenemos:

Aprendizaje memorístico o repetitivo:, esta ideal de aprendizaje se basa en la memorización y la repetición, convirtiéndose así en un proceso mecánico donde el sujeto es un simple receptor pasivo, tornándose obsoleta y ya casi no es utilizada ya que no genera conocimiento del entorno.

Aprendizaje receptivo: Ausubel (1963) afirma que en este caso el individuo recibe cierto tipo de información, la cual únicamente debe entender o comprender sin necesidad de relacionarla con algo o ponerla en práctica. Asimismo, este tipo de aprendizaje no fomenta la acción directa el sujeto, ya que no descubre nada nuevo. En cierto sentido este tipo de aprendizaje es muy similar al memorístico, ya que en ambos el sujeto es un ser pasivo que solo recibe información que debe reproducir en un momento dado.

Se entiende que el aprendizaje receptivo el individuo recibe información sin ponerla en práctica siendo muy parecido al aprendizaje repetitivo ya que no tiene un objetivo claro.

Aprendizaje por descubrimiento: en este tipo de aprendizaje se, fomenta la participación del sujeto con el entorno que lo rodea marcando un patrón cognitivo. El sujeto crea su propio conocimiento a través de la experimentación generando la información y determinando para sí mismo el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje significativo: en este tipo de aprendizaje el sujeto relaciona sus conocimientos y experiencias previas con el nuevo patrón o marco cognitivo que se le sugiere. Siendo un aprendizaje basado en la experiencia. “De esta manera la persona desarrolla habilidades específicas y es también un ser activo. “Este tipo de aprendizaje es muy utilizado en niños pequeños o en procesos de aprendizaje concretos que necesitan del desarrollo de habilidades especiales.” Ausubel (1963).el sujeto al adquirir este tipo de aprendizaje asimila y perfecciona su técnica para demostrar al final todas las habilidades adquiridas.

Aprendizaje de mantenimiento: el sujeto logra un conocimiento basado en un patrón conductual, estableciendo patrones de conocimiento aplicados en situaciones específicas estableciendo reglas y disciplina.

Aprendizaje innovador: se basa en la admisión de nuevas formas de conocimiento, perturbando los valores anteriormente instituidos, ya que el sujeto es también un ser activo que genera su propio marco cognitivo.

Aprendizaje visual: está basado en el uso de imágenes o material visual que ayude en la adquisición de conocimientos para realizar asociaciones y crear un marco cognitivo. Dentro de este tipo de aprendizaje podemos mencionar los cuadros sinópticos o mapas mentales que contienen mucha información resumida en un solo bloque.

Aprendizaje auditivo: aunque se podría decir que todo tipo de aprendizaje es auditivo, en este caso en específico se hace referencia a la utilización de material sonoro que tenga características diferentes a las del lenguaje hablado. Este tipo de aprendizaje se adquiere mediante el oído poniendo como ejemplo a cuando los bebés empiezan a hablar. “el aprendizaje auditivo genera conocimiento mediante el uso específico del sonido. Por ejemplo, se utilizan canciones, cuentos o dramatizaciones para transmitir conocimiento”. Ausubel (1963). Este tipo de conocimiento es muy utilizado y muy valioso siendo una de las principales fuentes de información.

2.4.2.2 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

George (2003) afirma que la teoría consiste en afirmaciones y concepciones sobre las relaciones, principios y datos diseñados para explicar y predecir un fenómeno, las teorías de aprendizaje como las de Piaget y Vygotsky son muy importantes por varias razones.

En primer lugar, nos ayudan a saber cómo aprende un niño, saber y entender como aprenden los niños le facilita a usted y a otros la tarea de planificar y enseñar.

En segundo lugar, las teorías le permiten explicar a otras personas, especialmente a los padres, como ocurre el aprendizaje y que se puede esperar de los niños, explicar el aprendizaje de los niños a los padres, basado en una teoría del aprendizaje.

En tercer lugar, las teorías permiten evaluar el aprendizaje de los niños porque ofrecen una base sobre la que evaluar; por ejemplo, cuando se está observando, se basa en lo que está observando y porque.

En cuarto lugar, las teorías ofrecen una guía para desarrollar programas para los niños que apoyen y promuevan el aprendizaje. (p. 455)

Las teorías del aprendizaje describen la manera en que los teóricos creen que las personas aprenden nuevas ideas y conceptos, frecuentemente ellos explican la relación entre información que ya nosotros tenemos y la nueva información que estamos tratando de aprender. Estas teorías ayudan a comprender, diagnosticar y controlar el comportamiento humano y sobre todo tratan de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Teoría del aprendizaje según Piaget

El origen del conocimiento, por tanto, no radica en los objetos, ni tampoco en el sujeto, sino en las interacciones- al principio inextricables – entre dichos sujetos y dichos objetos.

Podemos decir que la enseñanza, desde la perspectiva de Piaget es un proceso que integra un conjunto de experiencias que permiten que el

estudiante desarrolle sus esquemas de pensamiento, donde la metodología que se impone, es la situacional o de problema, que genera el proceso de investigación que permite que el estudiante, trabaje de manera individual o en grupo, asistido por el maestro, construya su conocimiento apoyando en lo empírico, en la reflexión sobre los conceptos que intervienen en el proceso.

La síntesis de una estrategia metodológica, inspirada en las ideas de Piaget, podía presentarse así:

- Partir del desarrollo mental del estudiante.
- Proponer situaciones o problemas que disparen el desequilibrio, sentimental y social.
- Permitir que el estudiante trabaje solo y luego, socialice con sus compañeros en pequeños grupos con la intervención del maestro como focalizado del proceso, generando preguntas en lugar de dar respuestas.
- Verificar el enfrentamiento a situaciones análogas a las vivencias, la modificación de los esquemas mentales (Rodríguez Garriado, 2011, p. 95,96)

Al integrar las experiencias con el pensamiento se logrará construir el conocimiento empírico que al aplicarlo se hace práctico para lo cual se debe tener una guía la cual nos sirva de indicativo para decidir que es o no lo correcto al descifrar la información obtenida previamente.

Teoría según Vygotsky

Para Vygotsky el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no, por lo que él consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, pero que no necesariamente la maduración determine totalmente el desarrollo. No solo el desarrollo puede afectar el aprendizaje, sino que el aprendizaje puede afectar el desarrollo. Todo depende de las relaciones existentes entre el niño y su entorno, por ello debe de considerarse el nivel de avance del niño, pero también presentarle información que siga propiciándole el avance en sus desarrollo. En algunas áreas es necesaria la acumulación de mayor cantidad de aprendizajes antes de poder desarrollar alguno o que se manifieste un cambio cualitativo.

Considerando lo anterior, la concepción del desarrollo presentada por Vygotsky sobre las funciones psíquicas superiores, éstas aparecen dos veces en ese desarrollo cultural del niño: Una en el plano social, como función

compartida entre dos personas (el niño y el otro), como función interpsicológica y como función de un solo individuo, como función intrapsicológica, en un segundo momento. Esta transición se logra a través de las características positivas del contexto y de la acción de los “otros”, así como también por lo que ya posee formado el sujeto como consecuencia de la educación y experiencias anteriores.

Esta compleja relación hace referencia a la categoría “Zona de Desarrollo Próximo”, definida por este psicólogo como “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”. En este análisis se puede apreciar el papel mediador y esencial de los maestros en el proceso de la enseñanza-aprendizaje y del desarrollo infantil.

La concepción de Vygotsky acerca del desarrollo de las funciones psíquicas superiores del hombre, fue el primer intento sistemático de reestructuración de la psicología sobre la base de un enfoque histórico cultural acerca de la psiquis del hombre. Surgió como una contraposición a dos ideas fundamentales; por una parte a las posiciones acerca del desarrollo y por otra a las posiciones biologicistas acerca del desarrollo de la cultura como un proceso independiente de la historia real de la sociedad. (Martínez Joram, 2008)

Se define teoría de Vygotsky como la adquisición de conocimientos basados en la madurez del individuo lo cual puede ser cierto pero solo en parte ya que todos los individuos están en constante aprendizaje pero este aprendizaje puede ser general enfocándose solo en el entorno en el que se desenvuelve para poder adquirir otros tipos de aprendizaje se debe acudir a fuentes verdaderas del mismo para lograr una especialización en cierto campo.

2.4.2.3 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Concepto

“Es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos de su adaptación al contexto y que va a ser funcional en determinado momento de la vida de Individuo” (Sánchez , 2010)

Según Ausubel manifiesta que el aprendizaje significativo es aquel en la cual el alumno convierte el contenido de aprendizaje (sea dado o descubierto) en significados para sí mismo, Esto quiere decir que el estudiante puede relacionar, de modo sustancial y no arbitrario, el contenido y la tarea del aprendizaje con lo que él ya sabe. Además Ausubel afirma que es necesario que el alumno esté dispuesto a razonar y a comprender el contenido de esta manera, relacionar un nuevo contenido, de manera sustancial y no arbitraria con la estructura cognoscitiva presente en el estudiante (lo que ya sabe), es establecer conexiones entre los dos tipos de contenidos como algo esencial; por ejemplo, asumir significados y relaciones entre distintos elementos (causa- efecto, antecedente-consecuente, condicionalidad, nivel de generalidad. (Grupo Santillana, 2009, p. 5,6)

El aprendizaje significativo es aquel donde el alumno o individuo crea sus propias teorías por lo tanto hace su propio conocimiento basado en investigaciones previas sobre un tema en específico para arrojar sus propias conclusiones siendo esta técnica la más productiva ya que permite adquirir variedad de información en muy poco tiempo, para esto suceda que los estudiantes deben tener en su mente algunos contenidos que sirvan de enlaces con los nuevos. Conocimientos que son los prerrequisitos o los conocimientos previos, además de relacionar el nuevo conocimiento con el que ya posee, todas las operaciones mentales que el aprendizaje realiza deben ser también significativas en sí mismas para que haya un aprendizaje significativo.

Importancia del aprendizaje significativo

Solano (2011) menciona que la educación es un hecho social interconectado con toda la sociedad y el docente es uno de los protagonistas fundamentales del proceso enseñanza aprendizaje, su práctica educativa mejorará si posee los conocimientos y la formación para abordar el hecho educativo desde una perspectiva más social y no como un proceso individual de enseñanza aprendizaje.

El proceso de la adquisición del conocimiento no concluye nunca y puede nutrirse de todo tipo de experiencias. Puede considerarse que la enseñanza tiene éxito cuando ocurre un aprendizaje significativo que logren aporta el impulso y bases que permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida, no sólo en el empleo sino también al margen de él.

Al hablar del aprendizaje significativo nos estamos refiriendo a esa información que obtenemos del medio donde nos relacionamos y que logran calar tanto dentro de nosotros que genera una transformación o un cambio grande, pero para que se logre es necesario que la participación del aprendizaje sea activa, es decir, que el mismo sujeto construya sus conocimientos en la medida que va experimentando ciertas situaciones, es decir el niño, construye sus conceptos y desarrolla habilidades que mostrando un pensamiento lógico. Para que se logre todo este proceso es indispensable contar tanto con un escenario como con unos actores, comenzaremos por referirnos al docente. El rol de este sujeto debe variar de simple ejecutor de conocimientos ya elaborados a intelectual transformador y esto es posible si la formación hace énfasis en la transformación y no en la reproducción.

Características del aprendizaje significativo según Ausubel

Ulises (2011) caracteriza al aprendizaje significativo de la siguiente manera:

- Existe una interacción entre la nueva información con aquellos que se encuentran en la estructura cognitiva.
- El aprendizaje nuevo adquiere significado cuando interactúa con la noción de la estructura cognitiva.
- La nueva información contribuye a la estabilidad de la estructura conceptual preexistente.
- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.

Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos debido a que son productos de una implicación afectiva del estudiante, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

Ventajas del aprendizaje significativo

Con el aprendizaje significativo los conocimientos, al estar relacionados entre sí, se incorporan a la memoria a largo plazo, de forma que se conserva durante más tiempo que cuando, por ejemplo, se memoriza un contenido.

Los estudiantes aprenden a aprender, tal y como figura en la Escuela ¿aprender a aprender?, elaborada por CONSUMER EROSKI, de modo que después pueden extrapolar el aprendizaje adquirido a otros aspectos cotidianos.

Los alumnos adquieren los conocimientos de una forma organizada de manera que pueden establecer conexiones entre ellos con claridad.

El profesorado se muestra más motivado por la mejora en el rendimiento académico que se produce en los alumnos que aprenden de forma significativa. (Vázquez Marta, 2009)

Desventajas del aprendizaje significativo

La información aprendida por repetición mecánica, queda almacenada en la memoria sin ningún tipo de conexión con los conceptos ya existentes en la estructura cognitiva.

Este tipo de aprendizaje tiende a impedir un nuevo y similar aprendizaje mientras que el aprendizaje significativo facilita nuevos aprendizajes relacionados.

Por otro lado, la retención del conocimiento después del aprendizaje por repetición mecánica, es de un intervalo de tiempo corto, mediano en días o incluso en horas. (Vázquez Marta, 2009)

Fases del aprendizaje significativo

Barriga arceo (1998) menciona que el aprendizaje significativo consta de tres fases en tres las cuales podemos encontrar:

Fase inicial del aprendizaje

- El aprendizaje percibe la información la cual está distribuida por piezas, sin conexión conceptual.

- El aprendizaje se desarrolla por medio de la memorización o la interpretación que se encuentra distribuida por piezas y su conocimiento es esquemático.
- El procesamiento de la información es global y cuenta con un escaso conocimiento sobre el dominio de aprender, para de esta manera poder interpretar la información.
- Gradualmente el aprendizaje se construye visualizando un panorama global de dominio, para lo cual “usa un conocimiento esquemático, establece analogías para representarse ese nuevo dominio, construye suposiciones basadas en experiencias previas” (Barriga Arceo & Rogas Hernández , 1998, p. 25)

Fase intermedia del aprendizaje

- Se encuentra relaciones y similitudes entre las partes aisladas, de esta manera configura esquemas y mapas cognitivos, pero dichos esquemas no permiten que el aprendizaje conduzca una forma automática o autónoma.
- El conocimiento aprendido se vuelve aplicable a otros contextos.
- Se emplea varias estrategias tales como mapas conceptuales, redes semánticas para de esta manera utilizar la información en la solución de tareas – problemas.

Fase terminal del aprendizaje

- Los conocimientos son elaborados en esquemas o mapas cognitivos, llegan a ser más integrados y funcionan con mayor autonomía.
- Dicha ejecución llega a ser automática y exige un menor control consciente.
- Las ejecuciones se basan en estrategias específicas para la realización de tareas tales como la solución de problemas.

Se dice que en dicha fase el aprendizaje consiste en la acumulación de información a los esquemas y aparición progresiva de interrelaciones de alto nivel en los esquemas. (Barriga Arceo & Rogas Hernández , 1998, p. 25-26)

Tipos de aprendizaje significativo

Vázquez Chacón (2013) manifiesta que existen tres tipos de aprendizaje representaciones, conceptos y proposiciones los cuales se detalla a continuación.

Aprendizaje de representaciones

En el aprendizaje de representaciones, el individuo atribuye significado a símbolos (verbales o escritos) mediante la asociación de éstos con sus referentes objetivos. Esta es la forma más elemental de aprendizaje y de ella van a depender los otros dos tipos.

Aprendizaje de conceptos

El aprendizaje de conceptos es, en cierto modo, también un aprendizaje de representaciones, con la diferencia fundamental que ya no se trata de la simple asociación símbolo – objeto, sino símbolo – atributos genéricos. Es decir, en este tipo de aprendizaje el sujeto abstrae de la realidad objetiva aquellos atributos comunes a los objetos que les hace pertenecer a una cierta clase. Ausubel define los “conceptos” como objetos, acontecimientos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterio comunes y que están diseñados en cualquier cultura dada mediante algún símbolo o signo aceptado.

Aprendizaje de proposiciones

Por último, en el aprendizaje de proposiciones no se trata de asimilar el significado de términos o símbolos aislados sino de ideas que resultan de una combinación lógica de términos en una sentencia. Por supuesto que no podrá tener lugar el aprendizaje de una proposición, a menos que los conceptos que en ella están incluidos, no hayan sido aprendidos previamente; de allí que los

aprendizajes de representaciones y de conceptos sean básicos para un aprendizaje de proposiciones.

Formas de aprendizaje significativo

Imideo (1973) sostiene que: los estudiantes aprender a través de todo un ser, esto es a través de todo su organismos y su mente al mismo tiempo. No hay aprendizaje puramente motor, emotivo o intelectual. El ser humano aprende a través de toda sur realidad existencial. Lo que hay es predominio de la motricidad, emotividad o intelectualidad en este o en aquel aprendizaje. Desde el punto de vista didáctico, el aprendizaje puede r coordinado, en orden de complejidad, en tres formas: Motora, Emocional e intelectual.

Imideo (1973) manifiesta que existen tres formas de aprendizaje significativo las cuales se detalla a continuación:

Forma Motora

Sensorio-motora.- Es la que persigue habilidades motoras fácilmente y que pueden funcionar con el pensamiento como, por ejemplo, mantenerse de pie, andar de un modo determinado.

Perceptivo-motora.- Propone alcanzar habilidades motoras sujetas al control del pensamiento; requiere elección de estímulos y se sujeta a pequeñas y contantes adaptaciones en el caso del dibujo, en la escritura a mano o a máquina.

Forma Emotiva

De apreciación.- Tiende a capacitar al individuo para sentir y apreciar la naturaleza y las diversas formas de expresión del hombre.

De actitudes e ideales.- “Procura alcanzar las posiciones definidas que orienten al comportamiento, las actitudes representan posiciones actuales de comportamiento,

se dan de forma presentes, tales como la veracidad, la obediencia, la tolerancia, la honestidad

Forma Intelectual

Verbal.- Procura prender de memoria o a reconocer nombres, fechas, hechos. Se puede decir que esta forma de aprendizaje utiliza la memoria mecánica.

De espíritu crítico.- “Otorga importancia al asociación, comparación, y análisis de ideas, circunstancias y hechos, a fin de extraer de ellos conclusiones lógicas, alejando en todo lo posible la influencia de la sugestión”. (Imideo, 1973, p. 219)

Las condiciones del aprendizaje significativo

Para que el aprendizaje significativo sea posible, el material debe estar compuesto, por elementos organizados, en una estructura organizada de manera tal que las partes no se relacionen de modo arbitrario. Se debe tener en cuenta algunas condiciones.

1. Predisposición: la persona debe tener algún motivo por el cual esforzarse.
2. Significatividad del material: el material del aprendizaje propiamente dicho, debe ser potencialmente significativo, con ello quiere decir que el contenido que se le propone posee una estructura lógica interna coherente, clara y organizada.
3. Significatividad psicológica del material: es necesario que el alumno disponga de los conocimientos previos necesarios que le permitan atribuirle significado al nuevo contenido.
4. Motivación: mucho se habla de la motivación del aprendizaje para algunos el aprendizaje no es posible sin motivación, para otros no es una variable importante del aprendizaje significativo; lo cual no implica negar que la motivación puede facilitar el aprendizaje significativo siempre y cuando esté presente y sea operante. Hoy por hoy solemos presenciar una exagerada preocupación por parte de los docentes y padres por el tema de la motivación. (Chaparro, 2011)

2.5 HIPÓTESIS

Las actividades recreativas inciden en el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de Quinto y Sexto año de Educación Básica de la Escuela “DR. Alberto Gómez” Caserío Quitocucho, Parroquia Bolívar Cantón Pelileo”

2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

Variable Independiente: Actividades Recreativas

Variable dependiente: Aprendizaje significativo en el Área de Estudios Sociales

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

En el presente trabajo investigativo se utilizó el enfoque critico-propositivo, ya que cuestiona y propone una alternativa de solución al problema, se identificó con el paradigma cualitativo, en el que el investigador buscó información de la problemática de forma personal, utilizando técnicas cualitativas que le ayudaron a conocer a fondo el problema.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación “LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DR. ALBERTO GÓMEZ” CASERÍO QUITOCUCHO, PARROQUIA BOLÍVAR CANTÓN PELILEO” está enfocado dentro de una investigación de campo, ya que se asistirá al lugar mismo de los acontecimientos habiendo realizado los trámites pertinentes para obtener la autorización para el ingreso al Establecimiento, convenio con las autoridades de la Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez” donde aspiro la participación de los docentes guías, los Estudiantes y los padres de familia para recolectar la información necesaria y de esta manera realizar y proponer alternativas de solución a la problemática planteada.

Como segundo sustentamiento se tendrá una investigación documental-bibliográfica, la misma que me ayudara a profundizar y comprender la temática de esta investigación, a través de los conocimientos de nuevos enfoques, teorías,

conceptualizaciones y criterios de diferentes autores que me permitirán aclarar dudas e inquietudes para alcanzar mis objetivos propuestos y así proponer una alternativa de solución a la problemática propuesta.

Para mejorar esta problemática desarrollare una propuesta de solución a través de la implementación de una guía didáctica donde estarán impresas algunas de las actividades recreativas que el docente debe aplicar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta las costumbres y tradiciones, vestimenta o las etnias donde se aplicara esta guía.

3.3 NIVELES DE LA INVESTIGACIÓN

- Nivel exploratorio

Este nivel lo realizare en el lugar de la problemática visitando a los Docentes en su labor Educativa con los Estudiantes de Quinto y Sexto Año de Educación Básica de la Escuela “Dr., Alberto Gómez”, para conocer de forma directa y verídica por medio de la técnica de observación para poder comprobar la forma como imparte sus clases y la manera como aplica la motivación al inicio de la jornada, verificando si aplica las actividades recreativas acorde a las edades cronológicas de los Estudiantes y al tema planificado en el área de Estudios Sociales

- Nivel descriptivo

Mediante la observación directa se determinara la labor de los docentes como: que actividades recreativas utilizan y como llegan con esos conocimientos científicos hacia el área cognitiva de sus estudiantes, motivándoles para generar un aprendizaje significativo en el Área de Estudios Sociales, concientizándoles en la conservación de sus costumbres, tradiciones, en su música ancestral y el respeto a

la patria, influyendo en las buenas costumbres y valores que deben estar presentes en la sociedad.

Con la aplicación de la tabulación se determinara el comportamiento de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y el comportamiento de los docentes en la motivación y aplicación de las actividades recreativas que ayuden a generar un aprendizaje significativo.

- Nivel de asociación de variables

Se podrá determinar y concienciar a los Docentes guías que es de vital importancia la motivación a los estudiantes al inicio de cada jornada educativa, a través de la aplicación de actividades recreativas, ya que si no existe eso se produce ausencia de aprendizaje significativo por lo que es urgente innovar y aplicar una nueva estrategia de motivación donde los estudiantes gracias a las actividades recreativas procesen una información previa al tema a tratarse dando origen significativamente a los conocimientos de la temática a ser tratada de manera más rápida y práctica, estimulándoles a la investigación.

Con la tabulación de los datos se determinara que no todos los estudiantes tienen la misma forma de aprender y estimularse, ya que necesitan otra clase de requerimientos necesarios para generar un cambio positivo a través de la selección de actividades recreativas para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta manera generar un aprendizaje significativo.

- Nivel Explicativo

Con la utilización de la información que se obtendrá a través de la observación directa y la encuesta que se realizó los cálculos estadísticos que me llevó a comprobar las hipótesis planteadas en especial la hipótesis alterna que menciona que las actividades recreativas y su incidencia en el aprendizaje significativo en el

área de Estudios Sociales en los estudiantes, incentivando con esto a respetar las etnias, culturas, tradiciones y territorios de nuestra querida patria pluricultural.

Gracias a esto se espera detectar y demostrar que las actividades recreativas y su aplicación inadecuada es la causa principal para la desmotivación de los estudiantes y el deficiente interés en crear nuevos conocimientos que se trasformen en aprendizaje significativo de forma voluntaria, consiente y racional.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

En esta investigación se utilizó toda la población inmersa en la temática planteada por un número relativamente pequeño (51) el cual facilitó mi trabajo personal reduciendo la utilización del tiempo, material didáctico, los recursos económicos.

La población con la que se trabajó está dividida en estamentos con un número específico de involucrados como se detalla a continuación.

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	PORCENTAJE
Estudiantes	39	76%
Docentes	12	24%
Total	51	100%

Cuadro N° 02: Población y muestra

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

3.5.1 Operacionalización de la variable independiente: Actividades recreativas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y EVALUACIÓN
Son todas las acciones planificadas realizadas por los sujetos en el tiempo libre con la participación voluntaria que le proporcionen placer y el desarrollo de sus capacidades y su personalidad, constituyéndose en el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores.	Acciones planificadas. Participación Capacidades	- Organizadas - Estructuradas - Secuenciales - Individual - Grupal - Cognitivas - Personalidad	¿El docente realiza actividades recreativas durante la clase de estudios sociales? ¿Le gustaría que su docente cambie su método de enseñar la materia de estudios sociales aplicando actividades recreativas? ¿Comparte con sus compañeros lo que usted ha aprendido en la materia de estudios sociales?	Encuesta dirigida a los estudiantes Técnica: Cuestionario Estructurado

Cuadro N° 2: Operacionalización de la variable independiente
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

3.5.1 Operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje Significativo

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y EVALUACIÓN
Es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos de su adaptación al contexto y que va a ser funcional en determinado momento de la vida de Individuo	Conocimiento	- Previos - Nuevos	¿Cree usted que a través del juego comprendería de manera adecuada la materia de estudios sociales?	Encuesta, dirigida a los Estudiantes Instrumento: Cuestionario Estructurado
	Interacción	Comparación	¿El docente utiliza recursos didácticos para impartir las clases de estudios sociales?	
	Funcional	- activa - participativa - Colaborativa - interesante	¿El docente de estudios sociales al dar la clase se limita a dictar materia o aplica una nueva forma de aprendizaje?	

Cuadro N° 3: Operacionalización de la variable dependiente
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para lograr el objetivo de la investigación y proponer alternativas de solución.
¿De qué personas u objetos?	Docente, Estudiantes de Quinto y Sexto Año de Educación Básica.
¿Sobre qué aspectos?	- Actividades Recreativas - Aprendizaje Significativo
¿Quién o quiénes?	Investigadora (Araceli Toapanta)
¿Cuándo?	Noviembre 2014 a Marzo 2015
¿?Donde	Escuela de Educación básica “Dr. Alberto Gómez”
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Cómo?	Observación, Encuesta
¿Con que?	Cuestionario

Cuadro N° 4: Plan de Recolección de información
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Para poder obtener esta información necesaria y tratar de tabular los datos se aplicó la siguiente técnica de investigación que es la encuesta que estará dirigida a los Docentes y a los Estudiantes con un cuestionario escrito con preguntas claras y precisas relacionadas a las variables de mi temática investigativa recolectando información verídica que permitió conocer las apreciaciones o criterios que tienen los estudiantes sobre su Docente, con sus desempeño y estimulación para generar aprendizaje significativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

En esta sección se define, analiza y depuran los conceptos de cada una de las variables que inciden en esta investigación y en el desarrollo de la misma para ello es necesario aplicar los siguientes puntos:

- Revisión crítica de la información recogida, es decir depuración de la información recogida, sus contradicciones e informaciones no permitidas.
- Recepción de recolección de la información en ciertos casos de información individual con la ejecución de la encuesta.
- Tabulación de la información corregida.
- Análisis e interpretación de resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos, detectando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Comprobación de la hipótesis o preguntas directrices.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.
- Propuesta

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados de la encuesta dirigida a estudiantes de quinto y sexto año de educación básica

PREGUNTA 1 ¿Cree usted que a través del juego comprendería de manera adecuada la materia de Estudios Sociales?

Cuadro N° 5: El juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	13	33%
A veces	21	54%
Nunca	5	13%
Total	39	100%

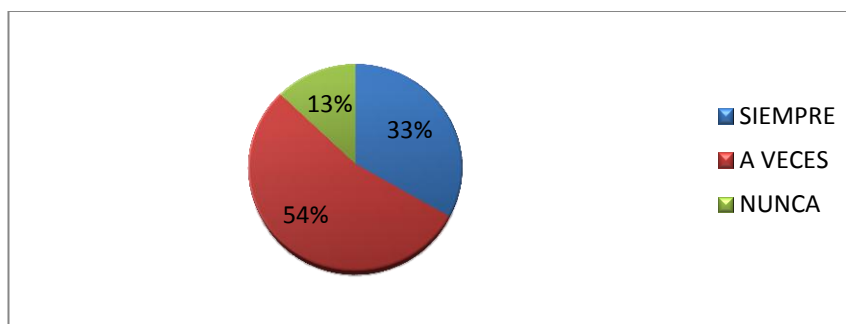


Gráfico N° 4: El juego

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 13 estudiantes que corresponden al 33% manifiesta que siempre comprenderían la materia de estudios sociales a través del juego, los 21 estudiantes que corresponden al 54% manifiesta que a veces comprendería por medio de juego, mientras que los 5 estudiantes que corresponden al 13% dicen que no comprenderían la materia de estudios sociales a través del juego.

Interpretación

La mayoría de estudiantes consideran que el docente no utiliza técnicas de recreación que permitan lograr una mejor comprensión de la materia de Estudios Sociales, dificultando el aprendizaje y la creación de nuevos conocimientos.

PREGUNTA 2: ¿El docente realiza actividades recreativas durante la clase de Estudios Sociales?

Cuadro N° 6: Actividades recreativas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	15%
A veces	21	54%
Nunca	12	31%
Total	39	100%

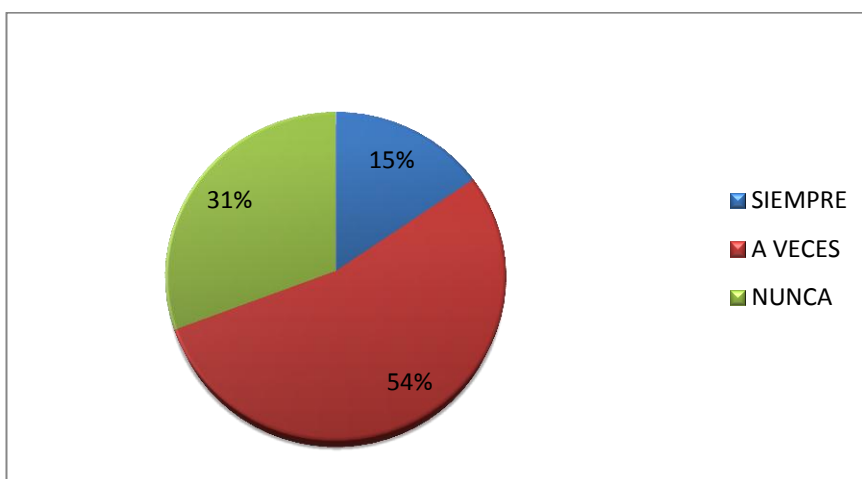


Gráfico N° 5: Actividades recreativas
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 6 estudiantes que corresponden al 15% manifiestan que siempre realiza el docente actividades recreativas durante la clase de estudios sociales para motivarlos, los 21 estudiantes que corresponden al 54% expresan que a veces lo hace, mientras los 12 estudiantes que corresponden al 31% dicen que nunca realiza actividades recreativas.

Interpretación

La mayoría de docentes se basan en métodos que en la actualidad resultan obsoletos dado que no permiten a los estudiantes crear su propio conocimiento tomando como base las teorías dadas por el profesor.

PREGUNTA 3: ¿Tu aula de clases es adecuada para realizar actividades recreativas en el área de Estudios Sociales?

Cuadro N° 7: Aula de clases adecuada

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	13	33%
A veces	20	51%
Nunca	6	16%
Total	39	100%

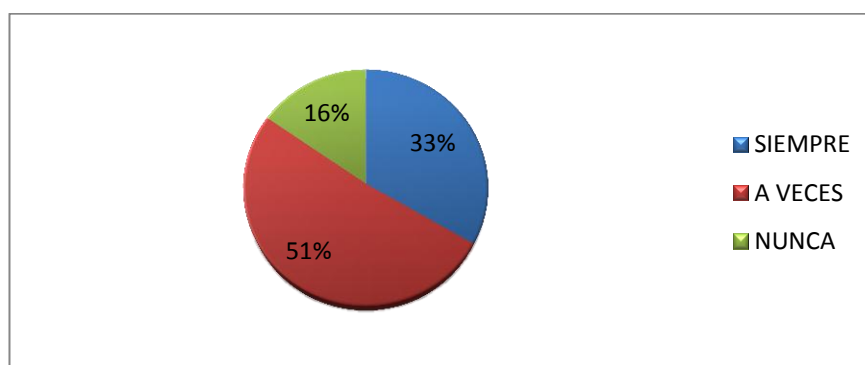


Gráfico N° 6: Aula de clases adecuada
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 13 estudiantes que corresponden al 33% manifiesta que aula de clases es adecuada para realizar actividades recreativas en el área de Estudios Sociales, los 20 estudiantes que corresponden al 51% manifiesta que a veces es adecuada, mientras que los 6 estudiantes que corresponden al 16% dicen que el aula de clases no es adecuada para realizar actividades recreativas.

Interpretación

En la mayoría de los establecimientos educativos el aula de clases no está organizada de una forma adecuada que permita a los docentes realizar actividades recreativas que permitan a la clase salir de la rutina que implica la socialización de la materia de Estudios Sociales, pero muchas de las veces hace falta un poco de creatividad por parte del educador para adecuar su espacio de trabajo de acuerdo a sus necesidades.

PREGUNTA 4: ¿El docente utiliza recursos didácticos para impartir la clase de Estudios Sociales?

Cuadro N° 8: Utiliza recursos didácticos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	28%
A veces	21	54%
Nunca	7	18%
Total	39	100%

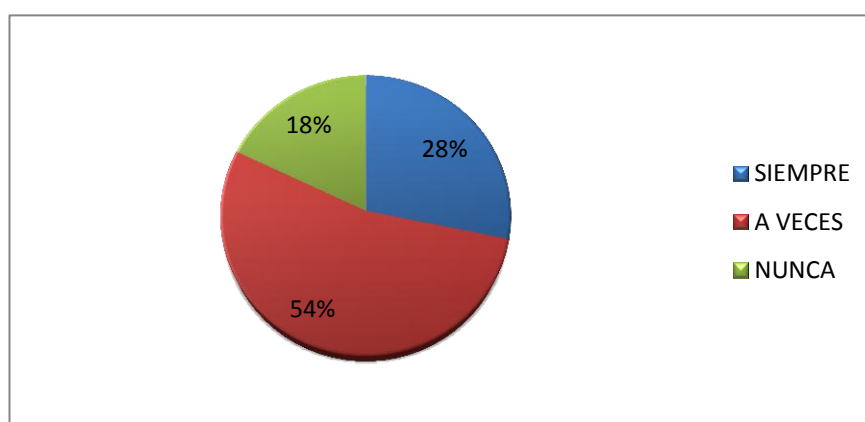


Gráfico N° 7: Utiliza recursos didácticos
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 11 estudiantes que corresponden al 28% manifiestan que siempre utiliza el docente recursos didácticos para impartir la clase de estudios sociales, los 21 estudiantes que corresponden al 54% manifiesta que a veces utiliza los recursos didácticos, mientras que los 7 estudiantes que corresponden al 18% opinan que nunca utilizan los recursos didácticos necesarios.

Interpretación

Varios docentes no utilizan los recursos didácticos necesarios para impartir la clase debido a diferentes factores que pueden ser falta de interés en la generación de un cambio en la manera de socializar la materia impidiendo que esta sea interactiva lo que permitiría que los estudiantes adquieran el interés por aprender e investigar a cerca de un tema específico.

PREGUNTA 5: ¿Le agradaría que su docente cambie su método de enseñar la materia de Estudios Sociales aplicando actividades recreativas?

Cuadro N° 9: Método de Enseñar

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	49%
A veces	16	41%
Nunca	4	10%
Total	39	100%

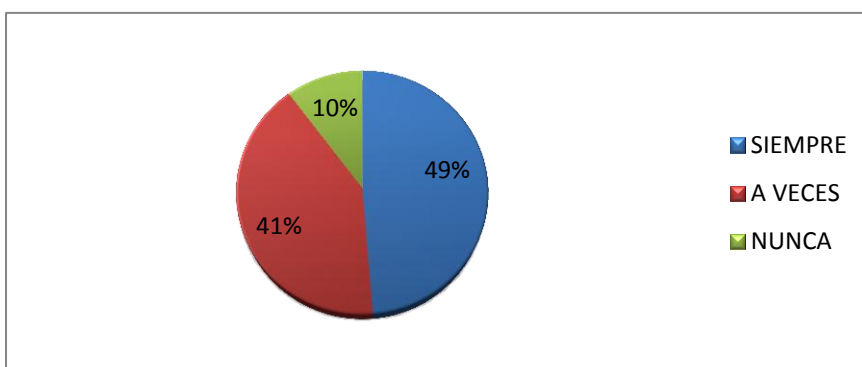


Gráfico N° 8: Método nuevo de enseñanza
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 19 estudiantes que corresponden al 49% manifiestan que les agradaría que su docente cambie su método de enseñanza, los 16 estudiantes que corresponden al 41% opinan que a veces le agradaría que cambie su método de enseñar aplicando actividades recreativas, mientras que los 4 estudiantes que corresponden al 10% dicen que nunca les agradaría que su docente cambie su método de enseñanza aplicando actividades recreativas.

Interpretación

Los docentes deben percibir el estado anímico de sus estudiantes luego de recibir una clase esto es un indicativo que les permitirá mejorar la manera en que se transmite el conocimiento del profesor a los alumnos, tomando como base las actividades recreativas se puede transformar una clase aburrida y monótona en una clase entretenida en la que la mayoría de los alumnos participen activamente generando sus propios conceptos a cerca de un tema específico.

PREGUNTA 6: ¿El docente de Estudios Sociales al impartir la clase solo se limita a dictar materia?

Cuadro N° 10: Dicta la Materia

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	28%
A veces	24	62%
Nunca	4	10%
Total	39	100%

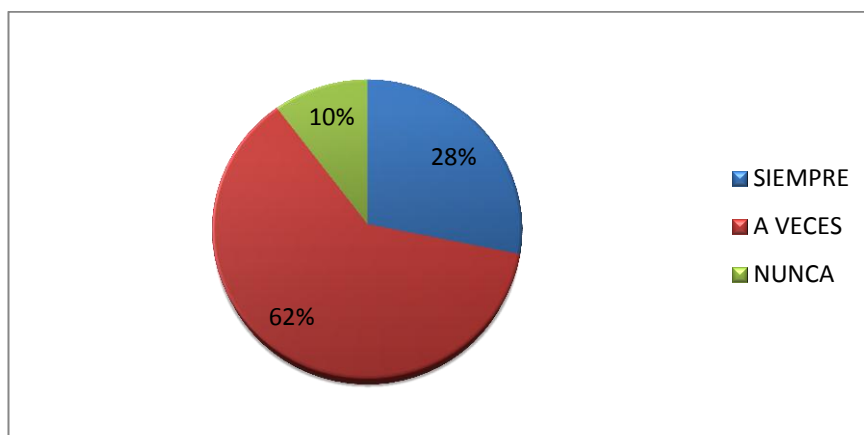


Gráfico N° 9: Se limita a dicta la materia
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 11 estudiantes que corresponden al 28% afirman que el docente siempre el docente se limita solo a dictar materia, los 24 estudiantes que corresponden al 62% de los estudiantes opina que a veces lo hace, mientras que los 4 estudiantes que corresponden al 10% manifiestan que nunca aplica una nueva forma de aprendizaje divertido.

Interpretación

Gran parte de los docentes están acostumbrados a seguir un esquema que se ha venido utilizando desde hace mucho tiempo el cual consiste en solo dictar materia y que los estudiantes la vayan transcribiendo al pie de la letra, esto generara que los educandos no tengan libertad de expresión y adquieran un aprendizaje memorístico

PREGUNTA 7: ¿Le gustaría que su docente cree nuevas actividades recreativas que le ayuden a comprender la materia de Estudios Sociales?

Cuadro N° 11: Crea nuevas actividades recreativas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	31	79%
A veces	8	21%
Nunca	0	0%
Total	39	100%

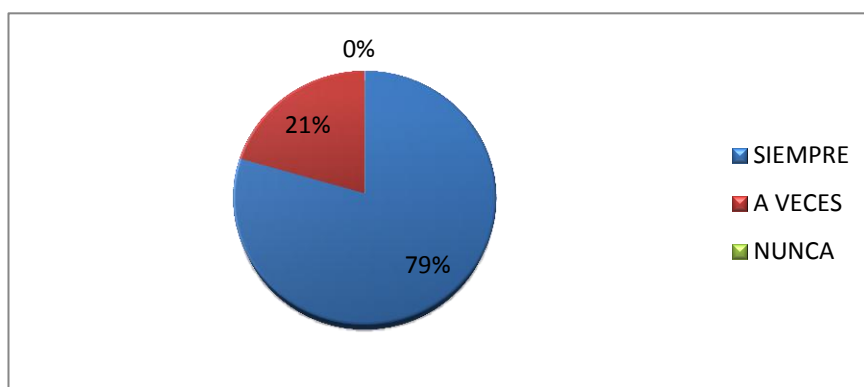


Gráfico N° 10: Crea nuevas actividades recreativas
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 31 estudiantes que corresponden al 79% manifiestan que les agradaría que su docente cree nuevas actividades recreativas para comprender mejor la materia de estudios sociales, los 8 estudiantes que corresponden al 21% consideran que a veces le agradaría, que el docente cree nuevas actividades recreativas para comprender mejor la materia.

Interpretación

Sería un método muy eficaz si cada día de clases los maestros inventaran actividades recreativas que sean novedosas dentro y fuera de la materia que socializan con sus estudiantes, esto ayudaría a que la clase pase de ser monótona y aburrida a ser interesante y divertida que ayude a obtener un aprendizaje significativo en los alumnos.

PREGUNTA 8: ¿Si el docente aplica una estrategia diferente para dictar la clase de Estudios Sociales, se siente usted motivado para continuar investigando sobre el tema tratado?

Cuadro N° 12: Comprende más cuando termina la clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	36%
A veces	23	59%
Nunca	2	5%
Total	39	100%

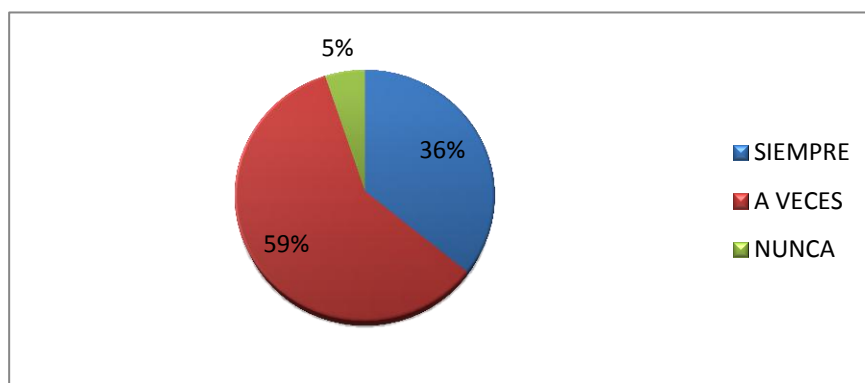


Gráfico N° 11: Se motiva para investigar más
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 14 estudiantes que corresponden al 36% dice que siempre aplica el docente una estrategia diferente para dictar la clase, el cual se siente motivado para continuar investigando sobre el tema tratado, los 23 estudiantes que corresponden al 59% manifiesta que a veces aplica una estrategia diferente, y los 2 estudiantes que corresponden al 5% afirma que nunca aplica una estrategia diferente para continuar investigando a cerca del tema.

Interpretación

Si el docente genera un equilibrio entre actividades recreativas y la socialización de la materia de estudios sociales provocara que los estudiantes tengan más ganas de investigar y profundizar en el tema tratado en la clase impartida luego de que esta termine.

PREGUNTA 9: ¿Comparte con sus compañeros lo que usted ha aprendido en la materia de Estudios Sociales?

Cuadro N° 13: Realiza actividades recreativas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	26%
A veces	21	54%
Nunca	8	20%
Total	39	100%

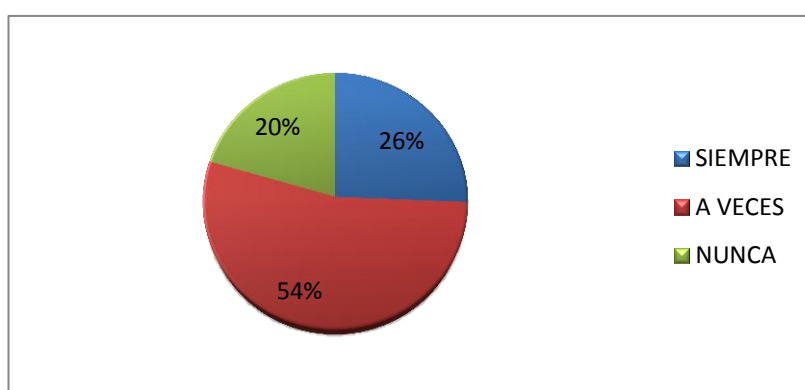


Gráfico N° 12: Comparte con sus compañeros lo aprendido
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 10 estudiantes que corresponden al 26% manifiestan que siempre comparten con sus compañeros los que han aprendido, los 21 estudiantes que corresponden al 54% manifiestan que a veces comparten lo aprendido, mientras que los 8 estudiantes que corresponden al 20% manifiestan que nunca comparten con sus compañeros lo que han aprendido en la materia de Estudios Sociales.

Interpretación

Gran parte de los estudiantes de una clase tienen la predisposición a comprender rápidamente los conceptos impartidos por su profesor mientras que otros son de un aprendizaje un poco lento que no les permite comprender en su totalidad el tema de la clase impartida por su profesor acudiendo a sus compañeros para que les expliquen y resuelvan sus dudas.

PREGUNTA 10

¿Su docente le ayuda a comprender cuando usted no sabe o tiene alguna duda sobre un tema en las clases de Estudios Sociales?

Cuadro N° 14 Le ayuda a comprender la materia

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	49%
A veces	17	43%
Nunca	3	8%
Total	39	100%

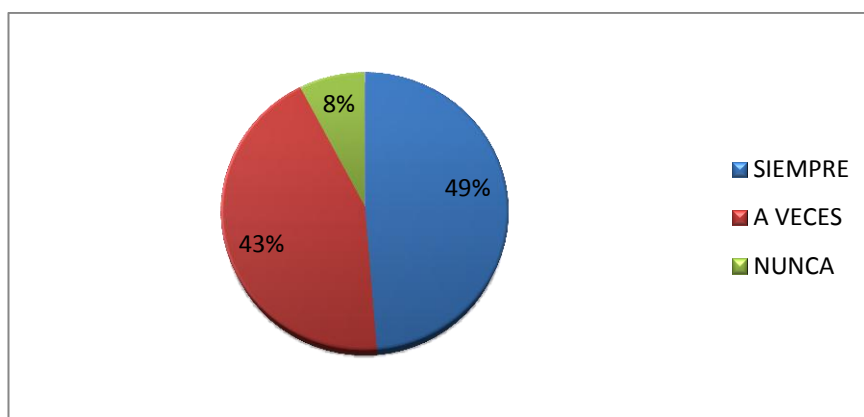


Gráfico N° 13 Aclara alguna duda sobre el tema
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 39 estudiantes que representan el 100%, los 19 estudiantes que corresponden al 49% manifiestan que el docente siempre les ayuda a comprender la materia, los 17 estudiantes que corresponden al 43% manifiestan que a veces les ayuda su docente a comprender la materia, mientras que 3 estudiantes que corresponden al 8% afirman que nunca les ayudan a comprender la materia cuando algo no quedo claro.

Interpretación

La mayoría de los docentes refuerzan el conocimiento de los estudiantes y permite que ellos fortalezcan el aprendizaje.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “DR., ALBERTO GÓMEZ”

PREGUNTA 1: ¿Considera usted que a través del juego los estudiantes comprenderían de manera adecuada la materia de Estudios Sociales?

Cuadro N° 15: Comprenden la materia a través del juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	75%
A veces	3	25%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

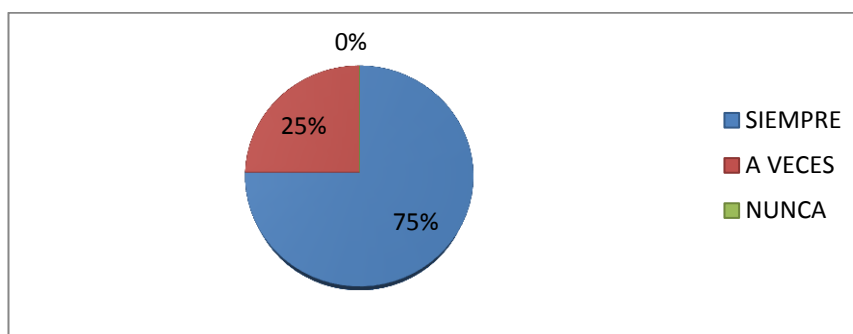


Gráfico N° 14: Comprende la materia a través del juego
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan el 100%, los 9 docentes que corresponden al 75% manifiesta que siempre los estudiantes comprenderían de manera adecuada la materia de Estudios Sociales a través del juego, los 3 docentes que corresponden al 25% manifiesta que a veces comprendería los estudiantes la materia por medio del juego.

Interpretación

La mayoría de docentes sienten el interés de aplicar técnicas de recreación novedosas lo que permitirá que los estudiantes se motiven y haya una suficiente comprensión de la Materia de Estudios Sociales.

PREGUNTA 2: ¿Aplica usted actividades recreativas durante la clase de Estudios Sociales?

Cuadro N° 16: Aplica actividades recreativas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	58%
A veces	5	42%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

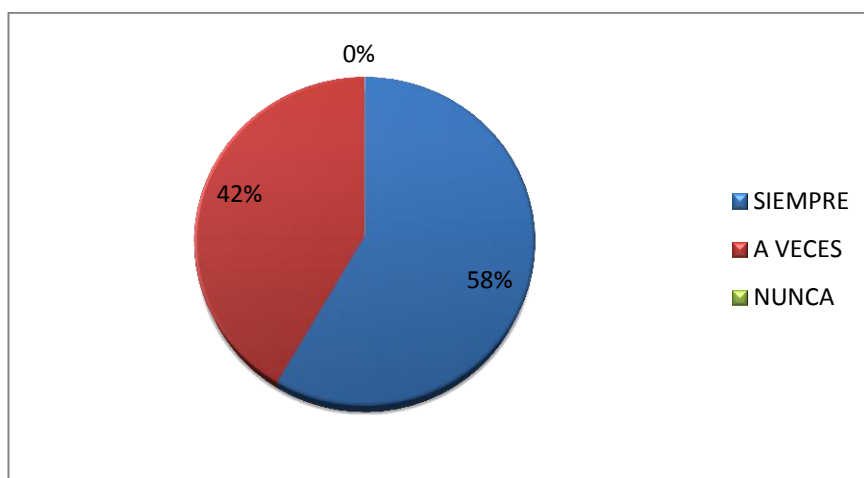


Gráfico N° 15: Aplica actividades recreativas
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan al 100%, los 7 docentes que corresponden al 58% manifiesta que siempre aplica actividades recreativas durante la clase de Estudios Sociales, los 5 docentes que corresponden al 42% expresan que a veces aplican actividades recreativas para motivar a los estudiantes.

Interpretación

La mayoría de docentes se encuentran desinteresados en la aplicación de actividades recreativas lo que provocara que los estudiantes pierdan el interés por adquirir nuevos conocimientos y como consecuencia tendrán un bajo rendimiento académico.

PREGUNTA 3: ¿El aula de clases es adecuada para aplicar actividades recreativas en el área de Estudios Sociales?

Cuadro N° 17: Aula de clases adecuada

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	25%
A veces	9	75%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

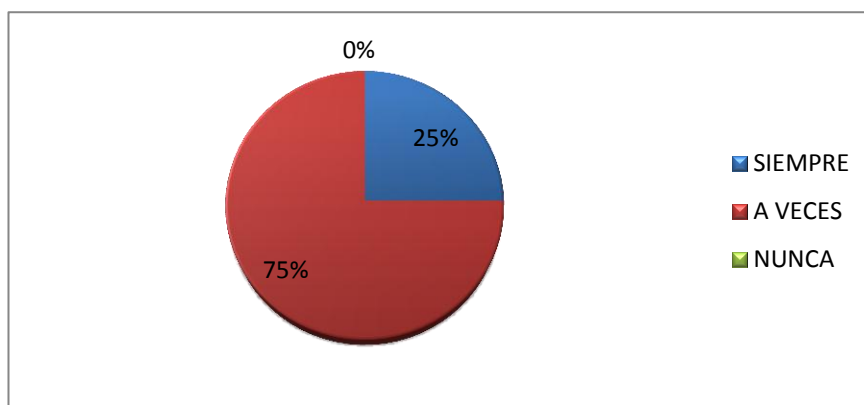


Gráfico N° 16: Aula de clases adecuada
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan el 100%, los 3 docentes que corresponden al 25% manifiesta que el aula de clases, siempre es adecuada para aplicar actividades recreativas en el área de Estudios Sociales, mientras que los 9 docentes que corresponden al 75% manifiesta que a veces es adecuada el aula de clase para impartir la materia de Estudios Sociales.

Interpretación

La mayoría de docentes expresan que la adecuación del aula de clase debe ser de acuerdo al tema que se va a impartir de no ser así esto será incrementado como un distractor lo que impedirá que los estudiantes adquieran el conocimiento de una forma divertida, entretenida y lo más importante que construyan su propio conocimiento.

PREGUNTA 4: ¿Utiliza usted recursos didácticos para impartir las clases de Estudios Sociales?

Cuadro N° 18: Utiliza recursos didácticos para impartir la clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	58%
A veces	5	42%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

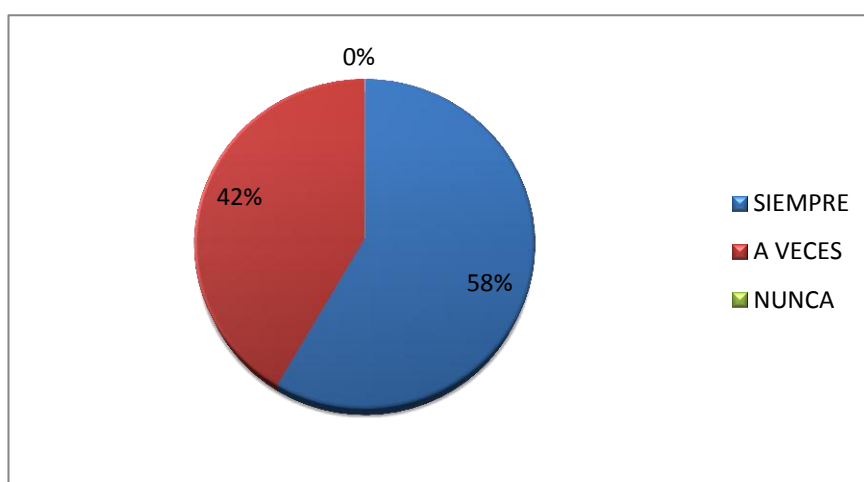


Gráfico N° 17: Utiliza recursos didácticos para impartir la clase
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan el 100%, los 7 docentes que corresponden al 58% manifiestan que siempre utilizan recursos didácticos para dictar la clase de Estudios Sociales, mientras que los 5 docentes que corresponden al 42% manifiestan que a veces utilizan los recursos didácticos necesarios para impartir la clase de Estudios Sociales.

Interpretación

La mayoría de los docentes utilizan los recursos didácticos necesarios para la enseñanza – aprendizaje esto generará que los estudiantes tomen mucho interés por aprender y dará como resultado buenas calificaciones

PREGUNTA 5: ¿Aplica actividades recreativas para enseñar la materia de Estudios Sociales?

Cuadro N° 19: Aplica actividades recreativas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	25%
A veces	8	67%
Nunca	1	8%
Total	12	100%

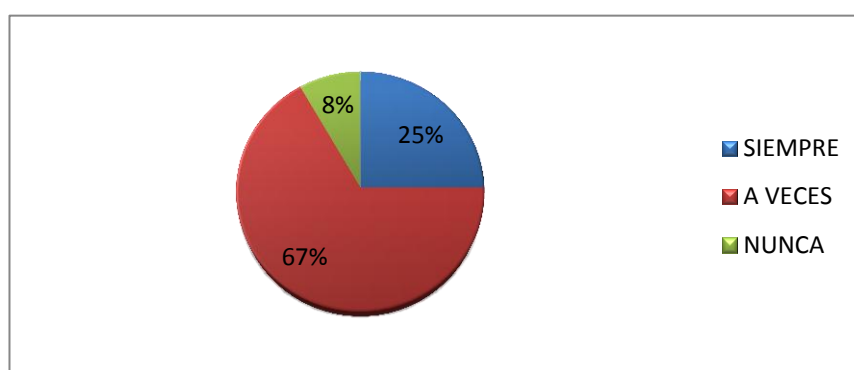


Gráfico N° 18: Aplica actividades recreativas
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan el 100%, los 3 docentes que corresponden al 25% manifiestan que siempre aplican actividades recreativas para enseñar la materia de Estudios Sociales, mientras que los 8 docentes que corresponden al 67% opinan que a veces aplican actividades recreativas y 1 docente que corresponde al 8% manifiesta que nunca aplica actividades recreativas para enseñar la materia de Estudios Sociales.

Interpretación

Según los datos proporcionados por los docentes esto indica que aplican actividades recreativas para enseñar la clase de estudios sociales con el fin de que los estudiantes se encuentran motivados por aprender más.

PREGUNTA 6: ¿Usted al impartir la clase solo se limita a dictar la materia de Estudios Sociales?

Cuadro N° 20: Dicta la Materia de Estudios Sociales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	67%
A veces	4	33%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

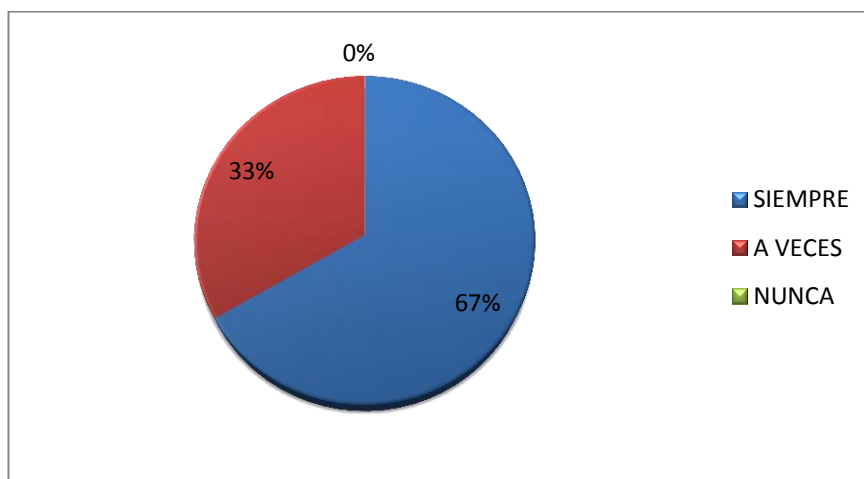


Gráfico N° 19: Dicta la Materia de Estudios Sociales
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan el 100%, los 8 docentes que corresponden al 67% afirman que siempre al dictar la clase solo se limita a dictar materia, mientras que los 4 docentes que corresponden al 33% opinan que a veces aplican una nueva forma de aprendizaje divertido y no se limitan solo a dictar materia.

Interpretación

La mayoría de los docentes manifiestan que solo dictan la materia y no investigan o aplican nuevas estrategias que motive a los estudiantes a conocer más acerca del tema tratado, esto provocara que los estudiantes no creen un ambiente de interacción con la sociedad.

PREGUNTA 7: ¿Le gustaría crear nuevas actividades recreativas que le ayuden a los estudiantes a comprender la materia de Estudios Sociales?

Cuadro N° 21: Crea nuevas actividades recreativas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	75%
A veces	3	25%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

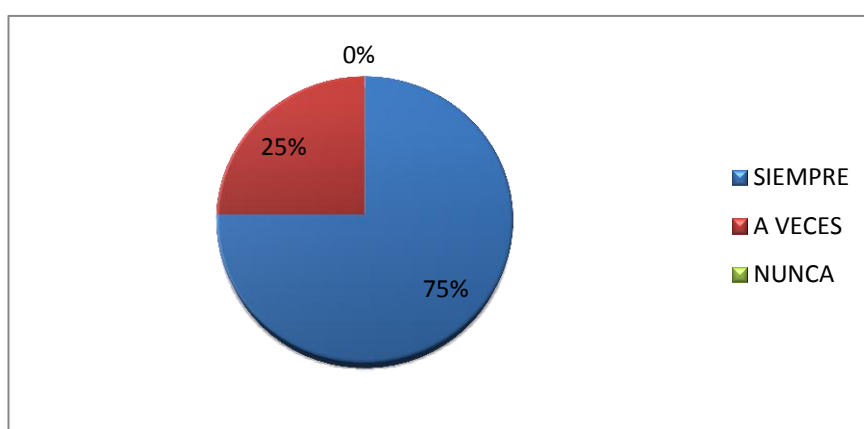


Gráfico N° 20 Crea nuevas actividades recreativas
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan el 100%, los 9 docentes que corresponden al 75% manifiestan que les gustaría crear nuevas actividades recreativas para ayudar a los estudiantes a comprender la materia de Estudios Sociales, mientras que los 3 docentes que corresponden al 25% consideran que a veces les gustaría crear nuevas actividades recreativas para que los estudiantes comprendan de mejor manera posible la clase.

Interpretación

La mayoría de docentes deducen que tienen la predisposición de crear nuevas actividades recreativas lo cual ayudara a los estudiantes a comprender mejor la materia de Estudios Sociales y sobre todo para que las clases no se vuelvan monótonas y aburridas.

PREGUNTA 8: ¿Para impartir las clases de Estudios Sociales aplica un método nuevo de Enseñanza?

Cuadro N° 22: Aplica un método nuevo de enseñanza

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	50%
A veces	6	50%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

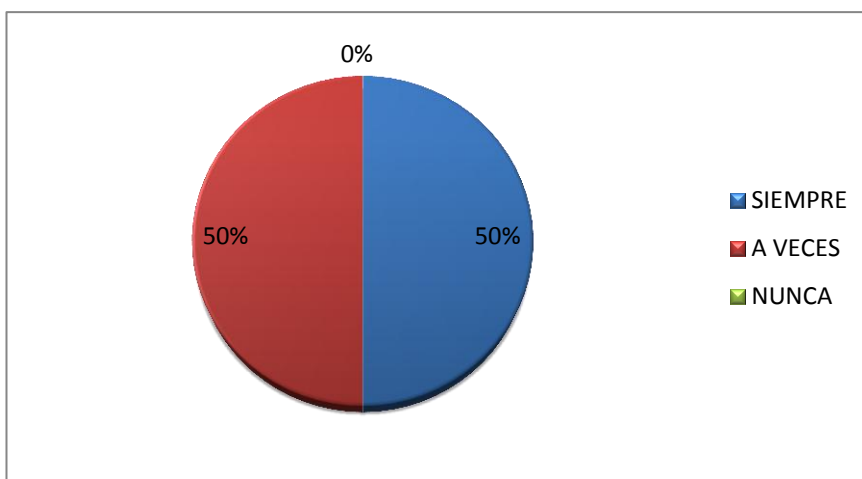


Gráfico N° 21: Aplica un método nuevo de enseñanza
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan el 100%, los 6 docentes que corresponden al 50% dicen que siempre aplican un método nuevo de enseñanza para impartir las clases de Estudios Sociales, mientras que los 6 docentes que corresponden al 50% opinan que a veces aplican un método diferente de enseñanza.

Interpretación

Si los docentes crean métodos nuevos de enseñanza – aprendizaje, los estudiantes se sentirán satisfechos con los conocimientos que adquieran y tendrán la predisposición de indagar más acerca del tema tratado

PREGUNTA 9: ¿Cuándo usted dicta la materia de Estudios Sociales observa si los estudiantes comparten con sus compañeros lo aprendido?

Cuadro N° 23: Comparte con sus compañeros lo aprendido

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	58%
A veces	5	42%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

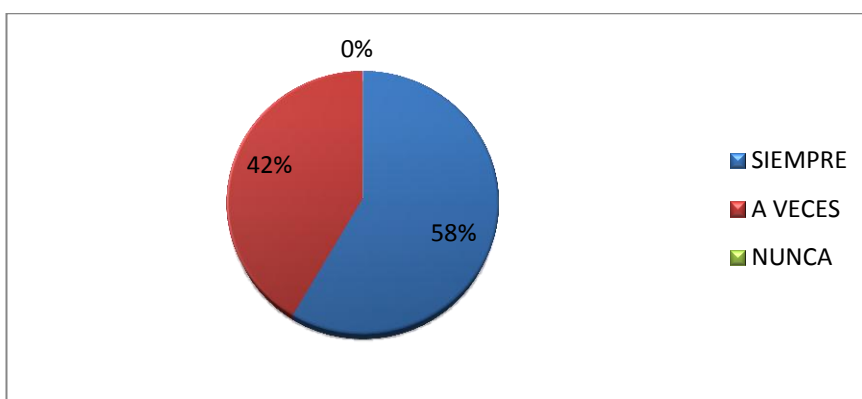


Gráfico N° 22: Comparte con sus compañeros lo aprendido
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan el 100%, los 7 docentes que corresponden al 58% manifiestan que siempre observan que los estudiantes comparten con sus compañeros lo aprendido, mientras que los 5 docentes corresponden al 42% manifiestan que a veces observan que los estudiantes comparten con sus compañeros lo aprendido en el área de Estudios Sociales.

Interpretación

La mayoría de docentes manifiestan que si los estudiantes comparten con sus compañeros lo aprendido es porque a lo mejor la clase les llamo mucho la atención o les incentivo a investigar sobre el tema tratado, es por eso que entre compañeros socializan lo impartido por parte del docente.

PREGUNTA 10: ¿Ayuda usted a comprender cuando los estudiantes no saben o tienen alguna duda sobre un tema en las clases de Estudios Sociales?

Cuadro N° 24: Ayuda a comprender a los estudiantes sobre alguna duda

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	92%
A veces	1	8%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

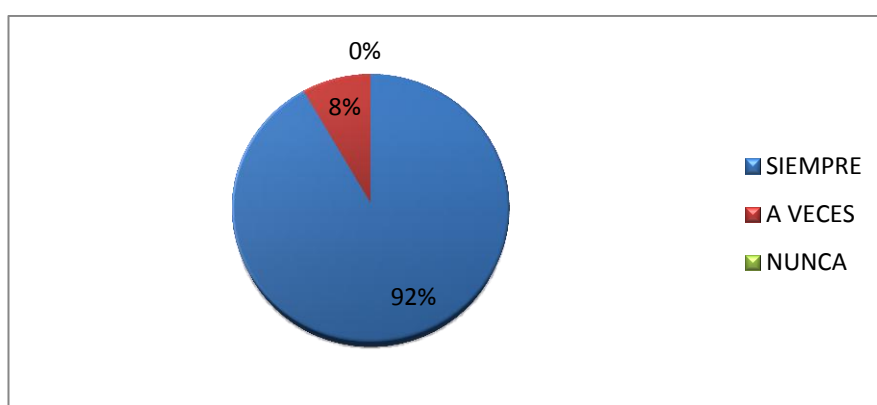


Gráfico N° 23: Ayuda a comprender a los estudiantes sobre alguna duda
Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

Análisis

De 12 docentes que representan el 100%, los 11 docentes que corresponden al 92% manifiestan que siempre les ayudan a comprender la materia cuando los estudiantes no saben o tienen alguna duda sobre un tema de clases de Estudios Sociales, mientras que 1 docente que corresponde al 8% afirman a veces ayudan a comprender cuando lo estudiantes no saben o tienen alguna duda sobre el tema tratado.

Interpretación

La mayor parte de docentes brindan confianza a sus estudiantes para que tengan bien claro sus dudas e inquietudes y no se queden con esa incógnita de profundizar más acerca del tema y mejorar el aprendizaje.

4.2 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para la comprobación de la hipótesis se tomó en cuenta la tabulación de cuatro preguntas de mayor relevancia en el instrumento de investigación aplicado a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez”, en la que se logró obtener las frecuencias observadas y por consiguiente las frecuencias esperadas, para poder ultimar con el cálculo de la hipótesis mediante el Chi Cuadrado.

4.2.1 Planteamiento de la hipótesis

Ho (Hipótesis Nula): La aplicación de actividades recreativas no incide en el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales

Ha (Hipótesis Alternativa): La aplicación de actividades recreativas incide en el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales

4.2.2 Nivel de significación y regla de decisión

Para la investigación se consideró un margen de error del 5%, obteniendo así un nivel de significancia 0.05, el cual permitirá comprobar la hipótesis planteada en la investigación.

Nivel de significación 5% = 0.05

Nivel de confiabilidad 95%

4.2.3. Descripción de la población

Para la aplicación y recolección de la información se aplicó un instrumento de recolección el cuestionario se aplicó a una población de 39 estudiantes del área de Estudios Sociales en quinto y sexto año y 12 docentes de la escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez”, caserío Quitocucho, Parroquia Bolívar Cantón Pelileo.

4.2.4 Especificación de lo estadístico

Mediante el cuadro de contingencia formado por cuatro filas y tres columnas, se procedió a calcular los datos estadísticos a partir de la siguiente fórmula.

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

4.2.5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para obtener los resultados respectivos de las regiones de aceptación y rechazo se calcula los grados de libertad, considerando que el cuadro de contingencia está formado por cuatro filas y tres columnas para lo cual se aplicó la siguiente fórmula.

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

$$gl = (4-1) (3-1)$$

$$gl = 3 * 2$$

$$gl = 6$$

Una vez obtenido los grados de libertad, se procede a ubicar la región de aceptación o rechazo en la tabla de distribución del Chi cuadrado.

Cuadro N° 25: Distribución de CHI cuadrado

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722	1,6424	1,3233	1,0742
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942	3,2189	2,7726	2,4079
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170	4,6416	4,1083	3,6649
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449	5,9886	5,3853	4,8784
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152	7,2893	6,6257	6,0644
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461	8,5581	7,8408	7,2311

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=tabla+de+distribucion+del+chi+cuadrado&biw>

Entonces con 6 grados de libertad y un nivel de significación 0.05 se tienen en la tabla de distribución del $X^2T = 12,59$ por consiguiente si: $X^2c \geq$ (mayor que) X^2T se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

4.2.6 Cálculo de Chi cuadrado

Datos obtenidos a partir de la investigación

Frecuencias observadas

Se ha considerado las encuestas aplicadas a los docentes y a los estudiantes de quinto y sexto año de Educación Básica de la escuela “Dr. Alberto Gómez”

Cuadro N° 26: Cálculo frecuencia observada

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS DE RESPUESTA			TOTAL
	SIEMPRE	A VECÉS	NUNCA	
V.I PREG 1	13	21	5	39
V.D PREG 5	19	16	4	39
V.I PREG 7	31	8	0	39
V.D PREG 10	19	17	3	39
TOTAL	82	62	12	156

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

Frecuencias esperadas

El cálculo de las frecuencias esperadas es el resultado de la multiplicación del valor total de las filas por el valor total de las columnas y finalmente dividido por el valor total.

Cuadro N° 27: Cálculo frecuencia esperada

	ALTERNATIVAS DE RESPUESTA			
PREGUNTAS	SIEMPRE	A VECÉS	NUNCA	TOTAL
V.I PREG 1	20,5	15,5	3	39
V.D PREG 5	20,5	15,5	3	39
V.I PREG 7	20,5	15,5	3	39
V.DPREG 10	20,5	15,5	3	39
TOTAL	82	62	12	156

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

Cálculo del Chi Cuadrado

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

En donde:

X^2 = Chi- cuadrado

O = Frecuencia Observada

E= frecuencia Esperada

O-E = Frecuencia observada – frecuencia esperada

$(O-E)^2$ = Frecuencia observada – frecuencia esperada elevado al cuadrado

$(O-E)^2/E$ = Frecuencias observadas – frecuencias esperadas al cuadrado dividido por las frecuencias esperadas.

Cuadro N° 28: Cálculo de CHI cuadrado

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
13,00	20,50	-7,50	56,25	2,74
21,00	15,50	5,50	30,25	1,95
5,00	3,00	2,00	4,00	1,33
19,00	20,50	-1,50	2,25	0,11
16,00	15,50	0,50	0,25	0,02
4,00	3,00	1,00	1,00	0,33
31,00	20,50	10,50	110,25	5,38
8,00	15,50	-7,50	56,25	3,63
0,00	3,00	-3,00	9,00	3,00
19,00	20,50	-1,50	2,25	0,11
17,00	15,50	1,50	2,25	0,15
3,00	3,00	0,00	0,00	0,00
SUBTOTAL X²C				18,75

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

Interpretación Gráfica

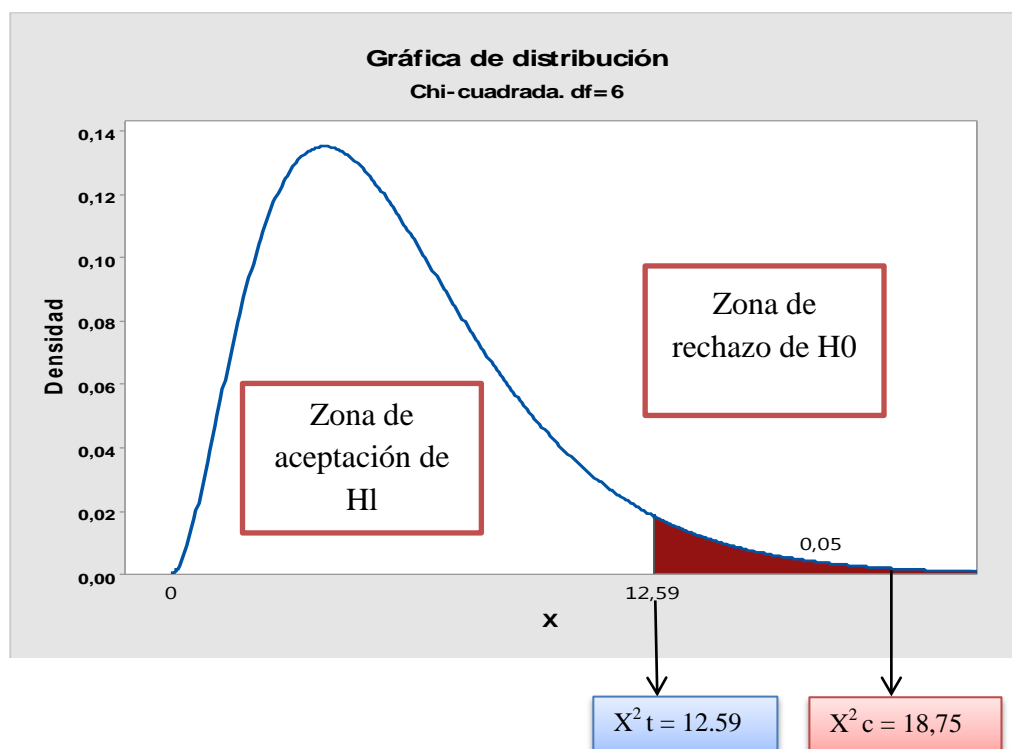


Gráfico N° 24: Campana de Gauss

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

4.2.7 Regla de decisión

Una vez obtenido el resultado del Chi Cuadrado se afirma lo siguiente:

$$X^2c = 18,75 \geq (\text{mayor que}) X^2t = 12,59$$

Para 6 grados de libertad a un nivel de 0.05 se obtiene en la tabla $X^2t = 12,59$ y como el valor del $X^2c = 18,75$ se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, “La aplicación de actividades recreativas incide en el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales”

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- La mayoría de docentes no aplican actividades recreativas, ya que se enfocan principalmente en cumplir un cronograma de actividades o planificación que están programadas ocasionando que las clases se vuelvan monótonas, tradicionalistas y con poca participación interactiva de sus estudiantes.
- Los Distritos Zonales de educación no realizan capacitaciones sobre las nuevas estrategias recreativas de enseñanza – aprendizaje para así ponerlas en ejecución el aula de clases.
- Los estudiantes están dispuestos a una nueva transformación pero las nuevas propuestas de aplicar actividades recreativas no son tomadas en cuenta por los docentes, peor aún por los directivos de las Unidades Educativas, evitando así el origen de una transformación educativa de calidad.
- La falta de recursos no permiten aplicar correctamente las nuevas actividades recreativas que incentiven a los estudiantes a adquirir gusto por la educación y peor aún fortalecer los conocimientos en un aprendizaje significativo que le servirá en un futuro para resolver los diferentes problemas de su diario vivir.

5.2 RECOMENDACIONES

- Desarrollar actividades recreativas que permitan a los docentes aplicarlas en el aula de clases para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de Estudios Sociales.
- Los docentes deben estar abiertos a aplicar nuevas metodologías recreativas que le permitan alcanzar un aprendizaje significativo de los conocimientos propuestos en sus estudiantes.
- Autogestionar a las autoridades pertinentes en el Área de Educación o a la misma comunidad a adquirir los materiales necesarios para aplicar las nuevas actividades recreativas propuestas en la presente investigación logrando así alcanzar el nivel de conocimiento esperado en todo el alumnado.
- Socializar y proponer en toda la comunidad educativa la capacitación sobre la aplicación adecuada de las actividades recreativas con el fin de fomentar el compañerismo, la creatividad, la imaginación y el autoestima para alcanzar nuevos conocimientos significativos, teniendo como constancia un buen rendimiento escolar para posteriormente ser aplicados en su vida cotidiana y conseguir un futuro exitoso.

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

6.1 TITULO

Guía didáctica de actividades recreativas para mejorar el aprendizaje significativo en el Área de estudios sociales.

6.1.1 Datos informativos

Institución Ejecutora: Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez”

Ubicación: Caserío Quitocucho

Parroquia: Bolívar

Cantón: Pelileo

Provincia: Tungurahua

Beneficiarios: Personal Docente y comunidad estudiantil de la Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez”

Tiempo estimado para la ejecución: Julio 2015 – Septiembre 2015

Equipo técnico responsable: Investigadora Araceli Elizabeth Toapanta Villegas
Tutora Mg. Hilda Toasa

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gomez” ubicada en el caserío Quitocucho de la Parroquia Bolívar, no existen investigaciones referentes al aprendizaje significativo por lo tanto el presente trabajo de investigación será algo novedoso que permita romper paradigmas de educación tradicionalista, dando paso a la utilización de técnicas de aprendizaje nuevas y efectivas.

Los docentes de la Escuela poco o nada se han preocupado por mejorar sus conocimientos sobre enseñanza y aprendizaje lo cual ha provocado que los métodos de enseñanza sean obsoletos y tradicionalistas transformando a las clases en monótonas y aburridas.

Los padres de familia deben preocuparse más por la calidad de la educación impartida a sus hijos siendo su obligación exigir al maestro que se capacite constantemente para que pueda compartir sus conocimientos acorde al tiempo cambiante en el que nos encontramos, utilizando los recursos tecnológicos de los que disponemos.

Otro factor muy importante dentro de la institución es la creación de ambientes adecuados para la enseñanza, metodologías innovadoras, recursos necesarios, para una educación de calidad y calidez.

Por todo lo antes mencionado se va a proponer la elaboración y utilización de una guía didáctica de actividades recreativas para mejorar el aprendizaje significativo, que al utilizarlas y aplicarlas a los estudiantes despierte el interés por aprender, motivándolos a ser personas productivas.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Es importante que los docentes y autoridades de la escuela de educación básica Dr. Alberto Gómez cambien sus métodos tradicionalistas de enseñanza y promuevan la utilización de nuevos métodos que permitan una rápida comprensión de la materia de estudios sociales por parte de los alumnos.

Lo que hace que este trabajo resulte novedoso es la creación y utilización de actividades recreativas que despierten en el estudiantes el **interés** por crear sus propios conocimientos basados en las indicaciones y la información proporcionada por el maestro dejando a un lado el aprendizaje memorista,

facilitando la comprensión y asimilación de conocimientos, incentivando a los estudiantes para que investiguen más sobre el tema tratado.

Esta propuesta será **factible**, si los docentes están dispuestos a realizar estos cambios en su metodología de enseñanza, ya que a corto y mediano plazo permitirá obtener resultados positivos mejorando así la calidad de la educación impartida.

Como **beneficiarios** directos son todos los estudiantes de quinto y sexto año de educación básica y en especial los docentes ya que las actividades recreativas aplicadas permiten generar el aprendizaje significativo y resolver las inquietudes y problemas que le presenten en el área de Estudios sociales.

Para la correcta ejecución de dicha propuesta es necesario que el personal docente esté capacitado y preparado con respecto a la aplicación de actividades recreativas que fomenten el aprendizaje significativo en los estudiantes y de esta manera mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

El docente por lo tanto debe estar preparado para resolver todas las dudas e inquietudes que los estudiantes presenten en el aula de clases asegurándose que los estudiantes han comprendido a la perfección y por completo la materia impartida.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo general

Elaborar una guía didáctica de actividades recreativas para mejorar el aprendizaje significativo en el Área de Estudios Sociales de los estudiantes de quinto y sexto años de educación Básica de Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez”

6.4.2 Objetivos específicos

- a. Socializar** a los docentes sobre la guía didáctica para la aplicación de nuevas actividades recreativas que refuercen el aprendizaje significativo en los estudiantes.

- b. Aplicar** la guía de actividades recreativas a los estudiantes con la finalidad de despertar interés en los estudiantes por conocer más sobre la materia.

- c. Evaluar** los conocimientos adquiridos por los estudiantes luego de la aplicación de las actividades recreativas dentro del área de estudios sociales.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La propuesta planteada es factible ejecutarla porque se cuenta con el apoyo de toda la comunidad educativa ya que tienen la predisposición para realizar el cambio y se muestran interesados en la presente investigación porque se lograra que los estudiantes cambien de actitud al trabajar activamente en el aula de clases y al practicar nuevas actividades recreativas dentro de la sociedad donde se desenvuelven.

Factibilidad Técnica

Las actividades recreativas se considera como una estrategia adecuada para mejorar el aprendizaje significativo del área de Estudios Sociales para los estudiantes, es factible de ser realizada, porque se cuenta con los recursos educativos necesarios como la creatividad y lo más importante la predisposición, que pueden ayudar a lograr una mejor comprensión de la asignatura de Estudios Sociales a través de la observación y contacto directo con el objeto de estudio.

Factibilidad Académica

La aplicación de actividades recreativas, permite agilizar el trabajo educativo con los estudiantes con el fin de desarrollar el interés por investigar sobre el tema tratado para así de esta manera mejorar su rendimiento académico significativo en el momento en que los docentes apliquen adecuadamente estas actividades.

Factibilidad Económica

Se cuentan con los recursos económicos necesarios para la aplicación práctica de las actividades recreativas con los estudiantes de quinto y sexto Año de Educación Básica.

Finalmente se cuenta con recursos tecnológicos actualizados que nos brindarán la información necesaria y nos ayudarán a proyectarla de forma clara y nítida para despertar la atención del estudiante y generar aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales que será practicada diariamente para evitar la discriminación a las personas que lo rodean.

6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Como docentes en educación básica tenemos la obligación de guiarnos en un texto o guía didáctica el cual nos permitirá aplicar nuevos métodos de enseñanza implantando estrategias innovadoras entre las cuales encontramos a las actividades recreativas, todo esto contribuye a la nueva pedagogía que está encaminada a aplicar las diferentes tecnologías que disponemos dando paso al desarrollo de la educación..

Estas estrategias tecnológicas aplicadas como método de educación es una de las mejores formas para lograr que los estudiantes presten la atención y la

concentración necesaria y se diviertan aprendiendo generando así un aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales.

Estas estrategias permitirán que los alumnos tengan plenos conocimientos sobre un tema en específico permitiendo a los educadores abordar nuevos temas sin tener que volver a repetir la enseñanza de un tema tratado con anterioridad.

A continuación se dará a conocer una fundamentación teórica básica de los conceptos a estudiar:

Guía Didáctica

Guía

Es un instrumento dirigido a los estudiantes con el fin de ofrecerles una ruta facilitadora de su proceso de aprendizaje y equiparlos con una serie de estrategias para ayudarlos a avanzar en la toma de control del proceso de aprender a aprender, esta debe secuenciar y graduar cuidadosamente y adecuadamente el plan de estudios, promover metodologías para favorecer el aprendizaje cooperativo, la construcción social de conocimientos, su práctica y aplicación, promover el trabajo en equipo, la autonomía y la motivación hacia la utilización de otros recursos didácticos, entre otras características. Las guías de aprendizaje son diseñadas con el fin de dar mayor relevancia a los procesos antes que a los contenidos y privilegiar actividades que los estudiantes deben realizar en interacción con sus compañeros en pequeños grupos de trabajo, con la comunidad o individualmente, pero siempre con la orientación del maestro. (Cafam y Liceo Campestre , 2008)

Didáctica

“Es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza. Esto es la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje" (Mattos, 1960)

Guía Didáctica

La guía didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y

manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos de un curso. (Panchi Vanegas, 1999)

La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.

Características de una guía didáctica

Panchi (1999) manifiesta que existen varias características de una guía didáctica las cuales se detalla a continuación

- Ofrecer información acerca del contenido, enfoque del libro y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- Presentar orientaciones en relación con la metodología y
- Presentar instrucciones acerca de cómo lograr el desarrollo de habilidades destrezas y aptitudes del educando.
- Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:
 - Orientar la planificación de las lecciones
 - Informar al alumno de lo que ha de lograr
 - Orientar la evaluación

Funciones Básicas de la Guía Didáctica

Aguilar (2004) menciona que existen cuatro ámbitos en los que se podría agrupar las diferentes funciones:

a. Función motivadora:

- Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso
- Motiva y acompaña al estudiante través de una conversación didáctica guiada.

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

- Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- Organiza y estructura la información del texto básico.
- Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura.
- Completa y profundiza la información del texto básico.
- Diálogo interior mediante preguntas que obliguen a reconsiderar lo estudiado

c. Función de orientación y diálogo:

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

d. Función evaluadora:

- Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes.
- Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- Presenta ejercicios de autocomprobación del aprendizaje (autoevaluaciones), para que el alumno controle sus progresos, descubra vacíos posibles y se motive a superar las deficiencias mediante el estudio.

6.7 METODOLOGÍA: MODELO OPERATIVO

ETAPAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
Planificación	Poner en practica la los objetivos planteados en la planificación permitiendo alcanzar con mayor eficiencia y eficacia las metas planteadas sin tener que improvisar.	Organizar la información de tal manera que sea de fácil acceso para los educadores y alumnos.	Humanos Materiales Institucional es	8 horas	Autoridades. Investigadora.	Revisión de la correcta aplicación de objetivos planteados en la planificación.
Socialización	Dar a conocer los objetivos que se quieren alcanzar mediante capacitaciones al personal docente a cerca de la Guía didáctica de Actividades recreativas.	Dialogar sobre la incidencia de las actividades recreativas para la generación del aprendizaje significativo en los estudiantes.	Humanos Materiales Institucional es.	6 horas	Autoridades. Investigadora. Docentes.	Docentes capacitados para aplicar la guía didáctica de actividades recreativas en el aula
Ejecución	Aplicar la guía didáctica de actividades recreativas para incrementar nivel de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.	Poner en práctica las estrategias planteadas en la guía didáctica de actividades recreativas por parte de los docentes.	Humanos Materiales Institucional es	3 horas	Autoridades. Profesora de Estudios sociales.	Se imparten las clases en Estudios Sociales priorizando la utilización de la guía didáctica de actividades recreativas.
Evaluación	Conocer los resultados obtenidos con la aplicación de la guía didáctica de actividades recreativas.	Dar seguimiento a la correcta aplicación de la guía didáctica de actividades recreativas mediante una evaluación a los estudiantes y una encuesta a los docentes.	Humanos Materiales Institucional es	1-2 horas	Autoridades. Docentes. Alumnos. Investigadora.	Obtención de resultados positivos o negativos luego de la aplicación de la guía didáctica de actividades recreativas.

Cuadro N° 29: Modelo operativo

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

GUÍA DIDÁCTICA DE
ACTIVIDADES RECREATIVAS
PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES

FACILITADORA: ARACELI
ELIZABETH TOAPANTA VILLEGAS



INDICE

Portada.....	98
Índice.....	99
Introducción.....	100
Actividad N° 1 LA RAYUELA.....	101
Actividad N° 2 LA CONGELACIÓN DE LOS CONTINENTES Y OCÉANOS.....	105
Actividad N° 3 EL TESORO PERDIDO.....	110
Actividad N° 4 LOS CAMBIOS CLIMÁTICOS.....	114
Actividad N° 5 EL BINGO MILLONARIO.....	119
Actividad N° 6 LOS ELEMENTOS.....	123
Actividad N° 7 MI LINDO ECUADOR.....	128
Actividad N° 8 LA CANASTA REVUELTA	132
Actividad N° 9 EL LIBRO MÁGICO	138
Actividad N° 10 EL LABERINTO DE LA CASA.....	141

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta está enfocada a proponer actividades recreativas mediante juegos los cuales ayudaran a mejorar el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales.

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones para divertirse y tiene como finalidad propiciar diversión, entretenimiento y el disfrute al máximo tomando en cuenta el desarrollo de socializarse con los demás. Es una actividad especialmente lúdica, divertida capaz de transmitir emociones, alegrías, estímulos, permitiendo la relación con otras personas.

La recreación tiene múltiples actividades para propiciar el desarrollo socio emocional y motivar a los niños la comunicación y el diálogo entre docentes y sus educandos.

En la actualidad, recrear no es solo divertir sino más bien una estrategia divertida y creativa de aprendizaje significativo, ya que cada actividad recreativa y socializadora, es una experiencia lograda y compartida para sus vidas, en lo cual se ha visto la necesidad de proponer una guía didáctica de actividades recreativas para mejorar el aprendizaje significativo en el Área de Estudios Sociales, trabajo que se extenderá al docente de la institución, demostrado confiabilidad, desempeño, garantía, apoyo y sobre todo el entusiasmo de poner en práctica las actividades que contiene la guía..

ACTIVIDAD N° 1

Tema: LA RAYUELA

Objetivo: Analizar los posibles daños que podemos causar al planeta si no colocamos los desperdicios en el lugar que corresponde.

Materiales:

- Cancha del establecimiento
- Tiza
- Ficha
- Botellas
- Papeles
- Fundas
- Cartón
- Laptop
- Proyector
- Flash memory

Motivación

- Observar un video de los reciclajes de la basura
- Realiza una breve lluvia de ideas sobre las diferentes formas de desperdicio
- Según los objetos observados colocalos en el lugar que corresponda

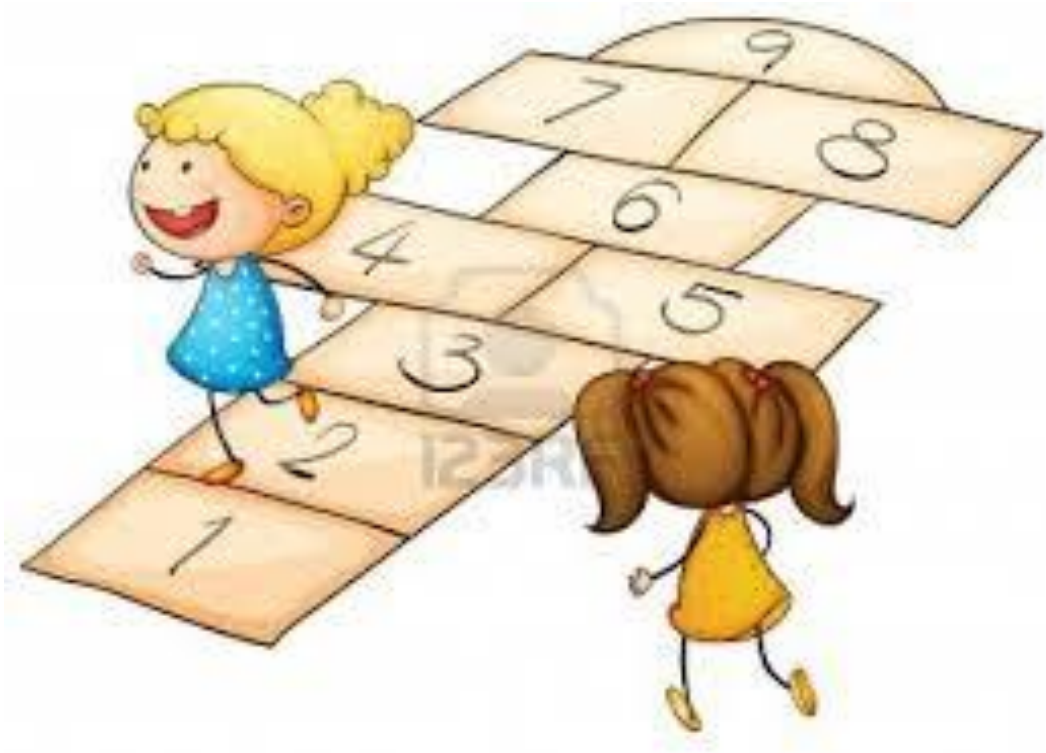
PROCEDIMIENTO

- El director del juego procederá a dibujar una rayuela, y a una distancia de 5 metros estarán los cartones con los nombres de las formas de desperdicios.

- Dentro de la rayuela están objetos que tendrán que coger y clasificar en el tacho de la basura al que corresponda.
- Seleccionara a 10 estudiantes que participen en dicho juego.
- Los participantes se numeraran del 1 al 10 para el orden del juego.
- Se entregara una ficha al primer participante para que dé inicio al juego.
- El juego consiste en que el participante deberá lanzar la ficha en el primer recuadro, acto seguido pasará saltando por todos los recuadros según lo indicado, pero no debe saltar en el recuadro donde que se encuentra la ficha, y al regreso deberá coger la ficha y el objeto que se encuentra en el mismo recuadro para que luego de salir de la rayuela se dirija hacia los tachos de basura y coloque en el lugar que corresponda.
- El mismo procedimiento realizaran los siguientes participantes hasta que participen todos.
- El ganador será el participante que termine de jugar la rayuela en el menor tiempo posible y coloque los desperdicios en el lugar adecuado.

Nota: Si el participante pisa en el recuadro que estaba la ficha o en las líneas de la rayuela perderá su turno y tendrá que dar paso al siguiente participante.

Si recibe ayuda por parte del público será descalificado



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=la+rayuela+juego&biw=1525&bih=674&>

Evaluación

Coloca los desechos en lugar correspondiente



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=plasticos&source=lnms&tbm=isch&s>

DESECHOS			
PLÁSTICOS	ORGÁNICOS	INORGÁNICOS	CARTÓN

LISTA DE COTEJO

Lugar de observación: Cancha		
Documento observado:		
Asignatura: Estudios sociales		
Observaciones:		
OBJETIVO: Analizar los posibles daños que podemos causar al planeta si no colocamos los desperdicios en el lugar que corresponde.		
INSTRUCTIVO: A la derecha de cada aspecto trace una x en la columna que corresponda, para indicar si se cumple o no los requerimientos establecidos.		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
1. Cuando arrojas la basura al rio contaminas el medio ambiente		
2. Las botellas y papeles reciclas		
3. Las sobras de comida arrojas al basurero		
4. Los plásticos que ya no utilizas los quemas.		
5. Cuando terminas de beber algún liquido embotellado lo arrojas en la calle		
6. Tiene en la casa tachos clasificados para la basura		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

ACTIVIDAD N° 2

Tema: LA CONGELACIÓN DE LOS CONTINENTES Y OCÉANOS

Objetivo: Conocer los nombres y ubicaciones de los continentes y océanos, determinar sus características básicas.

Materiales

- Tiza
- Libro de texto de quinto y sexto año de educación básica de estudios sociales
- Pelota
- Cancha deportiva de la unidad educativa
- Piezas del rompecabezas

Motivación:

- Observa un video de los Continentes y Océanos



LOS CONTINENTES Y OCEANOS

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=HxTzTruEmfQ>

-Dialogar sobre lo observado en el video

-Conocer mediante el mapa la ubicación correspondiente de los continentes y océanos

- Conoce la ubicación de los continentes y océanos mediante la práctica:

PROCEDIMIENTO

- El moderador o director de juego presentara un rompecabezas del mapa mundi con la ubicación de los continentes y océanos.

- Designara a los participantes con el nombre de cada uno de los **continentes y océanos:**

CONTINENTES

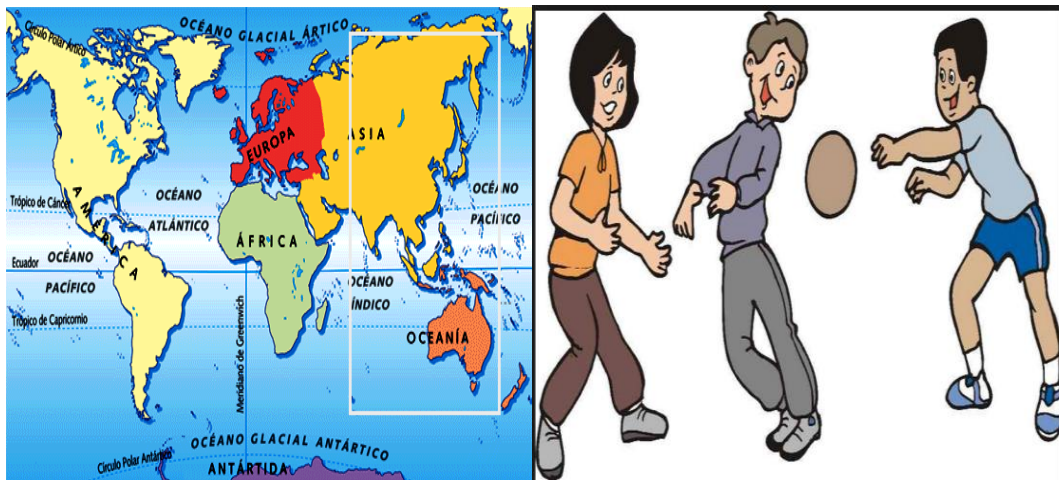
América del norte
América central
América del sur
África
Asia
Europa

OCÉANOS

Oceanía Océano glacial ártico
Océano Pacifico
Océano glacial Antártico
Océano Atlántico
Océano Indico
Antártida

- Después de haber designado a cada participante su respectivo nombre deberá ubicarse en el mapa, en su respectivo espacio sin recibir ayuda de sus compañeros, en caso de que uno de los participantes ayude serán descalificados los dos.
- Si el participante se ubicó en un lugar incorrecto será quien dé inicio al juego lanzando el balón.
- En caso de que todos los participantes estén bien ubicados se procederá a sortear a la persona indicada para que inicie el juego.
- Para iniciar el juego los participantes saldrán de sus respectivos lugares y se colocaran en un círculo que estará ubicado a 10 metros al frente del participante que lanzara el balón.
- El moderador del juego procederá a cambiar las piezas del rompecabezas de los continentes y océanos ubicándolos de distintas posiciones para que los participantes que están en el círculo salgan corriendo a buscar su ubicación correcta con la pieza del rompecabezas.
- Una vez que inicie el juego, el participante que este con el balón lanzara lo más lejos posible el balón diciendo en voz alta el nombre de un continente u océano y buscara su respectivo sitio

- El participante que fue nombrado deberá correr a buscar el balón para lanzar a sus compañeros que no estén ubicados en su lugar correcto en el mapa, con la finalidad de congelarlos, el primer participante que sea congelado será la persona indicada para lanzar el balón.
- Los participantes que fueron congelados deberán realizar una penitencia al final del juego.
- Será ganador/a la persona que no haya sido congelada por ninguna ocasión durante el juego.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=jugando+a+los+países+congelados&>

Evaluación:

Arma el rompecabezas de los continentes y océanos



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?biw=1525&bih=674>

LISTA DE COTEJO

<p>Lugar de observación: Cancha</p> <p>Documento observado:</p> <p>Asignatura: Estudios sociales</p> <p>Observaciones:</p>		
<p>OBJETIVO: Conocer los nombres y ubicaciones de los continentes y océanos, determinar sus características básicas.</p> <p>INSTRUCTIVO: A la derecha de cada aspecto trace una x en la columna que corresponda, para indicar si se cumple o no los requerimientos establecidos.</p>		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
1. América es el continente más grande del mundo.		
2. Los continentes son 5 América Europa Asia, África Antártida y Oceanía.		
3. Los océanos están formados por grandes masas de agua salada		
4. El océano glacial antártico es el más pequeño de los océanos del planeta.		
5. América está dividida en Norteamérica, Centroamérica, Sudamérica y América insular.		
6. En Asia se encuentra la montaña más alta del mundo.		
7. Oceanía es el continente más seco del planeta tierra.		
8. Los pingüinos se encuentran en el polo sur.		
9. El océano pacífico es el cuerpo de agua más grande de nuestro planeta.		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

ACTIVIDAD N° 3

Tema: EL TESORO PERDIDO

Objetivo: Conocer las diferencias entre las clases sociales y promover el respeto hacia las mismas

Materiales:

- Caja
- Papel de regalo
- Talento humano
- Cancha del establecimiento
- Mesas
- Cartón
- Temperas
- Marcadores

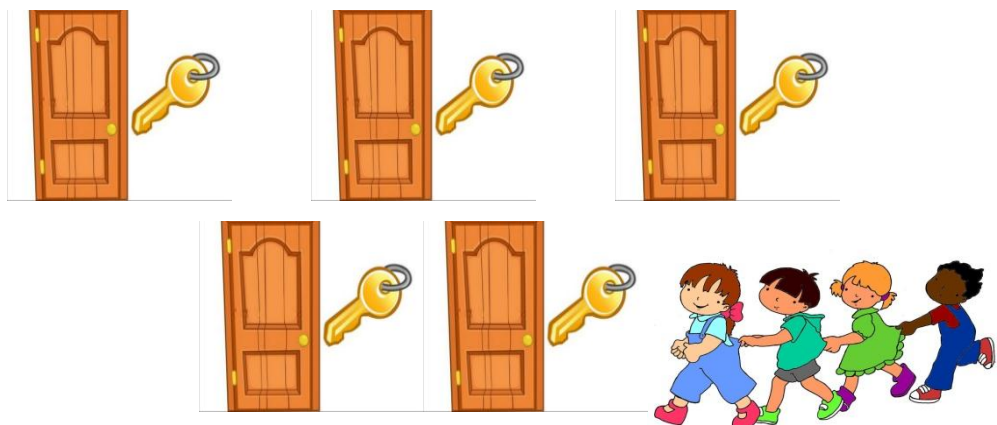
Motivación:

- Presentación de distintas clases sociales mediante imágenes.
- El moderador presentara una caja forrada indicando que es el tesoro que estará perdido y que tendrán que buscar pasando por cada una de las pistas indicadas.

PROCEDIMIENTO:

- Se formara dos grupos de 5 participantes para que logren pasar por cada puerta que estarán a una distancia de 5 metros cada una hasta lograr encontrar el tesoro perdido.

- Los participantes se colocaran en el punto de partida que el moderador indique mediante una moneda para decidir quien dará inicio al juego,
- Luego correrán hacia la primera puerta donde deberá seleccionar una llave que estará enumerada del 1 al 3, ya que en el reverso de cada llave estará una actividad para realizarla las cuales constan de:
 - Una pista con una leyenda cuya moraleja se enfoca en el respeto y la valoración de las clases sociales que deberá ser leída en voz alta para poder pasar a la siguiente puerta.
 - Una penitencia que el grupo deberá hacerla camino a la siguiente puerta.
 - Una pregunta que deberán ser socializada dentro del grupo de participantes y ser respondida en ese instante por el jefe de grupo luego de un consenso entre sus integrantes.
- En caso de que la pregunta no sea respondida correctamente, pierde el turno y espera hasta que le toque el siguiente turno,
- Luego de dos turnos el moderador realizara otra pregunta, al responder correctamente la pregunta el grupo tendrá la opción de escoger cualquier llave de las restantes.
- El grupo que llegue y encuentre más rápido el tesoro leerá la historia de las clases sociales que se encuentra dentro de la caja y se llevara el premio que hay dentro



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ni%C3%B1os+en+un+circulo+de+pies&biw=1525>

Evaluación:

En la siguiente sopa de letras busca cuales son las clases sociales.

Blancos, mestizos, indios, negros,

E	S	P	A	Ñ	O	L	E	S	Y	C	H	P	O	T
S	C	A	P	R	E	N	D	E	R	O	I	R	M	R
C	O	B	L	A	N	C	O	S	G	M	N	I	E	I
L	S	E	S	T	U	D	I	A	N	T	C	M	S	B
A	T	C	O	L	O	N	O	S	J	N	A	E	T	U
C	L	S	E	S	S	O	C	I	L	E	S	R	I	T
V	U	V	I	C	O	L	O	R	U	E	P	S	Z	O
O	M	I	N	C	O	M	U	N	I	D	A	G	O	S
S	B	D	D	T	E	R	M	I	N	Z	J	L	S	F
E	R	A	I	S	O	N	E	G	R	O	S	O	G	P
P	E	S	O	V	I	D	S	T	P	R	O	H	O	K
E	P	O	S	C	A	C	O	L	O	N	I	A	L	S

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

LISTA DE COTEJO

Lugar de observación: Cancha Documento observado: Asignatura: Estudios sociales Observaciones:		
OBJETIVO: Conocer las diferentes clases sociales y promover el respeto hacia las mismas		
INSTRUCTIVO: A la derecha de cada aspecto trace una x en la columna que corresponda, para indicar si se cumple o no los requerimientos establecidos.		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
1. El Ecuador es un país multiétnico.		
2. La clase social blanca es procedente de Europa.		
3. Los negros son procedentes de Asia.		
4. Los indios vinieron de África		
5. Las clases sociales están divididas en 4 blancos, negros, mestizo e indios.		
6. Los mestizos son la mezcla de blancos e indios.		
7. El pueblo está compuesto por Indígenas y negros.		
8. Usted se considera mestizo		
9. El respeto es la base fundamental de a educación de un pueblo sin discriminación de ninguna clase.		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

ACTIVIDAD N° 4

Tema: LOS CAMBIOS CLIMÁTICOS

Objetivo: Identificar los variados climas de nuestro planeta y su influencia en la vida

Materiales:

- Globos
- Agua
- Fosforo
- Harina
- Lana
- Pictogramas
- Talento Humano

Motivación

- Observa mediante imágenes las estaciones del año.
- Arma el párrafo de la forma correcta y coloca en el lugar adecuado.

PROCEDIMIENTO

- El director del juego seleccionara a veinte participantes los cuales estarán dentro de un círculo, a una distancia de 10 metros estarán unos globos colgados con lana.
- Dentro de los globos estará un papel con una frase y acompañado de obstáculos como: agua, aire, polvo, fósforos,
- A continuación los participantes tendrán que escuchar la voz de mando y salir corriendo a donde que están los globos.

- Cogerán cada uno un globo, el mismo que tendrá que reventar y leer la frase que está en el papel, luego buscare a los compañeros que reventaron los otros globos, hasta completar el párrafo, que tenga sentido como por ejemplo:

Se reúnen todos los participantes que cogieron los globos que estaban con agua y completan el párrafo con las frases que encontraron dentro de los globos, acto seguido tendrá que buscar la imagen que corresponde a dicho párrafo, y colocaran debajo de la imagen correcta, ganaran los participantes que armen el párrafo en menor tiempo posible, en caso de que los participantes reciban ayuda por parte del público quedaran descalificados.



Fuente:
[https://www.google.com.ec/search?biw=1525&bih=677&noj=1&tbm=isch&sa=1&q=ni%C3%](https://www.google.com.ec/search?biw=1525&bih=677&noj=1&tbm=isch&sa=1&q=ni%C3%99)

Evaluación:

Completa el siguiente crucigrama

HORIZONTAL

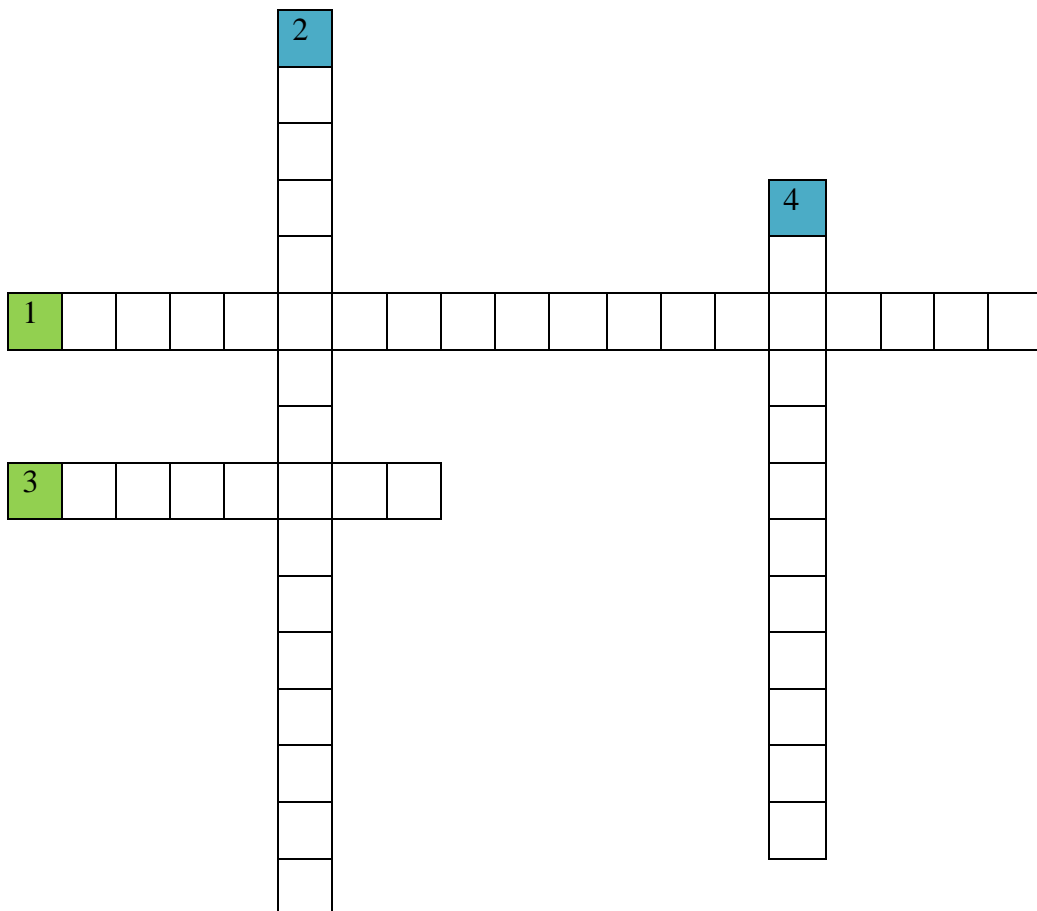
1.- ¿Es la fuerza que ejerce la atmosfera en todas las direcciones?
.....

3.- ¿Son los movimientos del aire en la Atmosfera producidos por la presión?
.....

VERTICAL

2.- ¿Son fenómenos que ocurren cuando el agua cae por efecto de la gravedad?
.....

4.-¿Es la cantidad de calor en la atmosfera la cual depende de la energía que atrapa el sol ?
.....



Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

LISTA DE COTEJO

<p>Lugar de observación: Cancha Documento observado: Asignatura: Estudios sociales Observaciones:</p>		
<p>OBJETIVO: Identificar los variados climas de nuestro planeta y su influencia en la vida</p> <p>INSTRUCTIVO: A la derecha de cada aspecto trace una x en la columna que corresponda, para indicar si se cumple o no los requerimientos establecidos.</p>		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
1. El clima es el estado promedio de la atmosfera durante un largo periodo de tiempo.		
2. Uno de los elementos del clima es la, presión atmosférica.		
3. Los vientos son los movimientos del aire en la atmosfera.		
4. La temperatura es la cantidad de calor en la atmosfera.		
5. El clima de nuestra ciudad es húmedo y lluvioso en verano.		
6. Se produce la lluvia al condensarse el agua evaporada de los océanos.		
7. El agua al congelarse en las nubes se convierte en granizo.		
8. La lluvia es provocada por la acción del viento.		
9. En el clima intervienen los cuatro elementos que son: viento, temperatura, precipitaciones y presión atmosférica.		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

ACTIVIDAD N° 5

Tema: El bingo millonario

Objetivo: Identificar América latina como parte del continente Americano y conocer los países con sus respectivas capitales.

Materiales:

- Talento humano
- Proyector
- Computadora
- Tarjetas
- marcador
- cartón
- Sala de trabajo

Motivación:

-Conoce los países y capitales de américa latina mediante un video observado

<https://www.youtube.com/watch?v=OjFgsdpHoNw>

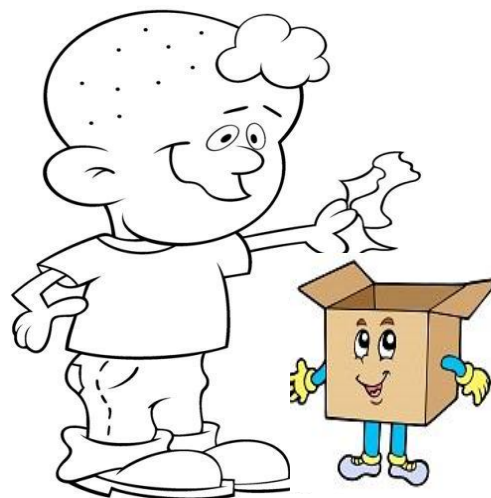


-Observa los nombres de los países escritos en tarjetas y al frente coloca su respectiva capital.

-Participa en el juego del bingo millonario.

PROCEDIMIENTO

- El moderador procederá a escoger a 15 participantes haciendo preguntas acerca del tema a tratarse. Luego entregara a cada participante un marcador y una tarjeta del bingo millonario, la cual estará dividida en 2 filas y 5 columnas que tendrá una totalidad de 10 casilleros, cada casillero tendrá el nombre de un país de América latina.
- Dentro de una caja estarán escritos en un pedazo de papel los nombres de las capitales de los países de américa latina,
- Solicitará a un estudiante para que colabore sacando los papeles del cartón.
- Cuando el moderador diga la capital que está escrito en el papel los participantes tendrán que escuchar con mucha atención y buscar en su tarjeta el país que le corresponde a dicha capital y deberá tachar con una x con el marcador.
- Continuara haciendo lo mismo hasta completar la tarjeta, en caso de recibir ayuda será descalificado y tendrá que salir del juego.
- El participante que complete lo más rápido posible la tarjeta será el ganador y tendrá que decir bingo.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?biw=1525&bih=677&noj>

Evaluación:

Escribe las capitales en el mapa de América Latina



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=mapa+de+america+latina>

LISTA DE COTEJO

Lugar de observación: Sala de trabajo Documento observado: Asignatura: Estudios sociales Observaciones:		
OBJETIVO: Identificar América latina como parte del continente Americano y conocer los países con sus respectivas capitales INSTRUCTIVO: A la derecha de cada aspecto trace una x en la columna que corresponda, para indicar si se cumple o no los requerimientos establecidos.		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
1. Usted es residente en Ecuador		
2. La capital del Ecuador es Quito		
3. San Juan es la capital de Puerto Rico		
4. Los países de América Latina cuentan con flora y fauna en el planeta		
5. Usted se considera de la etnia mestiza		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

ACTIVIDAD N° 6

Tema: LOS ELEMENTOS

Objetivo: Determinar las posibles consecuencias que debemos sufrir si no utilizamos los recursos energéticos como es debido.

Materiales:

- 10 Cuerdas de 5 metros cada una
- Cancha del establecimiento
- Talento humano

Motivación:

- Dialogo sobre la utilización correcta de la energía
- Comentar con los compañeros sobre las energías renovables
- Participa en el siguiente juego para conocer mejor acerca de la utilización adecuada de la energía.

PROCEDIMIENTO

- Dividimos la cancha en 10 filas consecutivas y Escogemos 2 participantes por fila los cuales sostendrán una cuerda por sus extremos dentro de su casillero el resto participara evadiendo los elementos.
- El moderador dirá el nombre del elemento y 5 segundos después dirá empezar y los corredores cruzaran la cancha por medio de los elementos.
- Los participantes que sean elementos se prepararan al momento en que el moderador diga en voz alta el nombre del elemento.
- El juego consta de cuatro elementos:

Tierra: los elementos bajaran la sog a una altura de 30 centímetros y Los corredores pasaran gateando o arrastrando debajo de las cuerdas sin toparlas

Aire: los elementos subirán la sog a una altura de 40 centímetros los corredores pasaran saltando las cuerdas hasta cruzarlas de un lado a otro.

Agua: los elementos soltaran en el piso la cuerda y bloquearan el paso de los participantes abriendo los brazos y las piernas para obstaculizar el paso de los corredores dentro de su área

Electricidad: Cada uno de los Elementos soltaran la cuerda y cogerán a uno de los corredores dentro de su área de juego y no lo soltaran para impedir que este pase al otro lado de la cancha y se considerara electrocutado y no se moverá una vez que hayan pasado todos los corredores que hayan sido electrocutados tomaran el puesto del elemento que lo haya cogido y el resto serán corredores.

- Los dos últimos corredores que pasen por la pista tendrán una penitencia que será responder una pregunta sobre el último elemento indicado.
- Ganará un premio el corredor que pase al otro lado de la cancha evadiendo los elementos y evitando ser electrocutado.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?biw=1525&bih=677&noj=1&tbn=isch&>

Evaluación:

Encuentra el camino correcto del siguiente laberinto



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=laberinto+energetico&biw=1525&bih=677>

LISTA DE COTEJO

<p>Lugar de observación: Cancha</p> <p>Documento observado:</p> <p>Asignatura: Estudios Sociales</p> <p>Observaciones:</p>		
<p>Objetivo: Determinar las posibles consecuencias que debemos sufrir si no utilizamos los recursos energéticos como es debido.</p> <p>Instructivo: A la derecha de cada aspecto trace con una x en la columna que corresponda para indicar si cumple o no con lo requerimiento establecidos</p>		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
1.- Deja encendidos los focos durante el día		
2.- En la ciudad existen más vehículos que en el campo		
3.- Depositás las pilas en el lugar adecuado		
4.- Dejas encendido algún aparato eléctrico cuando no estás en casa		
5.- Los carros, buses, aviones utilizan el petróleo para moverse		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

ACTIVIDAD N° 7

Tema: MI LINDO ECUADOR

Objetivo: Conocer quienes fueron y de donde vinieron los primeros pobladores al Ecuador

Materiales:

- Talento humano
- Proyector
- Computadora
- Pictogramas
- Mapa

Motivación:

-Mediante pictogramas identifica quienes fueron los primeros pobladores que llegaron a Ecuador.

-Conoce en el mapa desde donde vinieron los primeros pobladores al Ecuador.

-Realizar una dramatización para identificar quienes fueron los primeros habitantes que llegaron a Ecuador:

-El moderador entregara a cada participante un tríptico con la información correspondiente a los primeros pobladores que llegaron al Ecuador.

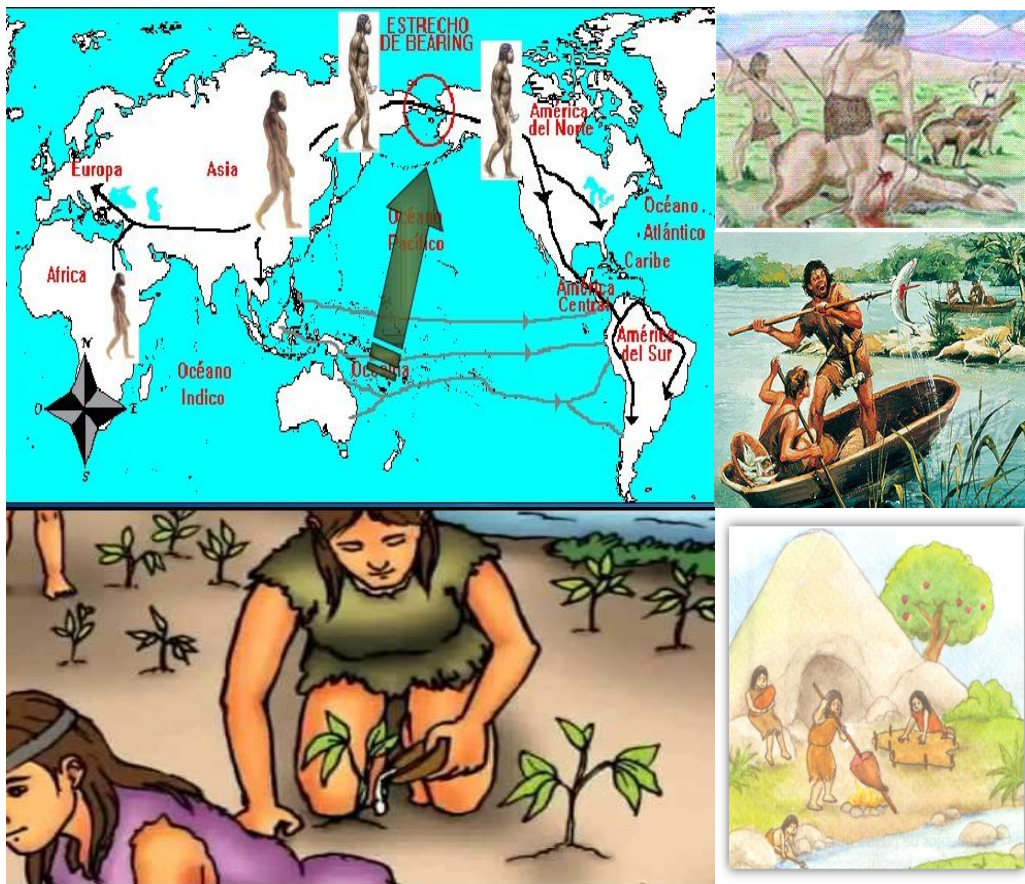
PROCEDIMIENTO

- Deberá seleccionar a 10 estudiantes que colaboren en la dramatización.

- Los participantes se dividirán en parejas luego cada pareja tendrá que vestirse de acuerdo a su papel correspondiente para realizar la dramatización.

- El moderador dará lectura sobre el tema a tratarse y los participantes tendrá que dramatizar según su papel a desempeñar.

- Los primeros pobladores de América vinieron desde Asia, por el estrecho de Bering, ubicado en el extremo norte del continente.
- Los primeros habitantes fueron nómadas, que Vivian de recoger frutos que hallaban en los alrededores. y la caza de animales, esto lo hacían colaborando entre todos. En los páramos cazaban animales y recogían plantas medicinales para esto utilizaban hachas, lanzas y flechas, las mismas que eran fabricadas con piedra, se vestían con las pieles de los animales que cazaban.
- Los grupos humanos se organizaban en “Bandas” de alrededor de ochenta personas, Vivian en cuevas, o en construcciones de ramas y paja ubicadas en lugares que permitían la caza, el acceso al agua y los materiales para las herramientas, la religión estaba vinculada con las actividades de caza, veneraban a grandes animales imaginarios, también se puede ver que además de la caza y la recolección los pobladores se dedicaban a la pesca, el sito mejor estudiado para la pesca es las Vegas que está ubicado en la Península de Santa Elena.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?biw=1525&bih=677&noj=1&tbn>

Evaluación:

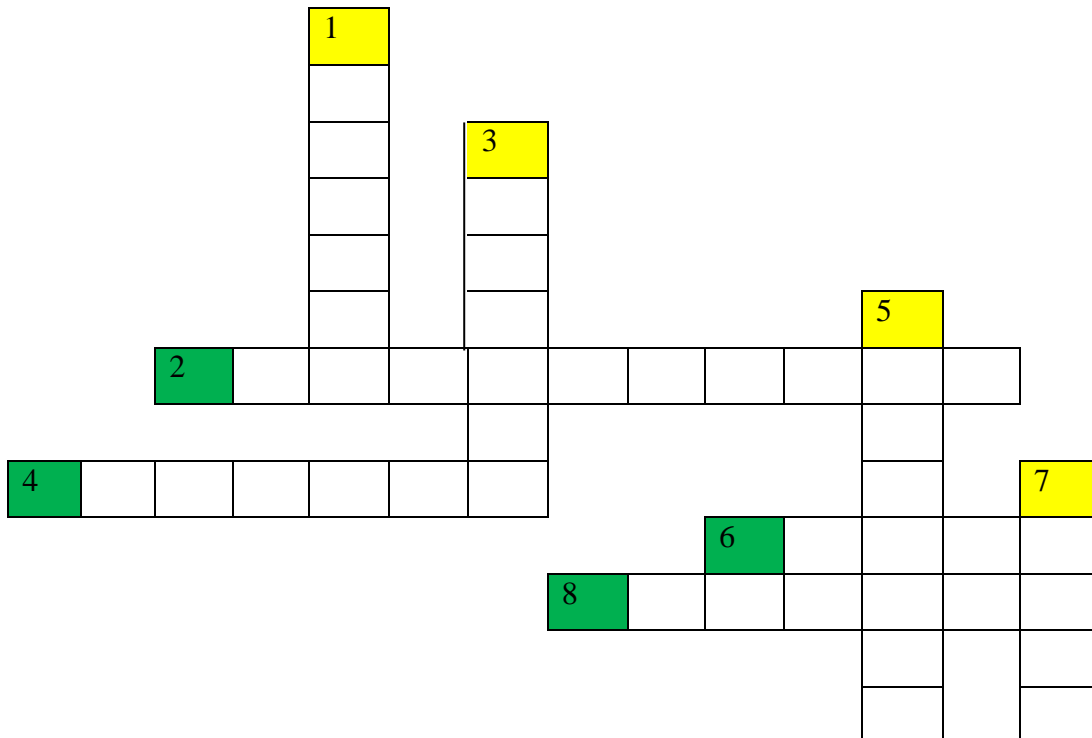
En el siguiente crucigrama responde a las siguientes preguntas

VERTICAL

- 1.- ¿Con que material eran fabricadas las hachas, lanzas, flechas?
- 3.- ¿Qué recogían los cazadores?
- 5.- ¿Quiénes fueron los primeros habitantes?
- 7.- ¿De qué lugar vinieron los primeros pobladores?

HORIZONTAL

- 2.- ¿En qué península está ubicada las vegas?
- 4.- ¿Dónde Vivian los habitantes?
- 6.- ¿A qué se dedicaban los primeros pobladores?
- 8.- ¿Cómo se organizan los grupos humanos?



Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

LISTA DE COTEJO

<p>Lugar de observación: Aula de clase</p> <p>Documento observado:</p> <p>Asignatura: Estudios Sociales</p> <p>Observaciones:</p>		
<p>Objetivo: Conocer quienes fueron y de donde vinieron los primeros pobladores al Ecuador.</p> <p>Instructivo: A la derecha de cada aspecto trace con una x en la columna que corresponda para indicar si cumple o no con lo requerimiento establecidos</p>		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
El territorio ecuatoriano se extiende desde las costas del océano pacifico		
Los primeros pobladores fueron oriundos de América		
Los pobladores de llamaron nómadas		
¿Cree usted que las personas de hoy en día salen de casería en grupos?		
Usted se viste con pieles de animales		
¿Cree usted que los pobladores hubieran podido sobrevivir sino se agrupaban en bandas?		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

ACTIVIDAD N° 8

Tema: LA CANASTA REVUELTA

Objetivo: Contribuir a la alimentación del mundo con muchos alimentos ricos y variados por medio de la agricultura

Materiales:

- Talento humano
- Proyector
- Computadora
- Tarjetas
- Marcador

Motivación

-Saludo de bienvenida con la canción: “Los alimentos”

El mundo de los fruitis
es muy divertido
somos fruitis, dulces y
ricos y verdes vegetales.
Vivimos en Volcanes
somos muy amigos
somos fruitis, buenos y
traviesos y alegres vegetales

-Participar en el juego de la canasta revuelta

PROCEDIMIENTO

- El moderador solicitará a los estudiantes que tomen asiento en sus respectivas sillas haciendo un círculo y dejarán una silla vacía.

- Se enumerarán del uno al cinco,

- Los cinco primeros participantes cogerán un papel que estará dentro de una funda, en el papel estará escrito el nombre de una fruta.
- Los otros cinco de igual manera cogerán un papel que estará escrito el nombre de una hortaliza.
- Los otros cinco de la misma manera cogerán un papel que estará escrito el nombre de una legumbre.
- Los otros cinco participantes si mismo cogerán un papel que estará escrito el nombre de comida chatarra.
- Cada uno de los participantes se pondrá de pie y dirá en voz alta el nombre del papel que selecciono.
- El moderador empezara a contar una historia y cuando diga el nombre de alguna fruta, legumbre, hortaliza o comida chatarra el niño nombrado tendrá que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr a la silla que está desocupada.
- Cuando el moderador diga “**CANASTA REVUELTA**” todos los participantes tendrán que cambiarse de lugar de inmediato.
- El participante que haya estado despistado o no haya puesto atención al momento de mencionar su nombre tendrá que realizar una penitencia en caso de no hacer quedara descalificado, ganara el participante que no tenga ninguna equivocación.

CUENTO DE LOS ALIMENTOS

Soy Panchita una niña muy trabajadora, vivo en el campo y siembro muchas frutas como: uva, fresa, pera, sandia, durazno; verduras como: coliflor, brócoli, col, acelga, rábano; legumbres como: arveja, frejol, lenteja, tomate, vainita; ya que son unos alimentos muy ricos.

A continuación voy a detallar lo que es mi trabajo.

Consiste en sembrar en la tierra unas semillitas, regarlas cada día, esperar que crezcan y luego recoger las durazno, coliflor, arveja. Pero hoy estoy aquí en mi huerta porque ha sucedido algo inesperado ¿queréis saber que ha sucedido? Un día que llegué al huerto a regar los arbolitos de frutas, verduras Y legumbres me encontré que no tenían sus frutos, me sorprendí tanto que dije !Socorro!

Comencé a gritar, ¡me han robado mi cosecha! Y de repente, cuando todo estaba en silencio, escuche como alguien hablaba, bla. bla, bla.

Sin hacer ruido me acerque a la casita donde tengo guardadas las herramientas, y sabéis quien estaban allí reunidas? Las frutas, verduras y legumbres. Silenciosamente me quedé en la puerta escuchando lo que decían.

- ¡Yo ya estoy harta! No aguanto más! - decía la señora sandia.

- Pero que te pasa mamá - preguntaba su hijita la pera.

- ¿Qué? ¿Qué me pasa? que todos los días a la hora del recreo cuando los duraznos, las peras, las fresas, y nosotras las uvas vamos al colegio vemos que ninguno de los niños nos quieren, todos llevan, dulces de chocolate, patatas fritas... y ninguno lleva frutas.

- Eso es verdad - replicó la señora col. - Cuando los rabanos, las vainitas, las arvejas, los otmates, los rabanos, las coliflores, las lentejas y nosotros los frejosles vamos a la hora de comer a casa de los niños tampoco nos comen a nosotros las verduras y legumbres, y siempre lloran cuando nos ven y las mamás de los niños le hacen papas fritas, salchichas y esas cosas y de nosotros no se acuerdan.

- Pues tenemos que darle una solución a este problema. - dijeron todas las frutas, verduras y legumbres.

- ¿Cuál es el plan? - Preguntaron los rábanos.

- Pues el siguiente. - Explicó la señora uva.

Panchita propuso un plan a las frutas, verduras y legumbres y dijo vamos a ir a las clases de los niños y nos vamos hacer amigos de ellos, les vamos a decir que ustedes están muy tristes y que por favor les prueben.

Y así sucedió. Al siguiente día de la reunión con las frutas, verduras y legumbres Panchita se fue a la escuela muy de prisa, al empezar la clase la pequeña pregunto a su compañeros si les gustaría probar muchos alimento nutritivos y los niños muy contentos dijeron que si si si si,

Panchita salió corriendo de la escuela y se fue a su casa y a la mama le dijo que los compañeros ya decidiros probas a las frutas como: pera, fresa, durazno, uvas, sandia, la madre muy contenta le puso en la canasta varas frutas, la pequeña salió corriendo cuando de pronto se tropezó y cayó, la canasta se revolvió y todas las

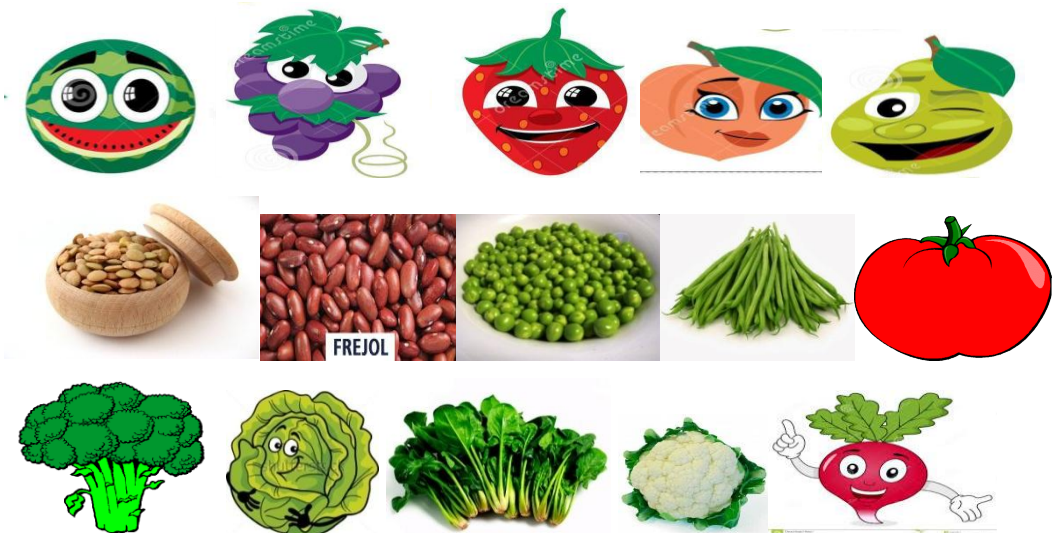
frutas estaban en el piso, de pronto pasaba por allí las señoras col, rábano, lenteja y la pequeña comento lo sucedido, pero la señora vainita le dijo Panchita no te pongas triste porque en tu huerta hay muchos alimentos porque tus plantitas estas bien cargadas de frutos, la pequeña mostro una sonrisa y cogió la canasta revuelta y se fue hasta la huerta, ahí cogió muchos frutos y fue a entregárselos a los niños en la escuelita.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?biw=1525&bih=677&noj=1&tbm=imagen>

Evaluación:

Según los pictogramas observados colocan en el lugar que corresponda si son alimentos sanos y nutritivos o es comida chatarra.





Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=frutas+y+verduras&biw=1525>

ALIMENTOS NUTRITIVOS	COMIDA CHATARRA

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

LISTA DE COTEJO

<p>Lugar de observación: Aula de clase</p> <p>Documento observado:</p> <p>Asignatura: Estudios Sociales</p> <p>Observaciones:</p>		
<p>Objetivo: Contribuir a la alimentación del mundo con muchos alimentos ricos y variados por medio de la agricultura</p> <p>Instructivo: A la derecha de cada aspecto trace con una x en la columna que corresponda para indicar si cumple o no con lo requerimiento establecidos</p>		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
1.- Las comidas saludables son las verduras, hortalizas.		
2.- Si un niño se alimenta solo de papas fritas crecerá un niño sano y fuerte		
3.- El pan es elaborado con maíz		
4.- El trabajo que realiza tu padre lo hace por mucho tiempo		
5.- Las frutas como las uvas, las manzanas contienen muchas vitaminas		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

ACTIVIDAD N° 9

Tema: EL LIBRO MÁGICO

Objetivo: Identificar como trabajan las personas en mundo, desde el análisis de sus actividades en relación con el medio geográfico.

Materiales:

- Tarjetas
- Talento humano
- Cancha del establecimiento

Motivación:

Presentación del tema

PROCEDIMIENTO



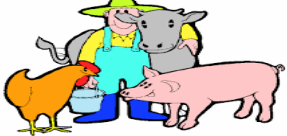
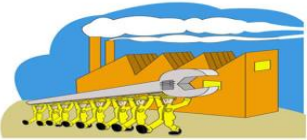


- El director del juego solicitara a los estudiantes que se numeren del uno al veinte.
- Acto seguido indicara que los números pares serán el grupo uno y los numero impares serán el grupo dos.
- Los participantes de la fila uno serán quienes realicen la mímica según lo que indica el libro mágico, mientras que los participantes de la fila dos serán lo que adivinen según la actividad que hace el grupo uno.
- Si es participante respondió mal tendrán que hacer una penitencia.
- De esta manera realizaran el mismo procedimiento pero ahora los que realicen la mímica serán los participantes de la fila dos y los que adivinen serán los participantes de la fila uno.
- Ganaran los participantes que acierten más actividades que realizan los del grupo contrario.



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?biw=1525&bih=677&noj=1&tbm=isch&sa=1&q>

Evaluación:

Investiga quienes de los padres de tus compañeros realizan estos trabajos y abajo coloca el nombre de tu compañero o compañera,

Pesca	Agricultura	Ganadera
		
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
Industria	Chofer	Sastre
		
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

LISTA DE COTEJO

<p>Lugar de observación: Aula de clase</p> <p>Documento observado:</p> <p>Asignatura: Estudios Sociales</p> <p>Observaciones:</p>		
<p>Objetivo: Identificar como trabajan las personas en mundo, desde el análisis de sus actividades en relación con el medio geográfico.</p> <p>Instructivo: A la derecha de cada aspecto trace con una x en la columna que corresponda para indicar si cumple o no con lo requerimiento establecidos</p>		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
1.- Se puede realizar los mismos trabajos en todas las partes del mundo		
2.- El trabajo que realiza tú padre sirve para abastecer la casa		
3.- Alguien de tu familia se dedica a la pesca		
4.- Ayuda usted a su madre o padre a cuidar a los animales		
5.- Tu madre sabe coser		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

ACTIVIDAD N° 10

Tema: El laberinto de la casa

Objetivo: Analizar la importancia y la responsabilidad que tienen los seres vivos en el cuidado y conservación del planeta

Materiales:

- Dado
- Talento humano
- Aula de clase
- Pliego de cartulina
- Pictogramas

Motivación:

Presentación del tema

PROCEDIMIENTO

- El moderador realizara en un pliego de cartulina un laberinto con su respectivo punto de salida en el laberinto existirán varias divisiones y en cada recuadro habrá una actividad, penitencia para realizar o pictogramas que tendrán que adivinar hasta llegar a una meta.












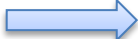



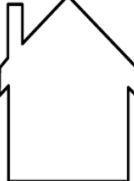
- Escogerá a cinco estudiantes para que participen en dicho juego, acto seguido el primer participante lanzara el dado al aire libre, cuando el dado caiga indicara cuantos espacios tiene que recorrer.

- Recorrerá los espacios que indique el dado, luego se ubicara en el recuadro y realizara lo que está plasmado en el mismo, tendrá que adivinar a que representa el pictograma o cumplir con la penitencia o acción registrada.

- Continuara lanzado el dado cuando salga en el recuadro del pictograma tendrá que adivinar y seguir lanzando el dado.

- Si selecciono en el recuadro que tiene que cumplir con alguna penitencia lo realizara y de inmediato dará paso al siguiente participante.

- El mismo proceso de lanzar el dado tendrán que hacer todos los cinco participantes hasta llegar a la meta, ganara el participante que llegue más rápido a la meta establecida.

	 <p>SALIDA</p>		<p>Relate un cuento utilizando las palabras como: vida-agua-aire-cuidado</p>	<p>Hacer un deletreo RECICLA R</p>	
					 <p>Regrese dos casilleros</p>
					<p>Diga un mensaje para cuidar la naturaleza</p>
					
	<p>Pierde su turno</p> 	<p>Siga un casillero saltando</p> 		<p>Enumere los elementos de la naturaleza</p>	 <p>Regrese un casillero</p>
<p>¿Cuál es el sinónimo de limpiar?</p>					
 <p>Siga tres casilleros</p>					
	<p>Realice una adivinanza</p>	<p>Regrese al inicio</p> 		<p>LO LOGRASTE (Te comprometes a sembrar y cuidar una planta)</p>	

Evaluación:

Enlista las acciones que debemos hacer para cuidar nuestro planeta tierra

- 1.-.....
- 2.-.....
- 3.-.....
- 4.-.....
- 5.-.....
- 6.-.....

LISTA DE COTEJO

Lugar de observación: Aula de clase		
Documento observado:		
Asignatura: Estudios Sociales		
Observaciones:		
Objetivo: Analizar la importancia y la responsabilidad que tienen los seres vivos en el cuidado y conservación del planeta		
Instructivo: A la derecha de cada aspecto trace con una x en la columna que corresponda para indicar si cumple o no con lo requerimiento establecidos		
ASPECTOS DE PRESENTACIÓN	SI	NO
Existe la implementación de campañas educativas relacionadas con el reciclaje		
Considera usted que la basura se debe arrojar al rio		
Cree usted que está bien que una persona queme los arboles		
Cree usted que está bien que las personas desperdicien el agua regando en el camino		
Para tener una casa limpia usted ayuda a colocar la basura en su lugar		
Evitas el uso de aerosoles que sirven para destruir la capa de ozono		

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Toapanta

6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

La administración de la propuesta está a cargo de las autoridades y de la comunidad educativa.

Cuadro N° 30: Administración de la propuesta

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Escuela de Educación Básica “Dr. Alberto Gómez”	Investigadora: Araceli Elizabeth Toapanta Villegas	Socialización	\$ 50	Investigadora
	- Director de la Institución	Planificación	\$ 70	
	- Personal docente	Ejecución	\$ 30	
		Evaluación	\$ 20	
TOTAL			\$ 170	

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

6.9 PREVENCIÓN DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Cuadro N° 31: Prevención de la evacuación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Qué evaluar?	1.- Las actividades recreativas
2.- ¿Por qué evaluar?	2.- Para conocer los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la propuesta
3.- ¿Para qué evaluar?	3.- Obtener datos reales sobre la implementación del manual de guía didáctica de actividades recreativas para mejorar el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales
4.- ¿Con que criterios?	4.- Pertinencia, coherencia, efectividad
5.- ¿Indicadores?	5.- Cuantitativo, cualitativos
6.- ¿Quién evalúa?	6.- Investigador, docentes, estudiantes de quinto y sexto año
7.- ¿Cuándo evaluar?	7.- Permanentemente
8.- ¿Cómo evaluar?	8.- Técnica: Entrevista Instrumento: Encuesta
9.- ¿Fuentes de información?	9.- Maestros
10.-¿Con que evaluar?	10.- Lista de cotejo

Elaborado por: Toapanta Villegas Araceli Elizabeth

BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

Martinez Joram. (03 de Marzo de 2008). Innovación Pedagógica. Recuperado el 10 de Abril de 2015, de La teoría del aprendizaje y desarrollo de Vigotsky: <https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/>

Solano Neiza. (07 de Diciembre de 2011). Importancia del aprendizaje *significativo*. Recuperado el 21 de Abril de 2015, de <http://neisolano.blogspot.com/>

Aguilar Feijoo, R. (01 de Febrero de 2004). *Guia Didáctica* . Obtenido de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/142124.pdf>

Aplicaciones Educativas . (12 de Septiembre de 2007). *Técnicas de motivación* . Obtenido de <http://apli.info/2007/09/12/tecnicas-de-motivacion/>

Benitez. (24 de Julio de 2012). Recuperado el 28 de Mayo de 2015, de <http://www.uninorte.edu.co/web/benitez/blogs/-/blogs/la-importancia-de-la-motivacion-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje>

Barriga Arceo, F., & Rogas Hernández , G. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. (M. Hill, Ed.) Mexico: 736.

Blogger. (2013). *Tipos de Aprendizaje*. (Ekhine, Editor) Recuperado el 28 de Marzo de 2015, de <http://ejmplos.com/tipos-de-aprendizaje>

Cafam y Liceo Campestre . (20 de Junio de 2008). Guia de aprendizaje . Obtenido de <http://www.editorialcrayola.com/portalliceo/Administrador/documentos>

Chaparro, L. (30 de Marzo de 2011). *Condiciones para el aprendizaje significativo*. Obtenido de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Condiciones-Para-El-Aprendizaje-Significativo/1841350.html>

- Duran. (14 de Junio de 2010). *Odiseo*. Recuperado el 28 de Abril de 2015, de Importancia del aprendizaje: <http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa/importancia-proceso-aprendizaje-sus-implicaciones-educacion-siglo-xxi>
- Figermann, H. (11 de Abril de 2011). *Educacion* . Recuperado el 25 de Marzo de 2015, de Características del aprendizaje: <http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje>
- George, M. (2003). *Educacion Infantil*. (J. L. Posadas, Ed.) Madrid.
- Gerza. (2012). *Actividades Recreativas*. Recuperado el 2015 de Enero de 12, de http://www.gerza.com/tecnicas_grupo/todas_tecnicas/actividades_recreativas.html
- Grupo Océano. (1981). *Enciclopedia de la Psicopedagogia*. España: S.A.
- Grupo Santillana. (2009). *¿Como hacer el aprendizaje significativo?* Quito: S.A.
- Imideo, N. (1973). *Hacia una Didactica General Dinamica*. Argentina.
- Mateo Sánchez, J. (10 de Septiembre de 2014). *Las actividades recreativas: características, clasificacion, beneficios*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>
- Mattos, L. A. (1960). *Didactica Tercera Edicion Brasileira*. Brasil.
- Ministerio de educacion . (08 de Junio de 2010). *Metodologia del aprendizaje* . Obtenido de <http://www.mineduc.edu.gt/recursoseducativos/descarga/DIGECUR>
- Moreno , A. (20 de Abril de 2015). *El heraldo* . Obtenido de Importancia de la recreacion en el ser humano : <http://www.elheraldo.hn/opinion/763395-368/importancia-de-la-recreaci%C3%B3n-en-el-ser-humano>

- Motivacion . (16 de Septiembre de 2011). *Características de la motivacion*.
Obtenido de <http://motivaciongerencia.blogspot.com/2011/09/carcateristica-de-la-motivacion.html>
- Nervi, R. (1973). *Didactica General*. Argentina: S.A.
- Padilla, K. (09 de Febrero de 2008). *La recreacion*. Obtenido de *Recreacion*:
<http://larecreacion.blogspot.com/>
- Padilla, K. (09 de Febrero de 2008). *Tipos de recreacion* . Obtenido de
<http://larecreacion.blogspot.com/2008/02/tipos-de-recreacin.html>
- Panchi Vanegas, V. (28 de Octubre de 1999). *La guia didactica componentes estructurales* . Obtenido de
http://9.asset.soup.io/asset/2982/3433_6cbe.pdf
- Revista digital . (18 de Noviembre de 2011). *Proyecto de actividades fisico-recreativas* . Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd162/actividades-fisico-recreativas-para-10-a-12.htm>
- Rodriguez Alboleda, L. (04 de Noviembre de 2012). *Teoria de la recreacion* .
Obtenido de <http://blogderecre.blogspot.com/>
- Rodriguez Garriado, E. (2011). *Teorias del aprendizaje*. Colombia.
- Sánchez , M. (2010). “El aprendizaje Significativo”. *Psicopedagogía*;. Mexico :
2da Editorial Alfaomega. Obtenido de 2da Editorial Alfaomega.
- Sánchez Mateo, J. (10 de Septiembre de 2014). *Las actividades recreativas: características, clasificacion, beneficios*. Obtenido de
<http://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>
- Thoumi, S. (2003). *Tecnicas de la motivacion infantil*. Colombia.

- Ulises, T. (27 de Abril de 2011). Obtenido de Teoria del aprendizaje significativo - David Ausubel: <http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>
- Vazquez Chacon , J. (17 de Julio de 2013). *Analisis de las teorias del aprendizaje significativo*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/josevazquez7503/teorias-del-aprendizaje-24359252>
- Vázquez Marta. (16 de 06 de 2009). *Blogger*. Recuperado el 27 de Abril de 2015, de Aprendizaje sgnificativo: <http://www.consumer.es/web/es/educacion/extraescolar/2009/06/16/185986.php>
- Velez, Y. (2013 de Julio de 2013). *Piramide de Maslow y su Teoría de la motivación*. Obtenido de <http://mundoadministrativo.net/piramide-de-maslow-explicacion/>
- Webmaster. (12 de Enero de 2013). *Importancia de la recreacion*. Recuperado el 28 de Enero de 2015, de <http://www.ucaldas.edu.co/portal/importancia-de-la-recreacion-en-nuestra-vidas/>

ANEXOS

ANEXOS

ANEXO 1 Modelo de encuesta a estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Encuesta N^o 01

Fecha.....

Dirigida a los **estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Dr. Alberto Gómez” del Caserío Quitocucho**

Investigador: Araceli Toapanta

Tema: Actividades recreativas y el aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales

Objetivo: Aportar en la aplicación de las actividades recreativas para la generación del aprendizaje significativo de Estudios Sociales.

CUESTIONARIO:

INSTRUCCIÓN: Luego de leer detenidamente cada una de las preguntas y de hacer una profunda reflexión, marque con una x, de acuerdo a lo que crea conveniente.

1.- ¿Cree usted que a través del juego comprendería de manera adecuada la materia de Estudios Sociales?

Siempre a veces nunca

2.- ¿El docente realiza actividades recreativas durante la clase de Estudios Sociales?

Siempre a veces nunca

3.- ¿Tu aula de clases es adecuada para realizar actividades recreativas en el área de Estudios Sociales?

Siempre a veces nunca

4.- ¿El docente utiliza recursos didácticos para impartir las clases de Estudios Sociales?

Siempre a veces nunca

5.- ¿Le agradecería que su docente cambie su método de enseñar la materia de Estudios Sociales aplicando actividades recreativas?

Siempre a veces nunca

6.- ¿El docente de Estudios Sociales al impartir la clase solo se limita a dictar materia?

Siempre a veces nunca

7.- ¿Le gustaría que su Docente cree nuevas actividades que le ayuden a comprender la materia de Estudios Sociales?

Siempre a veces nunca

8.- ¿Si el docente aplica una estrategia diferente para dictar la clase de Estudios Sociales, se siente usted motivado para continuar investigando sobre el tema tratado?

Siempre a veces nunca

9.- ¿Comparte con sus compañeros lo que usted ha aprendido en la materia de Estudios Sociales?

Siempre a veces nunca

10.- ¿Su docente le ayuda a comprender cuando usted no sabe o tiene alguna duda sobre un tema en las clases de Estudios Sociales?

Siempre a veces nunca

GRACIAS POR SU APORTACIÓN

ANEXO 2 Modelo de encuesta a docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Encuesta N° 01

Fecha.....

Dirigida a los **Docentes de la Escuela de Educación Básica** “Dr. Alberto Gómez”
del Caserío Quitocucho

Investigador: Araceli Toapanta

Tema: Actividades recreativas y el aprendizaje significativo en el área de
Estudios Sociales

Objetivo: Aportar en la aplicación de las actividades recreativas para la
generación del aprendizaje significativo de Estudios Sociales.

CUESTIONARIO:

INSTRUCCIÓN: Luego de leer detenidamente cada una de las preguntas y de
hacer una profunda reflexión, marque con una x, de acuerdo a lo que crea
conveniente.

**1.- ¿Considera usted que a través del juego los estudiantes comprenderán de
manera adecuada la materia de Estudios Sociales?**

Siempre a veces nunca

**2.- ¿Aplica usted actividades recreativas durante la clase de Estudios
Sociales?**

Siempre a veces nunca

**3.- ¿El aula de clases es adecuada para aplicar actividades recreativas en el
área de Estudios Sociales?**

Siempre a veces nunca

**4.- ¿Utiliza usted recursos didácticos para impartir las clases de Estudios
Sociales?**

Siempre a veces nunca

5.- ¿Aplica actividades recreativas para enseñar la materia de Estudios sociales?

Siempre a veces nunca

6.- ¿Usted al impartir la clase solo se limita a dictar materia de estudios sociales?

Siempre a veces nunca

7.- ¿Le gustaría crear nuevas actividades que ayuden a los estudiantes a comprender la materia de Estudios Sociales?

Siempre a veces nunca

8.- ¿Para impartir las clases de Estudios Sociales aplica un método nuevo de enseñanza?

Siempre a veces nunca

9.- ¿Cuándo usted dicta la materia de Estudios Sociales observa si los estudiantes comparten con sus compañeros lo aprendido?

Siempre a veces nunca

10.- ¿Ayuda usted a comprender cuando los estudiantes no saben o tiene alguna duda sobre un tema en las clases de Estudios Sociales?

Siempre a veces nunca

GRACIAS POR SU APORTACIÓN