

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: PRESENCIAL

**Trabajo De Investigación Previo a la obtención del Título de Licenciada en
Ciencias de la Educación Mención Educación Básica**

TEMA:

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL
RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DEL TERCERO AL
SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO DE
EDUCACIÓN BÁSICA “PLANETA AZUL” DE LA CIUDAD DE
AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.**

Autora: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Tutor: Dra. Mg. Carmen Amelia Acurio Manzano

Ambato – Ecuador

2015

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Al consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
La comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de graduación o titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DEL TERCERO AL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “PLANETA AZUL” DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, elaborado por Karen Alejandra Erazo Mayorga, ex estudiante de la carrera de Educación Básica, una vez revisado el trabajo de graduación o titulación considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

LA COMISIÓN



Dra. Mg. Lozada Figueroa Ruth Nelly

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Lcda. Mg. Zurita Álava Susana Patricia

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo Dra. Mg. Carmen Amelia Acurio Manzano con C.C. 180100216-1 en mí calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DEL TERCERO AL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “PLANETA AZUL” DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL AÑO 2014 – 2015.” desarrollado por la estudiante: Erazo Mayorga Karen Alejandra.

Considerando 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.



Dra. Mg. Carmen Amelia Acurio Manzano

C.C. 180100216-1

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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



Erazo Mayorga Karen Alejandra

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema:” “Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del centro de educación básica “planeta azul” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, durante el año 2014 – 2015.”.

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.



Erazo Mayorga Karen Alejandra

AUTORA

DEDICATORIA

Dedico mi tesis a Dios a quién amo y admiro; a mi madre Elena por su noble dedicación y amor, por ser mi consejera, y por siempre guiarme y ser la voz y bendición de Dios. A mi amado esposo, Juan Vayas, por ser mi apoyo fundamental e incondicional en los momentos muy difíciles de mi vida profesional y emocional, por haber dedicado tiempo y esfuerzo para culminar una meta más, por ser mi pareja idónea, a las personas más importantes en mi vida mis hermosas hijas Raquel e Isabella a quienes quiero con mi vida.

Karen Erazo M.

AGRADECIMIENTO

A:

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

Mis padres especialmente a mi madre Elena Mayorga, por darme la vida, quererme mucho y apoyarme en el transcurso de mi carrera.

Mi querido esposo Juan Vayas por darme el apoyo total para poder cumplir esta etapa en mi vida a mis hermanos por quererme y apoyarme en todo momento.

Mis hermosas hijas Raquel e Isabella que han sido el mayor impulso y pilar fundamental para realizar este trabajo que con su sacrificio y comprensión.

Agradezco de manera muy especial por su esfuerzo, dedicación, colaboración y sabiduría para ser un profesional de éxito, a la Dra. Mg.

Carmen Amelia Acurio Manzano tutora de esta tesis.

A mis maestros, y autoridades, por abrir sus puertas y darme la confianza necesaria para triunfar en la vida y transmitir sabiduría para mi formación profesional.

CONTENIDO

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO -----	ii
APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN-----	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR -----	v
DEDICATORIA -----	vi
AGRADECIMIENTO -----	vii
RESUMEN EJECUTIVO-----	xiii
INTRODUCCIÓN -----	1
CAPÍTULO 1 -----	3
1.TEMA -----	3
1.1PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----	3
1.1.1 Contextualización -----	3
1.1.2 Análisis Crítico -----	7
1.1.3 Prognosis -----	8
1.1.4 Formulación del problema -----	8
1.1.5 Preguntas Directrices -----	8
1.1.6 Delimitación del Objetivo de la Investigación -----	9
1.1.7 Delimitación Espacial-----	9
1.1.8 Delimitación Temporal-----	9
1.1.9 Unidades de Observación -----	9
1.2 Justificación -----	9
1.3.1 Objetivo General -----	10
1.3.2 Objetivos Específicos-----	10
CAPÍTULO 2-----	12
2.1 Antecedentes Investigativos -----	12
2.2 Fundamentación Filosófica -----	15
Fundamentación Axiológica-----	15
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL -----	16
2.4 Red De Categorías Fundamentales -----	20
2.5 Hipótesis -----	40
2.6 Señalamiento de Variables -----	40

CAPÍTULO 3-----	41
3.1 Enfoque Investigativo-----	41
3.2 Modalidad básica de la Investigación-----	41
3.3 Nivel o tipo de Investigación-----	42
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA-----	43
Operacionalización de Variables.-----	44
3.5 Plan para Recolección de Información-----	46
CAPÍTULO 4-----	48
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS-----	48
4.1 Análisis de resultados: De la encuesta a los Estudiantes-----	48
4.2 Verificación De Hipótesis.-----	69
4.2.1 Planteamiento de Hipótesis-----	69
4.2.2 Nivel de significancia y regla de decisión-----	69
4.2.3 Especificación del Estadístico-----	69
TABLA DE DISTRIBUCION DEL CHI-CUADRADO-----	71
4.2.6. Recolección de Datos y Cálculos de las Estadísticas-----	72
CAPÍTULO 5-----	76
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES-----	76
CONCLUSIONES-----	76
RECOMENDACIONES-----	77
CAPÍTULO 6-----	78
PROPUESTA-----	78
6.1 Tema de la Propuesta:-----	78
Datos Informativos:-----	78
6.3 JUSTIFICACIÓN-----	79
6.4 OBJETIVOS:-----	80
OBJETIVO GENERAL:-----	80
OBJETIVOS ESPECIFICOS:-----	80
6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD-----	80
6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA-----	82
6.7 METODOLOGIA MODELO OPERATIVO-----	88

6.8 ADMINISTRACIÓN -----	133
BIBLIOGRAFÍA -----	135
ANEXOS -----	136

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población y muestra-----	43
Tabla 2	Variable Independiente: Actividades lúdicas-----	44
Tabla 3	Variable Dependiente: Rendimiento Escolar. -----	45
Tabla 4	Plan para Recolección de Información -----	46
Tabla 5	Actividades Lúdicas -----	48
Tabla 6	Patio de la escuela. -----	49
Tabla 7	Juegos en el aprendizaje.-----	50
Tabla 8	Juego -----	51
Tabla 9	Indicaciones del maestro-----	52
Tabla 10	Clases que imparte el maestro. -----	53
Tabla 11	Aprende Jugando-----	54
Tabla 12	Clases divertidas -----	55
Tabla 13	Dinamizar Actividades -----	56
Tabla 14	Evaluación-----	57
Tabla 15	Actividades motivacionales-----	58
Tabla 16	Aprendizaje significativo -----	59
Tabla 17	Habilidades en el juego-----	60
Tabla 18	Actividades lúdicas-----	61
Tabla 19	Tareas-----	62
Tabla 20	Confianza a los niños -----	63
Tabla 21	Guías o Consignas -----	64
Tabla 22	Rendimiento escolar-----	66
Tabla 23	Evaluación continua-----	67
Tabla 24	Estrategias -----	68
Tabla 25	Tabla de distribución del chi-cuadrado -----	71
Tabla 26:	Frecuencias Observadas-----	73
Tabla 27	Frecuencias esperadas.-----	73
Tabla 28	Cálculo de ji cuadrado. -----	74
Tabla 29	Modelo Operativo -----	88
Tabla 30:	Plan de evaluación-----	133
Tabla 31	Evaluación-----	134

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de Problemas-----	6
Gráfico 2 Categorías Fundamentales -----	20
Gráfico 3 Constelación de Ideas variable independiente. -----	21
Gráfico 4 Constelación de ideas variable dependiente -----	22
Gráfico 5 Actividades Lúdicas-----	48
Gráfico 6 Patio de la escuela.-----	49
Gráfico 7 Juegos en el aprendizaje-----	50
Gráfico 8 Juegos-----	51
Gráfico 9 Indicaciones del maestro -----	52
Gráfico 10 Clases que imparte el maestro -----	53
Gráfico 11 Aprende Jugando -----	54
Gráfico 12 Clases divertidas-----	55
Gráfico 13 Dinamizar actividades-----	56
Gráfico 14 Evaluación -----	57
Gráfico 15 Actividades motivacionales -----	58
Gráfico 16 Aprendizaje significativo -----	59
Gráfico 17 Habilidades en el juego -----	61
Gráfico 18 Actividades lúdicas -----	62
Gráfico 19 Tareas -----	63
Gráfico 20 Confianza a los niños-----	64
Gráfico 21 Guías o Consignas -----	65
Gráfico 22 Rendimiento escolar -----	66
Gráfico 23 Evaluación continua -----	67
Gráfico 24 Estrategias-----	68
Gráfico 25 Campana de Gaus -----	74

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD: PRESENCIAL

TEMA:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DEL TERCERO AL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “PLANETA AZUL” DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL AÑO 2014 – 2015.”

AUTOR: Erazo Mayorga Karen Alejandra

TUTORA: Dra. Mg. Carmen Amelia Acurio Manzano

RESUMEN EJECUTIVO

En el centro de educación básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato se realizó la investigación del presente trabajo se lo realizó como respuesta a la preocupación que los niños no desarrollan sus conocimientos básicos significativos por falta de la aplicación de actividades lúdicas como parte de su proceso de enseñanza , en el transcurso de la recolección de información se ha logrado palpar con un alto grado de bajo rendimiento escolar , lo que conlleva la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento escolar. A través de este informe se logró el cumplimiento de los objetivos propuestos como diagnosticar el nivel de aplicación de actividades lúdicas por los docentes en los, verificar si la maestra incentiva y promueve el interés por el estudio, mediante actividades lúdicas para mejorar el rendimiento escolar, analizar los aspectos que benefician al rendimiento escolar; Convencida que los primeros años de educación son fundamentales para fomentar el desarrollo de su creatividad mediante el juego lúdico, enriqueciendo sus aprendizajes significativos y funcionales, para así tener una ambiente de calidad y calidez en el estudio, siendo más ameno ,agradable, y lleno de confianza. Obteniendo así un verdadero aprendizaje significativo ya que ellos son sus propios mentores permitió saber que una gran cantidad de estudiantes tienen un desempeño académico bajo debido a que los maestros no utilizan actividades dinámicas que tenga interés el estudiante, lo cual indica que se debe trabajar utilizando técnicas más activas e interesantes para despertar la creatividad y sobretodo fortalecer el conocimiento significativo.

Palabras clave: lúdica, aprendizaje significativo, constructivismo, fundamentación, juegos.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
RACE: EARLY CHILDHOOD EDUCATION

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: "THE LEISURE ACTIVITIES AND THEIR IMPACT ON SCHOOL PERFORMANCE OF THE CHILDREN OF THE THIRD TO SEVENTH YEAR OF BASIC EDUCATION, BASIC EDUCATION CENTER" BLUE PLANET "in the City of Ambato, Tungurahua Province, during 2014 - 2015 . "

AUTHOR: Karen Alejandra Erazo Mayorga

TUTOR: Dr. Mg. Carmen Amelia Acurio Manzano

EXECUTIVE SUMMARY

In the basic education center "Blue Planet" of Ambato present research work it was carried out it made in response to concerns that children do not develop significant lack of basic knowledge for the implementation of recreational activities as part of their teaching process, in the course of gathering information has been achieved felt with a high degree of poor school performance, leading the implementation of recreational activities to improve school performance. Through this report the fulfillment of the objectives set as diagnose the level of implementation of recreational activities for teachers in, check if the teacher encourages and promotes interest in the study, by playful activities to improve school performance was achieved, analyze aspects that benefit the school performance; Convinced that the first years of education are fundamental to promote the development of their creativity through playful game, enriching their learning meaningful and functional in order to have an atmosphere of quality and warmth in the study, being more pleasant, friendly, and full of confidence. Thus obtaining a real meaningful learning since they are their own mentors allowed to know that a lot of students have poor academic performance because the teachers do not use dynamic activities with an interest the student, indicating that it should work using techniques most active and interesting to spark creativity and above all strengthen the significant knowledge.

Keywords: playful, meaningful learning, constructivism, foundation, games

INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica es un ejercicio que da al niño alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva creación porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con igualdad en la realidad, con un propósito pedagógico.

CAPÍTULO 1 EL PROBLEMA.- El presente estudio comienza describiendo el problema (las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del centro de educación básica “planeta azul” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, durante el año 2014 – 2015.), en este capítulo se ofrece una información básica de lo que es y cómo surge la problemática desde un análisis de la contextualización del individuo. Se formulan los objetivos de la investigación de acuerdo al problema presentado, delimitándolo y justificándolo.

CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO.- Se desarrolla el Marco Teórico, se conoce los antecedentes investigativos, basados en la fundamentación filosófica, legal, axiológica y ontológica, que permitió elaborar un análisis crítico desde el punto de vista del bajo rendimiento en la comprensión lectora. Además se visualiza de forma clara las dos variables, dependiente e independiente, que permitió buscar e indagar la hipótesis planteada.

CAPÍTULO 3 LA METODOLOGÍA.- En este capítulo se da a conocer la metodología utilizada para la investigación, así como también se dan a conocer los instrumentos aplicados en la misma.

CAPÍTULO 4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.- Se realiza un análisis e interpretación de los resultados que obtuvieron los estudiantes, docentes y padres de familia que conforman la muestra.

Capítulo 5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.- Se formulan las conclusiones pertinentes, partiendo de los resultados obtenidos. También se dan algunas recomendaciones.

CAPÍTULO 6 LA PROPUESTA.- Se desarrolla la propuesta de solución al problema detectado como la Elaboración de talleres con actividades lúdicas para obtener un mejor rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de Educación Básica, del centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua para brindar a los docentes un instrumento muy importante, que permitirá apoyarlos en tan ardua y delicada labor.

BILIOGRAFÍA.- Detalla la descripción y el conocimiento de libros y de referencia de textos. La bibliografía incluye, por lo tanto, el catálogo de los escritos que pertenecen a una materia determinada

ANEXOS.- Son diferentes reproducciones de documentos auténticos e imprescindibles, que han sido utilizados o ilustran aspectos del trabajo. No todos los trabajos los requieren. Son oportunos siempre que faciliten e ilustren la lectura del estudio.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1. TEMA

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCERO AL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “PLANETA AZUL” DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL AÑO 2014 – 2015.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Contextualización

Hace 8 años **Ecuador** estuvo entre los países con más baja puntuación y que no alcanzaron la media en el desempeño educativo de las pruebas Serce (Segundo estudio regional comparativo y explicativo) implementadas por la Unesco en América Latina y El Caribe.

Según los primeros resultados que arroja el tercer estudio regional corporativo y aplicativo (Terce) que se aplicó este año en **Ecuador** y que fue diseñado por el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (Llece), de la Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura se ha registrado un mejoramiento en el rendimiento escolar. En el caso de los estudiantes de cuarto de básica en Matemáticas hay una mejora en el rendimiento de 51 puntos con relación al año 2006 que fue de 473 puntos y en las pruebas TERCE se logra un puntaje de 524; en Lenguaje de 452 sube a 508. Para el caso de los estudiantes de séptimo los puntajes en el 2006 de Matemáticas

fueron de 460 ahora son de 513. Lenguaje subió de 447 a 491 puntos en el año 2015. Diario el Universo (2015)

El cambio que se ha visto en Ecuador del 2006 al 2015 ha sido un cambio positivo, dado que cada evaluación tomada por diferentes organizaciones han sido un reflejo al interés que se ha puesto en la educación para mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas del país.

Los avances en el rendimiento escolar se deben a las diferentes políticas públicas que ejecuta durante su gestión en la mejora de la rectoría del sistema educativo, el ministerio de educación incrementó el presupuesto en educación que pasa de mil millones de dólares, con la mejora de salarios y capacitación de los docentes.

“A escala nacional, los mejores promedios en ambas materias, están en la Sierra, en Pichincha, Tungurahua, Carchi y Azuay. Son los resultados de las pruebas del Sistema Nacional de Evaluación y Rendición Social de Cuentas (SER), anunciadas por el Ministerio de Educación” (El diario, 2015).

Muchos de los niños, niñas y adolescentes en la provincia de **Tungurahua** llevan a cabo labores que no son adecuados para su edad y para su grado de madurez. Estas actividades, en la mayoría de los casos, de ayuda familiar son legítimas, al realizarlas, los niños y niñas aprenden a asumir responsabilidades, adquieren actitudes, ayudan a sus familias, incrementan su bienestar y en ocasiones sus ingresos. Con estas actividades los niños, niñas y adolescentes contribuyen a las economías de sus familias. Ciertas actividades, como ayudar en las tareas como aseo de la casa, ayudar al cuidado de menores o abuelos, son actividades de los niños y niñas que todo padre o madre alienta. De esta afirmación se desprende que cuando se habla de “actividades Lúdicas” se refiere específicamente a tener un ambiente diferente al que se da en sus hogares.

“En Tungurahua las actividades lúdicas cada vez toma una nueva perspectiva enfocada en el desarrollo de las competencias fortaleciendo la creatividad, formando entes independientes portadores de ideas innovadoras, transmitiendo seguridad, formando su personalidad para afrontar las diferentes problemáticas que existen en la sociedad” (Villacís, 2012).

En la Ciudad de **Ambato** diversos problemas inciden en el rendimiento escolar. “Hay muchos alumnos que trabajan por la tarde, abandonan o no tienen tiempo para dedicarse a las tareas de la escuela” (Gatti, 2005). “Los primeros años (EGB) los chicos abandonan por bajo rendimiento pedagógico, algunos problemas de

conducta y en los cursos superiores, por trabajo, por maternidad y embarazo. Sobre todo abandonan las mujeres” (Gatti, 2005).

Existen diferentes factores que afectan a que los niños, niñas y adolescentes a tener bajo rendimiento académico como ya mencionamos anteriormente; siendo también la falta de atención por los padres de familia, la poca capacitación docente etc.

Raúl Calderón, rector de la Unidad educativa “Bolívar”, dijo que se aplicaron pruebas de matemáticas, lenguaje y comunicación, estudios sociales y ciencias naturales; exámenes que fueron técnicamente elaborados, no difíciles pero tampoco fáciles sino en el nivel adecuado de lo que reciben en séptimo año de básica. Acotó que la entidad educativa puso toda la responsabilidad, atención y cuidado para que el proceso sea transparente, honesto. Dijo que lamentablemente los resultados no son buenos, pero hay que señalar que existen varias circunstancias que inciden, una de ellas es que los niños se ponen nerviosos y no reflejan lo que aprendieron en su escuela. Diario la Hora (2015)

Para esto la municipalidad de Ambato ha realizado varios programas que han ayudado a que docentes, padres y alumnos den su punto de vista y puedan compartir opiniones y dar solución a este problema que afecta a los estudiantes de la ciudad.

Con el programa “Hablando Serio” que se da los viernes por la tarde en las instalaciones municipales cada docente va a mejorar y a capacitarse para un desempeño docente de calidad. Dando varias propuestas para lograr combatir este problema institucional con el propósito de que los estudiantes sean seres humanos críticos, reflexivos, comprometidos con los valores, éticos y morales; capaces de desenvolverse eficaz y eficientemente en la vida diaria, aptos para enfrentar los retos de los avances de la ciencia, tecnología y cultura del mundo, a través de la integración de la educación.

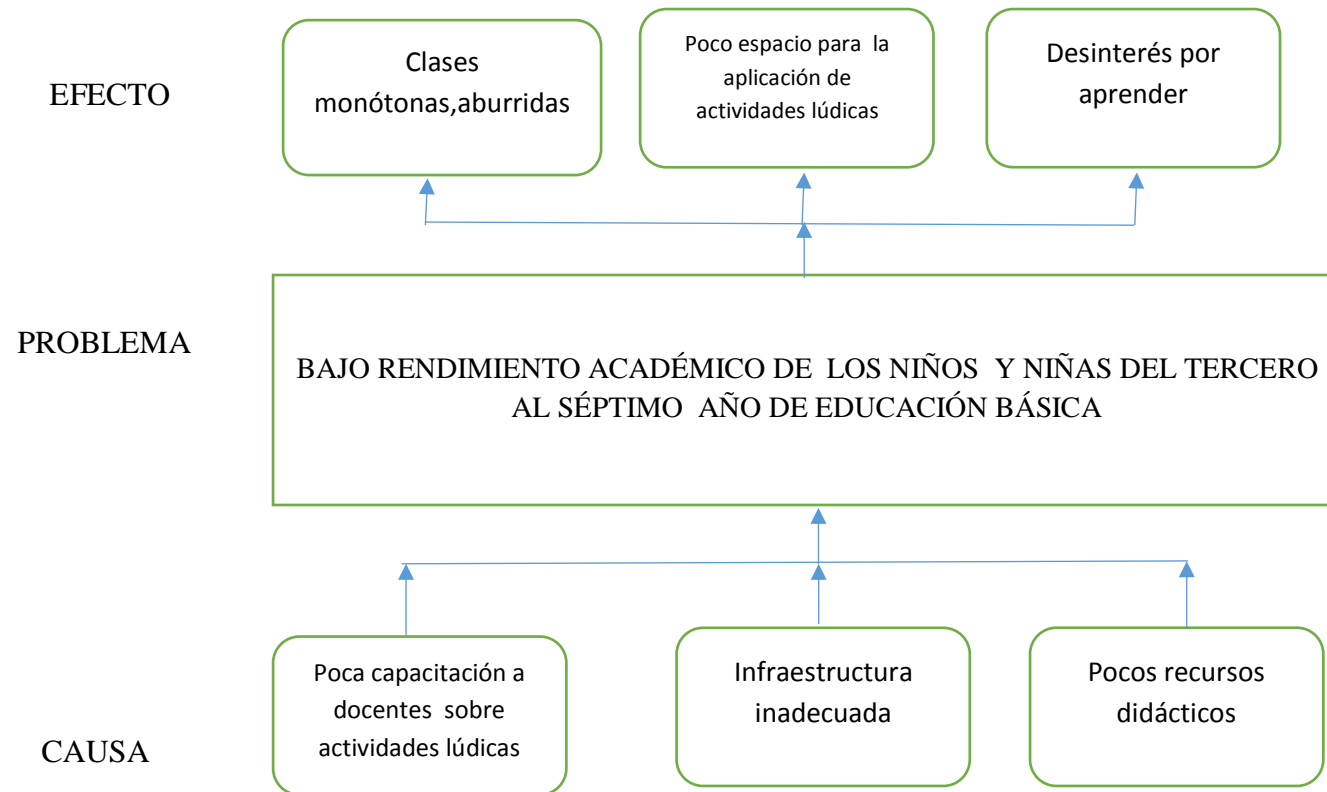


Gráfico 1 Árbol de Problemas

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

1.1.2 Análisis Crítico

En la institución la poca capacitación docente acerca de actividades lúdicas es una gran causa para los estudiantes tengan un bajo rendimiento académico por lo que los estudiantes no disfrutan de sus clases siendo así clases monótonas y aburridas, desaprovechando un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el niño y la niña juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno, así como desarrolla su expresión corporal como por ejemplo la comunicación de una forma muy adecuada, es decir jugando y aprendiendo.

La infraestructura inadecuada en la institución es un factor que afecta en gran manera al rendimiento escolar impidiendo que se puedan desarrollar distintas actividades en el aula. La planificación de actividades lúdicas con los niños en todas las asignaturas ayuda al niño a ser una persona ágil, constructiva, comunicativa y segura de lo que se hace. El espacio para aprender debe ser un ambiente ameno, amplio en donde los niños se sientan libres de desarrollar su aprendizaje dando así lugar a varios recursos didácticos para el proceso enseñanza –aprendizaje.

La institución al no tener muchos recursos didácticos provoca que el niño tenga un bajo rendimiento escolar y que no exista interés por aprender ya que estos reúnen medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Facilitando la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Siempre teniendo en cuenta que el material didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. La mejor forma que tiene un profesor de acceder al alumno, es mediante la educación. Para eso, es necesario que el profesor cuente con todo tipo de recursos didácticos para acceder a estos, como por ejemplo saber usar cd interactivos que por una parte podrá alivianarle el trabajo y por otra, hacer de su trabajo algo más divertido para sus alumnos. Así como la tecnología avanza y el material educativo se ha vuelto casi multimedia, es necesario también capacitar a los profesores para que vayan siempre a la par con los adelantos tecnológicos y sepan usar estos al bien de la educación.

1.1.3 Prognosis

Las actividades lúdicas son un instrumento para mejorar el rendimiento escolar en el campo pedagógico, sin embargo aún continúa siendo una fuente de frustración para los directivos debido a la inaplicabilidad de actividades lúdicas para que los estudiantes mejoren sus notas. Las actividades lúdicas son muy importantes para el estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el niño y la niña juegan desarrollan diferentes capacidades que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción y si no son utilizadas no mejorarán sea calificaciones y no habrá un incentivo para que haya un mejor rendimiento escolar en los niños y niñas ,de manera que no desarrollarán aprendizajes significativos, los alumnos de esta manera perderán el interés de ir a la escuela y existirán alumnos desmotivados, desinteresados por el estudio y con bajo rendimiento escolar con el mismo comportamiento no lograremos mejorar el problema y no se podrá formar seres pensantes críticos, creativos, no podrá desarrollar con facilidad su pensamiento cognitivo a través de la resolución de los problemas planteados, el motriz realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas, el social.

1.1.4 Formulación del problema

¿Cómo inciden las actividades lúdicas en el rendimiento escolar de los niños del tercero a séptimo año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Planeta Azul” ubicado en la ciudad de Ambato en el año lectivo 2014 – 2015?

1.1.5 Preguntas Directrices

- Que utilizan los docentes en el proceso enseñanza –aprendizaje?
- ¿Cuáles son las actividades lúdicas son utilizadas como un instrumento para mejorar el rendimiento escolar?
- ¿Qué actividades lúdicas pueden mejorar el rendimiento académico?

1.1.6 Delimitación del Objetivo de la Investigación

Campo: Educativo
Área: Lengua y Literatura.
Aspecto: Aprendizaje

1.1.7 Delimitación Espacial

La investigación se desarrollará con los estudiantes y docentes del tercero al séptimo año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Planeta Azul” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

1.1.8 Delimitación Temporal

La presente investigación se realizará en el año 2014 – 2015.

1.1.9 Unidades de Observación

- Estudiantes
- Docentes

1.2 Justificación

El **propósito** de la aplicación de las actividades lúdicas es que el alumno aprenda a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

El dar **importancia** a las actividades lúdicas en los niños del centro de educación Básica “Planeta Azul”, de la Ciudad de Ambato, desarrollará una fortaleza en el interés por estudiar lo cual se verá reflejada en su rendimiento escolar , dando una buena imagen institucional, para ello es indispensable que los profesores se actualicen en su campo académico , para que cuenten con diversos métodos de

enseñanza, lo cual será causa de motivación para que los estudiante puedan integrarse con facilidad, de esta manera alcanzaremos nuestro objetivo, como es; mejorar su rendimiento escolar.

Existe un gran un **interés** social por cuanto las actividades lúdicas potencializará el rendimiento de los estudiantes y por ende su nivel de conocimientos sin requerir de un alto nivel de inversión, por lo que los resultados de aprendizaje mejorará, como el mismo rendimiento escolar, es por ello que los estudiantes necesitan de la guía del profesor para que instruya positivamente en la expresión oral, con un adecuado proceso de enseñanza – aprendizaje para que desarrollen sus capacidades de expresión.

Esta investigación tiene **originalidad** ya que es una investigación que se ha realizado viendo el gran problema que hay en la institución causando un interés en la investigadora para poder resolverlo.

El trabajo investigativo es **factible** porque se contó con la aprobación, participación y colaboración de los actores a quienes se ha investigado como son: los estudiantes, docentes y las autoridades de la Unidad Educativa —Planeta Azul, ya que existe la predisposición de los docentes de cambiar la forma de enseñar a los estudiantes, y buscan estrategias como las actividades lúdicas como herramientas de cambio, por eso hay la actitud positiva y de cambio.

Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Establecer la incidencia de las actividades lúdicas en el Rendimiento Escolar en los niños del tercero a séptimo año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar las actividades lúdicas que el docente utiliza en el proceso de enseñanza –aprendizaje.
- Analizar los aspectos que benefician al rendimiento escolar de los estudiantes.

- Proponer la realización de talleres con actividades lúdicas para mejorar el rendimiento escolar en los niños del tercero a séptimo año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Al revisar los trabajos de grado en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato, se han encontrado los siguientes trabajos similares a la presente investigación:

Astudillo (2012) en su investigación :“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DEL DOCENTE Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA ELIAS GALARZA DEL CASERÍO EL CEDILLO, PARROQUIA PACCHA, CANTÓN CUENCA, PROVINCIA DEL AZUAY”

- Para el 50% de los docentes de la institución no aplican las actividades lúdicas como parte de su proceso de enseñanza aprendizaje, por tal motivo deben utilizar material educativo que favorezca la creación de modelos mentales de los conceptos que se quiere que los estudiantes aprendan, por lo que todos los objetivos y metas deben verse fortalecidos con actividades de aprendizaje como son las actividades lúdicas.
- Las clases que dictan los maestros son monótonas sujetas únicamente al trabajo dentro del aula, inclusive es muy limitada el manejo de dinámicas que motiven la participación activa de los estudiantes.
- El proceso de interpretación de los resultados permitió saber que una gran cantidad de estudiantes tienen un desempeño académico bajo debido a

que los maestros no utilizan actividades dinámicas que tenga interés el estudiante, lo cual indica que se debe trabajar utilizando técnicas más activas e interesantes.

Es importante dar prioridad a la motivación de los maestros en la aplicación de actividades lúdicas para que puedan trabajar con aprovechando situaciones vivenciales y productivas, estimulando a los niños a ser responsables en sus tareas en su aula de clase, siempre y cuando exista el apoyo institucional.

Pérez (2010) en su investigación :“LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LAS NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL “PEDRO FERMÍN CEVALLOS”, DEL CANTÓN AMBATO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010.

- De acuerdo a los resultados obtenidos se ha podido sacar como conclusión que si prevalece la aplicación de la práctica tradicional con ciertas variaciones al cambio con respecto al uso de actividades lúdicas en las aulas de clase para que no exista solo una técnica determinada, que haga que los estudiantes se mecanicen en cierto modo y no pueden practicar un aprendizaje de acuerdo a su realidad.
- Se ha verificado que la mayoría de las docentes utilizan diferentes Técnicas de Actividades Lúdicas para el desempeño escolar de los estudiantes, pero es necesario implementar una gama de técnicas, estrategias y argumentos para un mejor desarrollo en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Existe la necesidad de proponer un Manual Didáctico sobre Técnicas de Actividades Lúdicas donde el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento, se ponga en práctica la crítica, reflexión, autoconciencia, autodominio, auto motivación, énfasis, trabajo cooperativo, y pueda expresar libremente sus ideas en el aula de clase mediante el juego.

La aplicación de una enseñanza tradicional es muy visible en esta escuela ya que la mayoría de docentes no se capacitan y tienden a ser muy monótonos y aburridos es importante dar una solución a este problema por lo que se ha implementado un manual didáctico que ayude a este problema que tienen los docentes en la institución.

Paredes (2012) en su investigación : “LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES “LAS ROSAS”, DE LA CIUDAD DE AMBATO, PERÍODO 2010-2011”

- La importancia de las actividades lúdicas como por ejemplo: la intervención activa del encargado y el énfasis de las palabras en su explicación, permitir que el niño interactúe en clase de forma espontánea y libre admitiendo el ensayo error, sin descartar la infinidad de actividades que el encargado puede crear el momento de enseñar convirtiéndose en una estrategia metodológica de enseñanza-aprendizaje.
- Mediante la aplicación directa de las listas de cotejo tomadas de la guía Portage que han sido previamente modificadas se ha podido evidenciar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños, con el fin de establecer la existencia de un leve retraso en sus destrezas al momento de participar en clase.
- La aplicación de nuevos métodos para mejorar el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otras destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas, dentro del contexto del aprendizaje.

La aplicación de otros métodos de enseñanza ayuda a que el niño pueda tener un mejor dominio motor y psicológico por ello se ha implementado talleres y conferencias de actualización para maestros donde se incluya el cómo planificar modelos para el año lectivo donde contengan actividades lúdicas en conjunto con su plan de trabajo.

2.2 Fundamentación Filosófica

La presente investigación se encuentra ubicada en el paradigma constructivista; porque este paradigma tiene como fin la construcción mental resultado de la actividad cognoscitiva del sujeto que aprende. "Concibe el conocimiento como una construcción propia, que surge de las comprensiones logradas a partir de los fenómenos que se quieren conocer. El constructivismo es un paradigma concerniente al desarrollo cognitivo" (Silvana Bolaños, 2011).

La teoría de Bruner en la educación, y más específicamente en la pedagogía: Aprendizaje por descubrimiento: el instructor debe motivar a los estudiantes a que ellos mismos descubran relaciones entre conceptos y construyan proposiciones.

Para Bruner Un docente Constructivista, será entonces: El que acepta e incentiva la autonomía del alumno. Sus materiales debieran siempre ser físicos, interactivos y manipulables Reconoce diferentes fases de la taxonomía: clasificar, analizar, inferir, deducir, elaborar. Se dedica a reconocer la comprensión que logran sus alumnos. El docente ha de considerar que no solo, deberá promover la colaboración y el trabajo grupal, para establecer mejores relaciones con los demás, para aprender más, tener alumnos más motivados, con un aumento de su autoestima y que aprenden habilidades sociales más efectivas como es el saber convivir, la enseñanza debe individualizarse, permitiendo a cada alumno estudiar o trabajar con independencia y a su propio ritmo. (Vargas, 2010)

En el estudio de la presente investigación se involucró a la sociedad, porque hoy en día también es parte de la comunidad educativa y él investigador quien es el encargado de analizar los problemas y modificar, empleando y aplicando una metodología adecuada al objeto de estudio, es decir, el investigador, no se detiene en lo observado sino va en busca de alternativas de solución a las actividades lúdicas que repercute la rendimiento escolar de los estudiantes que tiene la institución educativa.

Fundamentación Axiológica

"Que la investigación estará basada en valores éticos encaminados a la búsqueda del respeto y desarrollo de los involucrados en la misma de manera ecuánime con respecto a sus diferentes capacidades y destrezas" (Marchesi, 1999).

La presente investigación se enmarcara en sólidos valores éticos y morales ya que estos constituyen la base que nos permitirá realizar y obtener un buen trabajo garantizando el óptimo desarrollo del talento humano. Puesto que implica el

asumir la necesidad de la comprensión compleja de lo humano y de lo social, por tanto resultan inevitables ambos aspectos, por cuanto en cualquier actividad que realice el ser humano deben estar presentes los valores humanos, éticos y morales.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

SECCIÓN PRIMERA

EDUCACIÓN

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la 17 política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art. 2. Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales

14 y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo.

Equidad e inclusión.- La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos nacionales, grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

El tema de investigación también se fundamenta en los siguientes artículos del Código de la niñez y la adolescencia:

Art. 37. Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los Mismos niños, niñas y adolescentes. (...)

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

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia
- d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria.

- e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud;
- f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas; g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Principios y fines

Art. 2.- La educación se rige por los siguientes principios:

- c) Es deber y derecho primario de los padres, o de quienes los representan, dar a sus hijos la educación que estimen conveniente. El Estado vigilará el cumplimiento de este deber y facilitará el ejercicio de este derecho.
- f) La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal.

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

- b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país; Organización y administración del sistema educativo

Art. 24.- La autoridad superior del ramo es el Ministro de Educación. Sus atribuciones y deberes en el área de la educación son:

- a) Desarrollar una política unitaria y definida, de acuerdo con los principios y fines previstos en la Constitución y en esta Ley;
- b) Aprobar los planes y programas que deben aplicarse a nivel nacional o regional y velar por su cumplimiento.

De la orientación y bienestar estudiantiles

Art. 37.- El Ministerio de Educación planificará y ejecutará obligatoriamente la orientación dentro de un criterio integral, considerándola consubstancial al proceso educativo y como una acción interdisciplinaria con responsabilidad participativa de la comunidad educativa, conducida por profesionales especializados y desarrollada al interior del currículum. Los servicios de bienestar estudiantil serán aplicados de igual manera con criterio especializado para facilitar un óptimo aprovechamiento de los recursos humanos, económicos y materiales en el proceso educativo, dentro de un contexto social. Código de la niñez y adolescencia Derechos relacionados con el desarrollo

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

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, Laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el Aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo Tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

2.4 Red De Categorías Fundamentales

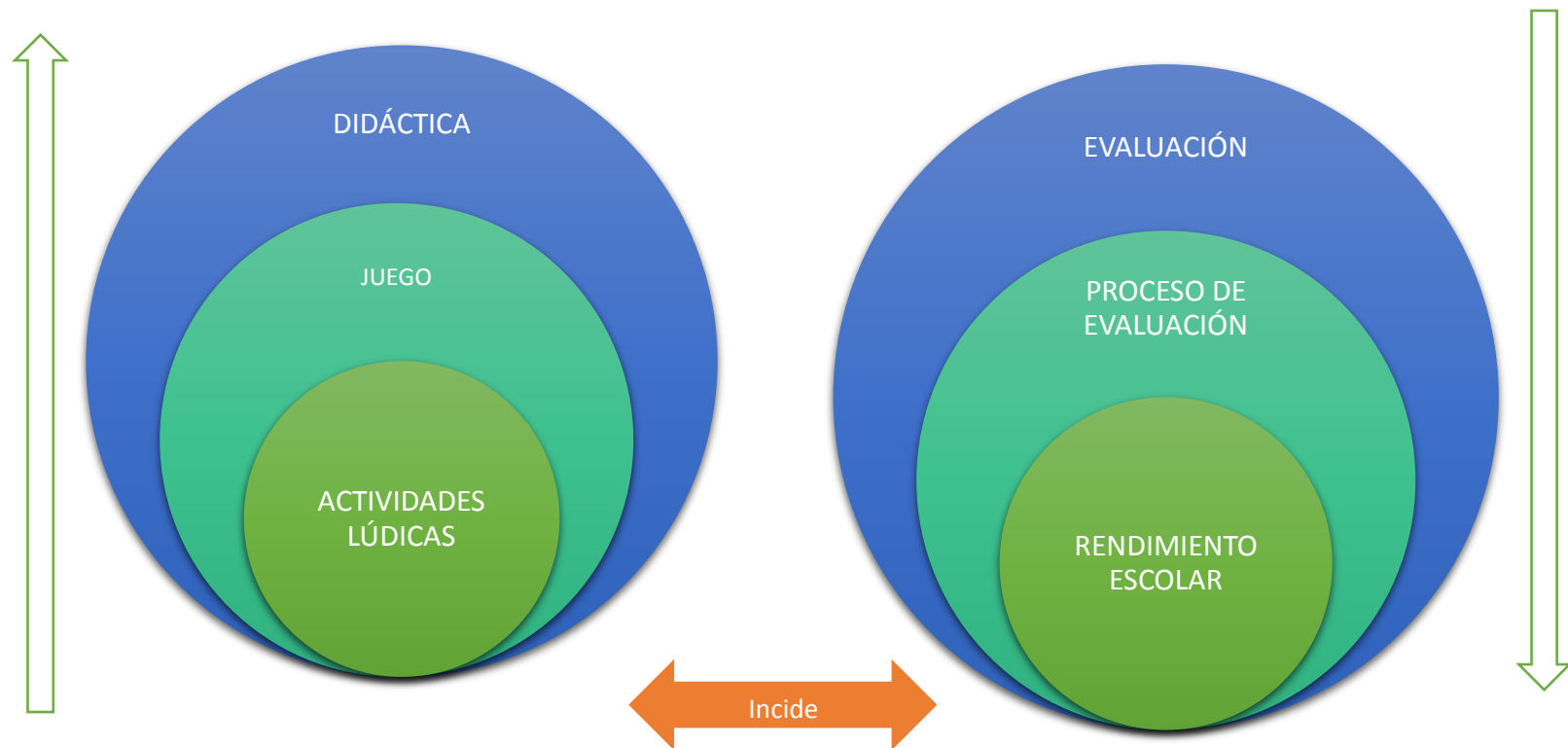


Gráfico 2 Categorías Fundamentales
Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

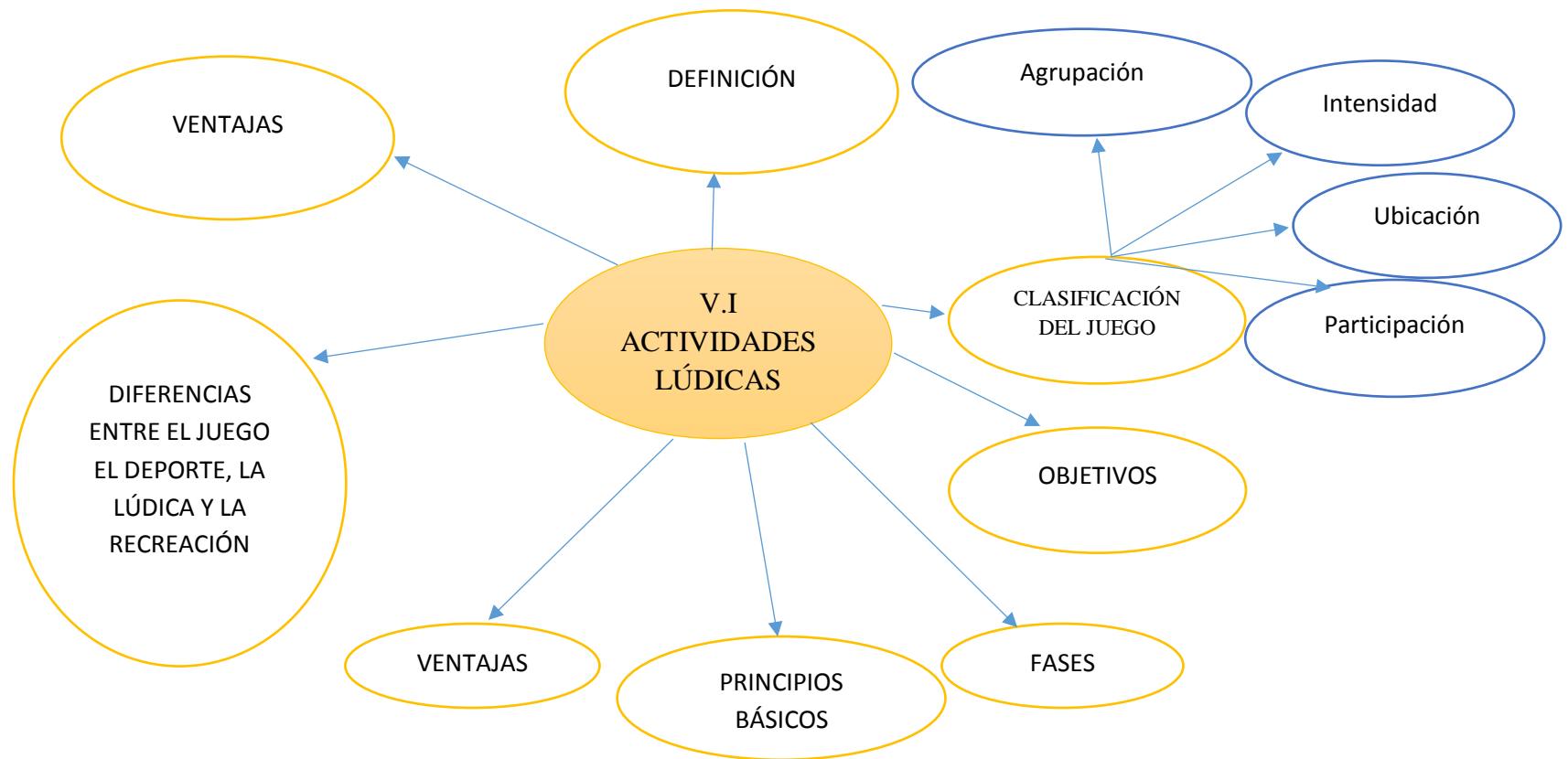


Gráfico 3 Constelación de Ideas variable independiente.
Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

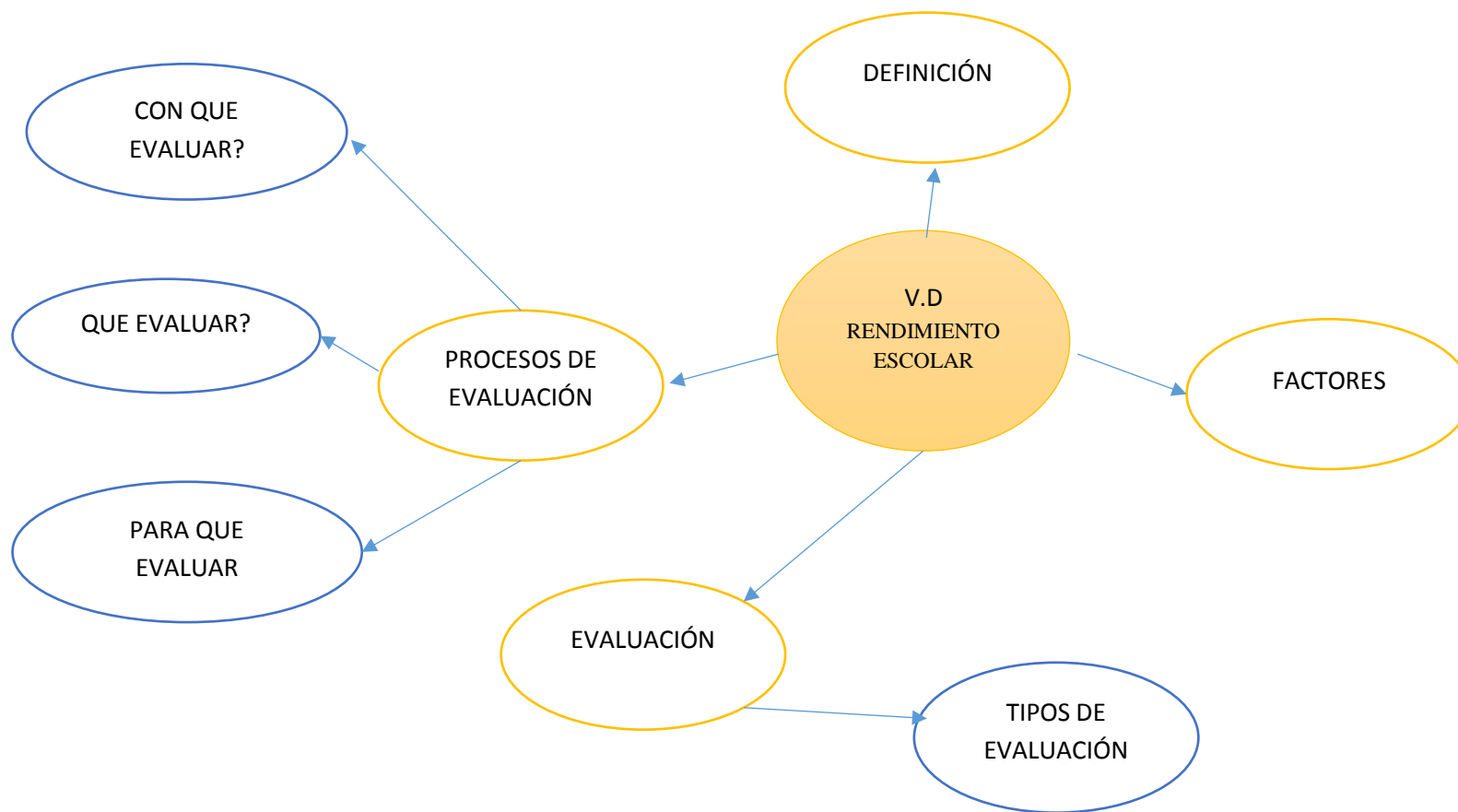


Gráfico 4 Constelación de ideas variable dependiente
Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

2.4.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

ACTIVIDADES LÚDICAS

Concepto

La actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales. (A.C., 2008)

Siendo así un valor importante para la enseñanza ya que tiene la lúdica es el hecho de que se combina con la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación entre las personas y la creación, por ser una forma de expresión motivadora. En este elemento existe la alternativa entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando estos en consideración.

“La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura” (lúdico, 2011).

No obstante, se ha observado que actualmente en muchos centros de Educación Inicial en la ciudad no se implementa la actividad lúdica como una herramienta para mediar el aprendizaje. Así mismo, el niño y la niña no pueden en tal sentido adquirir un aprendizaje significativo porque no tienen la oportunidad de sí mismo construir su propio concepto, posteriormente ellos en edad preescolar se encuentran en lo que denomino Piaget: "el desarrollo pre operacional es donde se debe al mismo tiempo proporcionar ambientes de aprendizaje por medio de actividades lúdicas, sin embargo, la mayoría de los centros de Educación Inicial, tampoco poseen el material didáctico que despierte el interés en el niño por expresado así". (Jimenez, 2002)

La aplicación de actividades lúdicas no solo es importante para los niños de educación inicial, también es importante para la preparación de una clase de niños de educación general básica, aun a personas adultas necesitan aplicar este método en todo momento y más en la educación. Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

(Davila, 2013), realizó un proyecto denominado "El juego y la Ludoteca", realizado en la población de Tucanizon, Estado Mérida, con la finalidad de utilizar el juego en la enseñanza de la matemática, elaborado mediante una investigación de campo de tipo descriptiva, donde se demostró la importancia del uso del juego en la enseñanza de la matemática, exaltando que el mismo propicia el desarrollo de las facultades del escolar, en especial su imaginación creadora, su libertad, su independencia y sus facultades físicas como emocionales. De igual modo, señala que es un deber del docente del aula esforzarse y promover el disfrute del juego por parte de los niños por tener éstos una finalidad pedagógica.

Siendo así las actividades lúdicas es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos

para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron conocidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como por ejemplo: la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el ámbito escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano. La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

El juego lúdico o actividad lúdica hace que el estudiante debe permanecer en un ambiente tan natural y normal como sea posible y el docente no puede aplicar actividades lúdicas hasta que todos los estudiantes se hayan familiarizado entre ellos. Cada actividad que el docente quiere realizar debe ser planificada, y familiarizada al tema que va a ser tratado en el aula de clase.

Bruner también reconoce su importancia en la adquisición de la lengua; sus estudios muestran que es durante el juego cuando aparecen por primera vez las formas gramaticales y los usos pragmáticos más complejos. En cuanto al aprendizaje académico, se reconoce su valor para potenciar la enseñanza, en especial como medio para aumentar la motivación de los niños. El juego puede ayudar a preparar a los niños para la adquisición de nuevos conocimientos pero también puede ser un medio para poner en práctica las habilidades y destrezas que se han enseñado, disminuyendo el costo del error que tanto afecta a los niños durante la escolaridad formal.

Clasificación

Agrupación

(Velaverde, 2012) *Juegos sensoriales*

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Juegos motores

Los juegos motores son varios, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Juegos intelectuales

Son los que hacen participar la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Juegos sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Juegos infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos recreativos

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- ❖ Corporales.
- ❖ Mentales.

Juegos escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores. Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

A) *Juegos de Velocidad*: En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

B) *Juegos de Fuerza*: Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

C) *Juegos de Destreza*: Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

Juegos atléticos

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

Juegos deportivos

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica Pedagógica.

Dicha clasificación es la siguiente:

a) Juegos Visuales: Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.

b) Juegos Auditivos: Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.

c) Juegos Táctiles: Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.

d) Juego de Agilidad: Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

e) Juegos de Puntería: Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

f) Juegos de Equilibrio: Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.

g) Juegos Inhibición: Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

h) Juegos Activos: Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.

i) Juegos Individuales: Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

j) Juegos Colectivos: Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la competencia. Ejemplo el deporte.

k) Juegos Libres: Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.

l) Juegos Vigilados: Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.

m) Juegos Organizados: Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados.

o) Juegos Deportivos Escolares: Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.

Intensidad

Movimiento: forma de expresión que se presenta, por ejemplo, en la danza, en la música, etc.

Dominio Blázquez clasifica al juego de la siguiente forma:

Juegos de marcha

Juegos de Carrera

Juegos de Lanzamiento

Juegos de Lucha

Juegos de equilibrio

Juegos de coordinación

Estático: Cada jugador toma su decisión sin saber la decisión que está tomando su contrincante (en realidad da lo mismo si las decisiones se toman a la vez o no; lo importante es que no se conozca la decisión de los oponentes en el momento de decidir) ejemplos: Desarrollo de modelos de automóvil, Votaciones secretas, Subastas a sobre cerrado.

Ubicación

(creativo, 1995) *Dentro del aula*

- Juegos de mesa:

Domino.

Dama.

Parchís.

Ajedrez.

Barajas.

- Juegos de salón:

Billar recreativo.

Bolos.

Tenis de mesa.

Dardos, etc.

- Juegos tradicionales:

Bolas.

Trompo.

Zancos.

Aro.

Patinetas.

Carriolas.

Yaquis.

Yoyo, etc.

- Videojuegos:

Todos los videojuegos individuales o colectivos.

- *Límites y acuerdos*

Cada vez que realizamos juegos con los niños en el aula siempre es importante el poner límites y acuerdos con ellos para que haya un buen desarrollo de la actividad. Sin embargo, la mayoría de docentes tienen temor para practicar estas actividades ya que consideran que pueden perder su autoridad y control hacia sus alumnos. Sin embargo esto sucede cuando no se ponen límites a éste, por tanto, se sugiere propiciar un ambiente grato para hacer acuerdos con los niños.

- *Sí a la alegría, no a la rigidez*

Siempre existe la posibilidad de que la enseñanza pueda convertirse en un espacio alegre y activo. Todos sabemos que cuando estamos felices trabajamos mejor, a la vez que rompemos el miedo, y somos más aptos para desarrollarnos y para aprender. Cuando el docente es rígido y pone distancia, como respuesta, los alumnos también estarán tensos y en vez de ser auténticos, buscarán complacerlo a toda costa, siempre con miedo a equivocarse.

Es importante que el docente sea flexible y permita un ambiente de alegría, los contenidos escolares pueden abordarse de una manera más abierta, personal y participativa; para eso, podemos corresponder de actividades diversas, matizadas por el juego que es el personaje principal de esta historia. Podemos promover el juego en equipos o individualmente, proponerles el mismo juego a todos, o varias actividades lúdicas de manera simultánea.

- *Expresividad y confianza*

Es indispensable un ambiente de confianza para que el juego funcione, y ésta debe propiciarse en ambos sentidos: por parte del docente y también de los alumnos el docente no debe permitir burlas ni peleas entre los alumnos.

- *Una o varias materias*

Podemos abordar temas de una o más asignaturas y redescubrir su significado porque las estamos abordando desde otro ángulo. De esta manera, adquieren más sentido para el niño. Además hay un importante trabajo participativo involucrado.

- *Cambio de roles y reflexión*

No debe haber etiquetas a los niños por parte de los docentes porque los niños se dan cuenta, es importante después de cada actividad hablar sobre que reflexión deja el juego o que aprendieron de esto, más allá de una evaluación calificativa.

- *Sistematización*

Los beneficios que dan las actividades desarrolladas dentro del aula:

Muestra equivocaciones o errores sin necesidad de provocar dolor.

Es saludable, pues favorece el cambio de roles, generalmente fijos o repetidos en el aula.

Combate la pasividad.

Provoca alegría, buen humor, creatividad y espontaneidad.

Integra el plano intelectual con el emocional.

Fuera del aula.

Participación

Colectivos

Los juegos colectivos son aquellos en los que un equipo se enfrenta a otro en búsqueda de un mismo objetivo. También pueden definirse como aquellos juegos en los que se participa o compete en equipo, entendiendo como equipo a la unión de varios jugadores para conseguir un mismo objetivo, realizando una serie de acciones reglamentadas en colaboración, cooperación y participación de todos, tratando de vencer la oposición de los contrarios o adversarios que igualmente se organizan en equipo con el mismo fin.

Individuales

El trabajo individual permite a los estudiantes a repasar lo que han aprendido en las lecciones anteriores. Tener trabajo individual para los estudiantes al entrar en el salón de clases en la mañana les puede ayudar a la transición de la nueva jornada escolar. Otras oportunidades para ofrecer y realizar el trabajo individual son después de finalizar un proyecto o trabajo de clase, tiempos de transición adicionales durante el día escolar o durante los centros de aprendizaje.

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

Objetivos para aplicar actividades lúdicas

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes: Cognitivos, motrices y sociales.

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.
- Mejorar el rendimiento escolar de los niños dando un ambiente de confianza y amor por aprender.

Fases para realizar actividades lúdicas

1.-Introducción o motivación:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollode la actividad:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación y evaluación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que crean juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las

diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de actividades lúdicas

(Ocaña, 2007) *La participación:*

La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

El dinamismo, el entretenimiento, la competencia y el desempeño de roles son aspectos importantes para poder realizar seriamente y con conciencia las actividades lúdicas en diferentes asignaturas.

Ventajas de aplicar actividades lúdicas

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

Diferencias entre el juego, el deporte, la lúdica y la recreación

El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en la que busca la competición con los demás o con sí mismo en que precisa una regla concreta, la lúdica produce placer, alegría y sobre todo tiene un fin educativo, es decir aprender jugando. La lúdica y el juego son de igual proceso lo que cambia es la intención en la lúdica se aprende de forma divertida y dinámica. Por otro lado el juego es más libre y espontáneo. Por otro lado la recreación es más libre y se realiza para refrescar a la persona ya esta palabra se deriva del latín recreativo que significa restaurar o refrescar a la persona.

RENDIMIENTO ESCOLAR

Definición

El rendimiento escolar es una de las variables fundamental de la actividad docente. Algunos autores definen el rendimiento académico como el resultado alcanzado por los participantes durante un periodo escolar, el rendimiento

académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, de las horas de estudio, de la competencia y el entrenamiento para la concentración.

(Natale, 1990) El aprendizaje y rendimiento escolar implican la transformación de un estado determinado en un estado nuevo, que se alcanza con la integración en una unidad diferente con elementos cognoscitivos y de estructuras no ligadas inicialmente entre sí. El rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el mismo, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador.

Por tal razón, el rendimiento escolar es el resultante del complejo mundo que envuelve al estudiante: cualidades individuales: aptitudes, capacidades, personalidad, su medio socio-familiar: familia, amistades, barrio, su realidad escolar: tipo de centro, relaciones con el profesorado y compañeros o compañeras, métodos docentes y por tanto su análisis resulta complicado y con múltiples interacciones. (Jaspe, 2010)

El rendimiento escolar podemos ver que es un reflejo que el presenta no simplemente por sus calificaciones sino por su comportamiento, existen muchos factores que el estudiante a continuación vamos a hablar de varios factores que afectan al rendimiento escolar.

Nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el rendimiento académico, intervienen además del nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad...) y motivacionales, cuya relación con el rendimiento académico no siempre es lineal, sino que está modulada por factores como nivel de escolaridad, sexo, actitud. (Jaspe, 2010)

Siendo de esta forma, en nuestro sistema educativo actual, el rendimiento académico se mide mediante un valor numérico que va desde 0 a 10 y que son las calificaciones y estas a su vez se obtienen mediante exámenes, trabajos, observación del maestro, entre otras herramientas que se utilizarán para medir el rendimiento escolar del estudiante.

“El rendimiento escolar es un fenómeno vigente, porque es el parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de los aprendizajes de los alumnos y además, porque es de carácter social, ya que no abarca solamente a los alumnos, sino a toda la situación docente y a su contexto” (Torres Velázquez & Soriano, 2006).

Factores que afectan el Rendimiento Escolar

El problema de la educación en nuestro país ha aumentado considerablemente, este problema involucra al analfabetismo, sobre todo el bajo rendimiento académico, los cuales están relacionados con diversos factores. Usualmente la manera en que se evalúa el rendimiento de los alumnos está en función de los conocimientos escolares adquiridos previamente, y se realiza mediante calificaciones que les permiten aprobar o no el curso.

López (2013) También plantea que el bajo rendimiento escolar no se debe necesariamente a causas intelectuales, pues el aprovechamiento está influido por una serie de factores relacionados no relacionados con la escuela. Estos factores son clasificados en cuatro categorías generales:

Factores fisiológicos: Son las causas que van íntimamente relacionadas con el comportamiento y la forma en la que el niño se acopla a los diferentes cambios, sin duda alguna podemos decir que los factores psicológicos son etiológicamente emocionales ya que el comportamiento del niño en cualquier lugar está íntimamente relacionado con su estado emocional o con el “cómo le hagan sentir” Hay deficiencias físicas en los órganos de los sentidos, principalmente en la vista y en la audición.

Factores pedagógicos: Son aquellos que tienen que ver directamente con la enseñanza, donde se incluyen a los maestros y a las instituciones.
Factores Psicológicos: Algunos estudiantes presentan desordenes en sus funciones psicológicas, por ejemplo, en la percepción, memoria y conceptualización.
Factores sociológicos: Son todos los que se encuentran conformando el ambiente en el que el niño se desarrolla, aquí encontramos el ambiente escolar, ambiente grupo de amigos, ambiente familiar, ambiente generado por el individuo mismo. Se refieren a los aspectos como el tipo de medio ambiente que rodea al alumno, la importancia que se da a la educación en el hogar, el nivel socioeconómico de los estudiantes. (Elza, s.f.)

Otros aspectos que podemos ver, y son los más comunes mencionamos a continuación:

Económicos

Se refiere a todas las causas que provoquen el bajo rendimiento académico y son originadas por la falta de recursos materiales que obviamente se desprenden de la economía del hogar, cabe mencionar que ciertos estudiantes de la escuela Sucre no contaban con los materiales necesarios para el trabajo en clase siendo este un agravante del nivel académico

Alimentación

El 59,3% de los estudiantes tiene acceso completo a diversidad de alimentos, es decir, tiene una dieta balanceada. Ellos tienen mayores puntajes en las evaluaciones. Los alumnos de cuarto, séptimo, décimo de básica y tercero de bachillerato que tienen una alimentación completa superan con alrededor de 40 puntos al grupo que tiene un bajo acceso y con alrededor de 10 puntos a los que se alimentan frecuentemente. Una de las mediciones que realizó el Ineval es el de consumo de leche y carne. En ambos casos, cuando hubo más ingesta de los dos alimentos, el puntaje fue superior.

‘Bullying’

El 70% de los niños en América Latina sufre de acoso escolar, según Plan Internacional. Los alumnos pueden tener miedo de sus compañeros y temor a que les golpeen, ser forzados a hacer cosas que no quieren o amenazados. También pueden sentir que sus amigos les dejan solos. En todos los casos, al ser evaluados, presentan un rendimiento más bajo.

Por ejemplo, los chicos de bachillerato que afirmaron que tienen miedo de ser golpeados tienen alrededor de 20 puntos menos, frente a quienes negaron sufrir por esa razón.

El apoyo familiar

Las relaciones familiares y el apoyo de los padres constituyen un factor para el rendimiento académico, explicó la sicóloga clínica Carolina Peña, quien trabaja en su consultorio con estudiantes. En el caso de las expectativas que tienen los padres sobre el desarrollo de sus hijos establece que, mientras los padres aspiran el mayor nivel, el aprendizaje se rezaga menos. Por ejemplo, los estudiantes cuyos padres aspiran a que alcancen un doctorado, tienen un adelanto de casi un año.

Evaluación

"La etapa del proceso educativo que tiene como finalidad comprobar, de manera sistemática, en qué medida se han logrado los objetivos propuestos con antelación. Entendiendo a la educación como un proceso sistemático, destinado a lograr cambios duraderos y positivos en la conducta de los sujetos, integrados a la misma, en base a objetivos definidos en forma concreta, precisa, social e individualmente aceptables." (P. D. Laforucade)

"La evaluación es una operación sistemática, integrada en la actividad educativa con el objetivo de conseguir su mejoramiento continuo, mediante el conocimiento lo más exacto posible del alumno en todos los aspectos de su personalidad, aportando una información ajustada sobre el proceso mismo y sobre todos los factores personales y ambientales que en ésta inciden. Señala en qué medida el proceso educativo logra sus objetivos fundamentales y confronta los fijados con los realmente alcanzados." (A. Pila Teleña)

Tipos de evaluación

Evaluación sumativa

Es la que hacen a una persona para ver si puede ser bombero o no, si supera la evaluación será bombero, y en caso contrario, no podrá serlo y tendrá que volver a intentarlo en otra ocasión. La evaluación sumativa sirve para medir el grado de alcance de unos determinados objetivos.

Evaluación formativa

Es la que hace de forma continua el entrenador de una persona que quiere ser bombero. El entrenador le propondrá ejercicios de entrenamiento para alcanzar un determinado nivel físico, le corrige lo que hace mal, pone más o menos peso en las máquinas, acorta o alarga la sesión de entrenamiento..., la evaluación formativa se realiza para hacer un seguimiento y ayudar a alcanzar los objetivos; en función de ese seguimiento se pueden realizar unas u otras actividades correctoras, para que alcance los objetivos formativos.

Evaluación diagnóstica

Es la que el entrenador haría a la persona que quiere ser bombero antes de comenzar los entrenamientos. En función del diagnóstico, el entrenador le pondrá un conjunto de ejercicios adecuados para que, partiendo del nivel que tiene esa persona, alcance un determinado nivel físico. El objetivo de esta evaluación es hacer un diagnóstico para tomar decisiones sobre las acciones formativas más adecuadas para esa persona en concreto y que le sirva para alcanzar los objetivos sobre los que le van a medir.

La secuencia lógica es hacer primero la evaluación diagnóstica, continuar con la formativa y finalmente la sumativa.

Según los instrumentos usados y los aspectos a evaluar:

Evaluación holística:

Abarca al alumno como un todo, y a su aprendizaje como una totalidad, es una apreciación globalizadora.

Evaluación informal

Sin usar técnicas formales y estructuradas, sino por la diaria observación del comportamiento individual del alumno y su interacción con el grupo.

Evaluación continúa

Se basa en la observación diaria del educando y de su actitud frente al aprendizaje usando técnicas formales e informales.

Evaluación cuantitativa

Sólo considera lo que se aprendió, en una simple apreciación matemática.

Evaluación cualitativa

Evalúa lo que se aprendió, cómo se aprendió y para qué se aprendió.

¿Qué evaluar?

No tenemos que confundir para qué evaluar (los tipos de evaluación) con qué evaluar. Para ayudarnos a entender qué es “qué evaluar” nos ayudará una cocinera que nos va a preparar una tortilla de patatas.

Evaluar el Saber Evaluación Teórica

En el caso de nuestra cocinera, sería comprobar si sabe la receta de la tortilla de patatas, los ingredientes, las proporciones, cuándo es adecuado tomarla, con que bebida combina, etc. La evaluación del saber habitualmente evalúa conocimientos de tipo teórico, o incluso la aplicación práctica de los mismos, pero siempre desde el punto de vista teórico.

Evaluar habilidades

Sería evaluar si sabe trocear la cebolla, pelar patatas, hacer rodajas muy finas, batir el huevo... La evaluación de habilidades mide la destreza de la persona, habitualmente manejando una herramienta o dispositivo.

Evaluar capacidades

Sería evaluar la realización de la tortilla, freír la cebolla, las patatas, mezclarlas con el huevo... en definitiva hacer la tortilla. Se evalúa el saber hacer.

Evaluar las competencias

Reconozco que es la parte que más me gusta, sería comer la tortilla, ¿está buena?, ¿tiene buen acompañamiento?, ¿es la hora adecuada para comerla?. La competencia es el resultado del producto y para que el resultado sea satisfactorio, evidentemente, la cocinera tiene que tener conocimientos teóricos (saber la receta), habilidades (pelar patatas, batir huevo...) y capacidades (hacer la tortilla).

¿Con qué evaluar?

Finalmente vamos a ver el instrumento de evaluación; es decir, la herramienta con la que voy a evaluar, para explicarla me ayudaré de tres robot (que tienen las mismas capacidades de razonamiento e inteligencia que un humano).

Pruebas escritas.

Puede evaluar cualquier cosa, pero tiene que estar en soporte escrito.

Pruebas orales

Puede hacer preguntas y evaluar cualquier respuesta.

Pruebas prácticas

Es capaz de evaluar cualquier tipo de producto que hayan construido.

2.5 Hipótesis

Las actividades lúdicas inciden en el rendimiento escolar de los niños de tercero al séptimo año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Planeta Azul” ubicado en la ciudad de Ambato.

2.6 Señalamiento de Variables

Variable Independiente: Actividades Lúdicas

Variable Dependiente: Rendimiento Escolar

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque Investigativo

La presente investigación tiene enfoque cualí–cuantitativo, los procesos se centran en la comprobación de la hipótesis.

Es una investigación cualitativa porque da énfasis al proceso, busca la comprensión de los hechos que inciden en el proceso del rendimiento escolar de los niños al revisar los conocimientos dados por el docente.

Es cuantitativa por que busca las causas y la explicación de los hechos que generan el problema, este proceso requiere de la interpretación estadística de los datos y sus resultados pueden ser generalizados.

3.2 Modalidad básica de la Investigación

El diseño de investigación responde a las siguientes modalidades de investigación.

Documental Bibliográfica: Porque se acudió a la fuente de consulta como libros, textos, revistas, periódicos e internet, que fue de gran utilidad para el estudio de este proyecto.

De Campo: Porque la investigación se realizó en el lugar de los hechos, esto es en el Centro de Educación Básica “Planeta Azul”.

De Intervención Social: Porque se plantea una alternativa de solución al problema investigado.

3.3 Nivel o tipo de Investigación

Exploratoria: Porque se describe las características y particularidades del problema en el contexto investigado.

Descriptiva: Porque se detallan las causas y consecuencias del problema estudiado.

Asociación de variables: Porque en la investigación se establece la relación de la variable independiente con la variable dependiente.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

En matemática y estadística se llama población o universo a todo un grupo de elementos, objetos o personas que tienen una característica en común. En la investigación es igual la denominación que se da a los datos y/o cifras obtenidas a través del proceso de investigación.

Tabla 1 Población y muestra

INFORMANTES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	76	94%
Docentes	5	6 %
TOTAL	81	100%

Fuente: Centro Educativo "Planeta Azul"

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Por ser una muestra finita no se requiere aplicar una muestra se trabajara con toda la población.

Operacionalización de Variables.

Tabla 2 Variable Independiente: Actividades lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMES BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Las actividades lúdicas son actividades relacionadas con el juego , las cuales desarrollan un aprendizaje significativo al estudiante; mediante estas actividades el estudiante aprende interactivamente y Puede compartir ideas con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades lúdicas • Juego • Aprendizaje significativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Recreación • Juegos didácticos • Desarrollo cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Utiliza actividades lúdicas motivacionales como parte de la enseñanza? • ¿Utiliza el patio de la escuela para el aprendizaje significativo? • ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan? • ¿Usted considera que el juego permite el desarrollo cognitivo e intelectual del niño? 	<p>Cuestionario Encuesta estructurada</p>

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Operacionalización de Variables

Tabla 3 Variable Dependiente: Rendimiento Escolar.

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
El rendimiento escolar valora la capacidad del estudiante relacionado con hábitos de estudio , el desarrollo que hacen los niños luego de un aprendizaje .	<ul style="list-style-type: none"> Hábitos de estudio. Desarrollo Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimiento Trabajo Estrategias Técnicas activas. 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Se desenvuelven los estudiantes en un trabajo autónomo? ¿Trabajan los estudiantes responsablemente desarrollando guías o consignas? ¿Emplea estrategias para desarrollar el rendimiento escolar en los niños? ¿Aplican su aprendizaje con técnicas activas de los estudiantes? 	Cuestionario Encuesta estructurada

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

3.5 Plan para Recolección de Información

Tabla 4 Plan para Recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1- ¿Para qué?	Para alcanzar objetivos de la investigación.
2- ¿De qué personas u objetos?	Docentes Estudiantes
3- ¿Sobre qué aspectos?	Las actividades Lúdicas en el rendimiento escolar
4- ¿Quién?	Erazo Karen
5- ¿Cuándo?	Abril- Septiembre 2015
6- ¿Dónde?	Centro de Educación Básica “Planeta Azul”
7- ¿Cuántas veces?	Una vez
8- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9- ¿Con qué?	Cuestionario estructurado
10- ¿En qué situación?	En las aulas de la institución.

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

3.6 Plan para el Procesamiento de la Información

(Herrera, 2008) Los datos corregidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

- Revisión crítica de la información corregida; es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la recolección en ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.

- Estudio estadístico de datos para representación de resultados.

3.7 Análisis e Interpretación de Resultados

- “Análisis de Resultados estadísticos, destacando relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos y otros.
- Interpretación de los resultados con apoyo del marco teórico.
- Comprobación de Hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones” (Herrera, 2008)

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados: De la encuesta a los Estudiantes

1. ¿Tu profesor durante las clases utiliza actividades lúdicas?

Tabla 5 Actividades Lúdicas

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	11%
No	68	89%
Total	76	100%

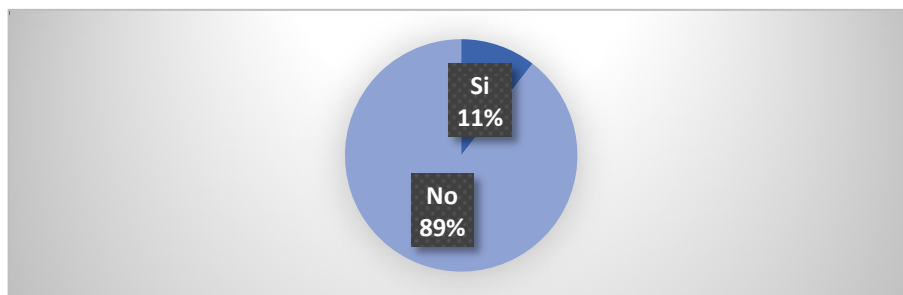


Gráfico 5 Actividades Lúdicas

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 89% opinan que su profesor durante las clases no utiliza actividades lúdicas, y el 11% nos dice que su profesor durante las clases si utiliza actividades lúdicas.

Interpretación

Lo cual denotan que los docentes con poca frecuencia aplican las actividades lúdicas por lo que los niños no desarrollan habilidades en su proceso de enseñanza aprendizaje, esto no permite que el niño aprenda de manera activa, divertida por lo tanto no tiene un aprendizaje significativo.

2. ¿A veces recibes clases en el patio de tu escuela?

Tabla 6 Patio de la escuela.

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	9%
No	69	91%
Total	76	100%

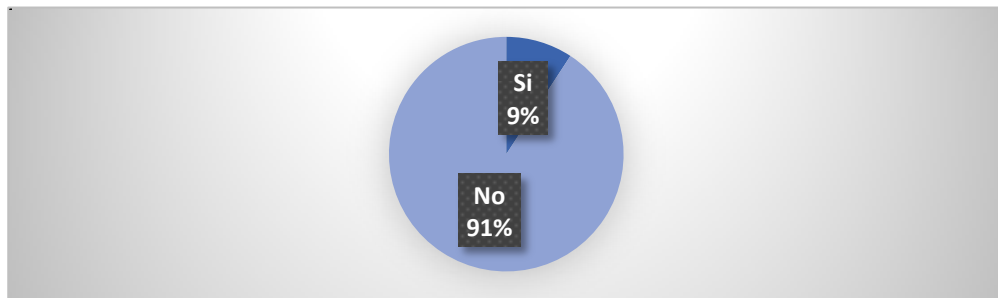


Gráfico 6 Patio de la escuela.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 91% opinan que no reciben clases en el patio de su escuela y el 9% dicen que si reciben clases en el patio de su escuela.

Interpretación

Es indispensable que el maestro logre que sus alumnos aprendan en diferentes lugares del establecimiento para que su aprendizaje no sea un aprendizaje tan aburrido y monótono, para que con mayor facilidad puedan solucionar problemas que se presentan en su diario vivir.

3. ¿A menudo salen al patio a realizar diferentes juegos que se relacione con lo que aprendieron esa clase?

Tabla 7 Juegos en el aprendizaje.

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	20%
No	61	80%
Total	76	100%

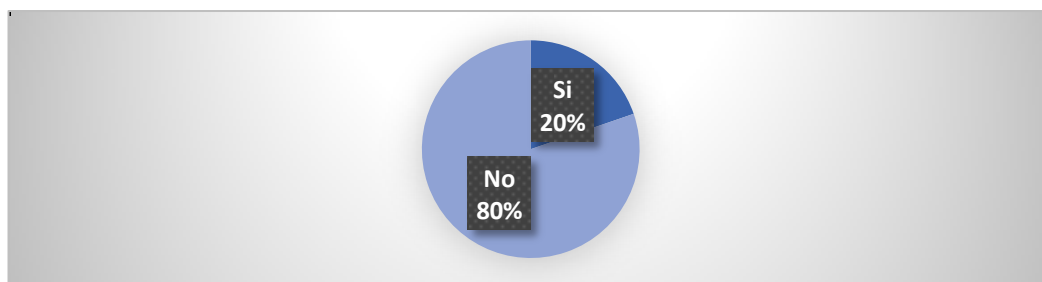


Gráfico 7 Juegos en el aprendizaje

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiante

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 80% opinan que no realizan diferentes juegos que se relacione con lo que aprendieron esa clase y el 20% mencionan que si realizan diferentes juegos que se relacione con lo que aprendieron esa clase.

Interpretación

Al ver estos resultados podemos analizar que los docentes no utilizan el juego para generar el aprendizaje, ya que la aplicación de diferentes actividades que el alumno realiza desarrolla conocimientos más esenciales y entiende, aprende y aplica lo que aprendió.

4. ¿Cuándo juegas aprendes algo diferente?

Tabla 8 Juego

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	60	79%
No	16	21%
Total	76	100%

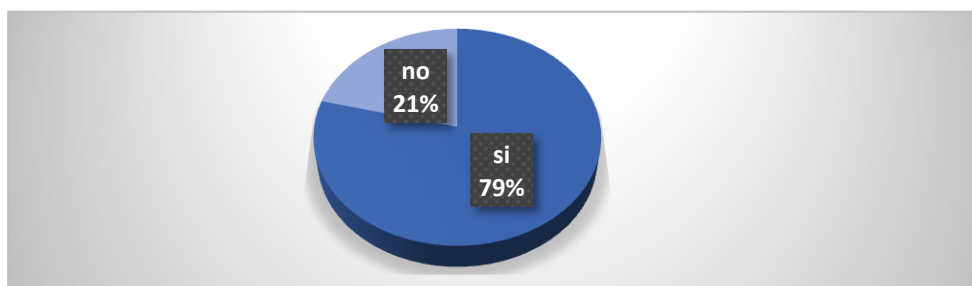


Gráfico 8 Juegos

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 79% opinan que si aprenden algo nuevo al momento de jugar y el 21% dicen que no aprenden algo nuevo al momento de jugar.

Interpretación

Aquí vemos que los niños al momento de jugar desarrollan habilidades, para Jean Piaget en el libro metodología del refuerzo pedagógico dice “que el juego es muy importante dentro del proceso de aprendizaje y que no solo sirve para descansar o para liberar energía, sino para asimilar conocimientos”.

5. ¿Realizas tus tareas aplicando las indicaciones de tu maestro?

Tabla 9 Indicaciones del maestro

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	30	39%
No	46	61%
Total	76	100%

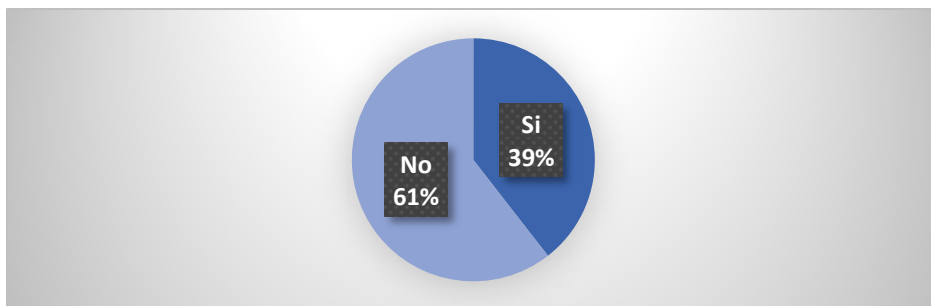


Gráfico 9 Indicaciones del maestro

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 61% opinan que no realizan las tareas aplicando las indicaciones del maestro el 39% mencionan que si realizan las tareas aplicando las indicaciones del maestro el 13% indican que nunca realizan las tareas aplicando las indicaciones del maestro.

Interpretación

Es indispensable que el maestro trate de lograr que sus alumnos actúen frecuentemente en sus labores diarias en este caso sus tareas escolares con el fin de formar seres críticos, reflexivos, dinámicos que sean útiles a la sociedad para que se desenvuelvan y con mayor facilidad.

6. ¿Te gusta atender las clases que imparte tu maestro?

Tabla 10 Clases que imparte el maestro.

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	21%
No	60	79%
Total	76	100%

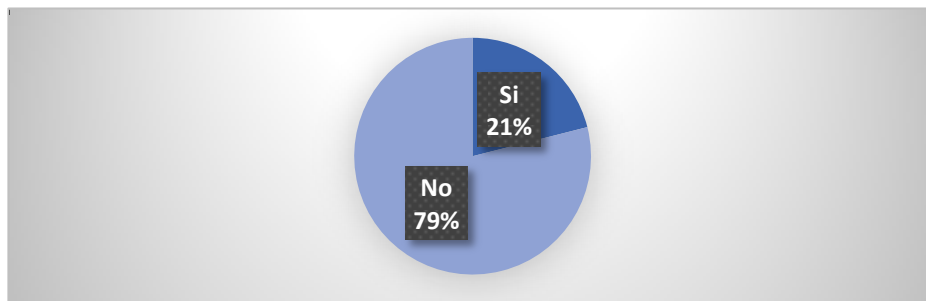


Gráfico 10 Clases que imparte el maestro
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 79% dicen que no atienden a las clases que imparte su maestro, y el 21% opinan que si atienden las clases que imparte su maestro

Interpretación

Al ver que los estudiantes no se sienten bien al estar en el aula de clases es importante que el maestro prepare actividades escolares que logre que sus alumnos se sientan en un ambiente adecuado para aprender nuevas cosa.

7. ¿Te gusta aprender jugando?

Tabla 11 Aprende Jugando

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	74	97%
No	2	3%
Total	76	100%

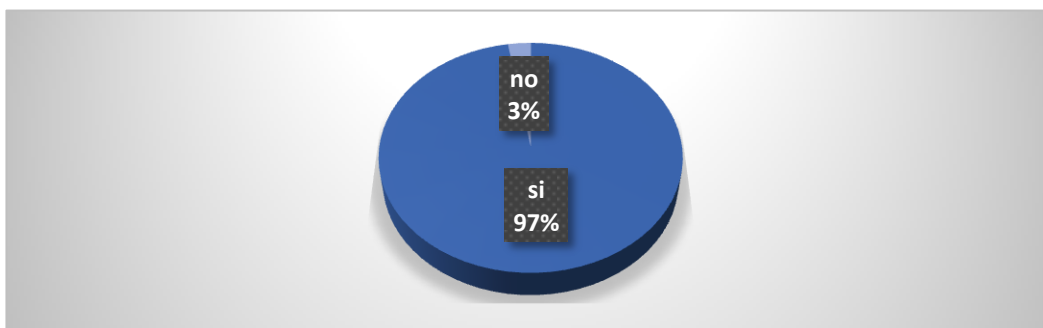


Gráfico 11 Aprende Jugando

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 97% opinan que si quisieran aprender jugando el 5% nos dice que no quisieran aprender jugando

Interpretación

Es muy importante que el niño aprenda jugando para desarrollar tranquilidad en él lo cual brinda confianza y facilita un proceso de aprendizaje, es por eso que el

docente debe formar seres seguros de sí mismos. Existen algunos especialistas en el área de psicología y pedagogía, que indican que el juego es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo, y de ahí su importancia de realizar y seleccionar juegos adecuados al área que se desea instruir o desarrollar.

8. ¿Las clases son más divertidas cuando tu maestro aplica diferentes actividades para aprender?

Tabla 12 Clases divertidas

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	69	91%
No	7	9%
Total	76	100%

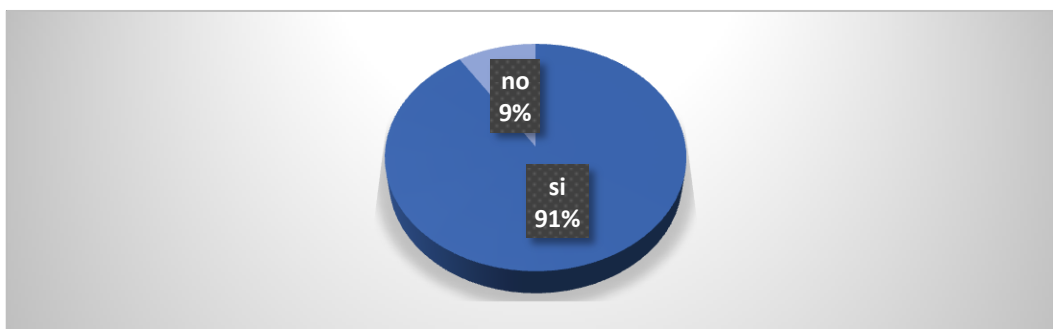


Gráfico 12 Clases divertidas

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 91% opinan que si son más divertidas cuando su maestro y el 9% indican que no son divertidas cuando el maestro aplica diferentes actividades.

Interpretación

La utilización de material didáctico es un importante elemento interactivo para lograr una mejor asimilación de conocimientos y favorecer la creación de

conocimientos, por lo que todos los objetivos y metas deben verse reforzados con actividades de aprendizaje.

9. ¿Tu maestro dinamiza diferentes actividades en el aula?

Tabla 13 Dinamizar Actividades

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	5%
No	72	95%
Total	76	100%

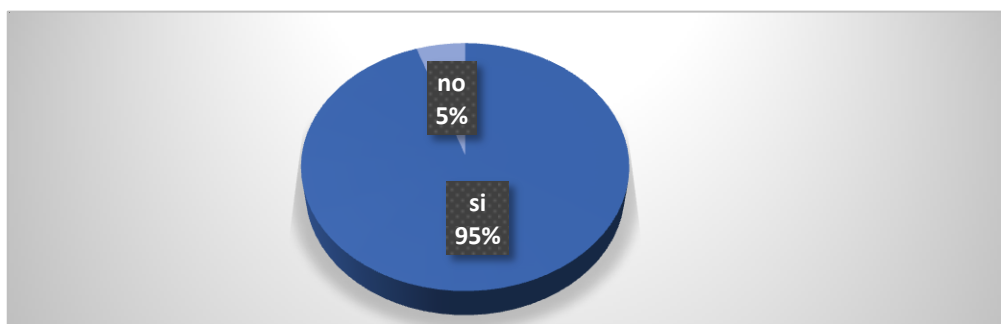


Gráfico 13 Dinamizar actividades

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 95% opinan que su maestro dinamiza las clases y el 5% mencionan que su maestro no dinamiza sus clases.

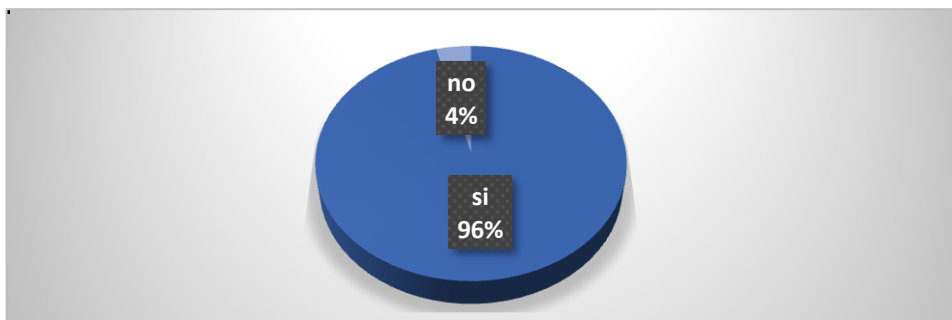
Interpretación

Un mayor porcentaje de los estudiantes nos dicen que sus maestros no dinamizan las clases ya que es muy importante que cada maestro realice diferentes actividades en el aula, los docentes deben utilizar materiales que ayuden al niño a aprender y divertirse, un importante elemento interactivo para lograr una mayor asimilación de conocimientos y favorecer la creación de modelos mentales de los conceptos que se quiere que los estudiantes aprendan.

10. ¿Actúas mejor cuando te evalúan?

Tabla 14 Evaluación

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	73	96%
No	3	4%
Total	76	100%



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de estudiantes encuestados, el 96% opinan que si realizan mejor las cosas cuando sus maestros les evalúan y el 4% indican que no se esfuerzan al hacer las cosas cuando su maestro les evalúa.

Interpretación

Los mayores porcentajes de los niños mencionan que al ser evaluados por sus docentes se esfuerzan más que cuando no lo es, esto quiere decir que no existe un interés verdadero por aprender, sino por obtener calificaciones que ayuden que el niño pase de nivel educativo, el maestro debería buscar métodos para que sus dicentes se esfuercen más por estudiar.

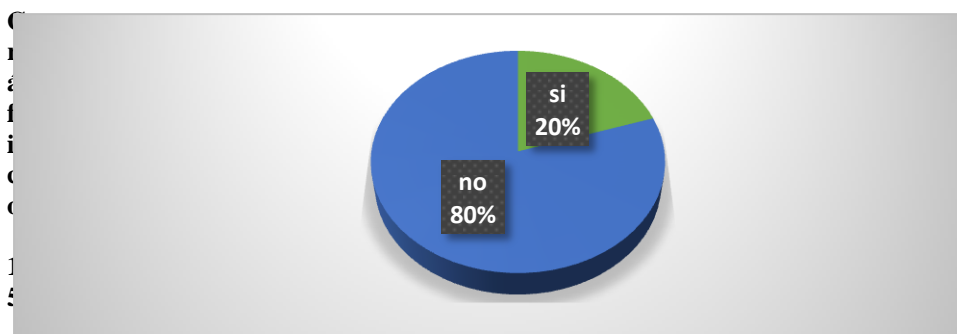
4.1.2 De la encuesta a los Profesores

Para la investigación se aplicaron 5 encuestas a los profesores(as) de la institución comprendida en cada año lectivo.

1. ¿Utiliza actividades lúdicas motivacionales como parte de la enseñanza?

Tabla 15 Actividades motivacionales

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	1	20%
no	4	80%
Total	5	100%



Actividades motivacionales

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de docentes encuestados, el 80% manifiestan que no aplican actividades lúdicas al momento de dar sus clases y el 20% opinan que si aplican actividades lúdicas en todas las aulas de clases.

Interpretación

Gran parte de maestros no aplican actividades lúdicas, las mismas que no permiten el desarrollo motriz de los niños y niñas, limitando su capacidad corporal y por ende el desarrollo mental y psicomotricidad.

2. ¿Utiliza el patio de la escuela para el aprendizaje significativo?

Tabla 16 Aprendizaje significativo

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	1	20%
no	4	80%
Total	5	100%

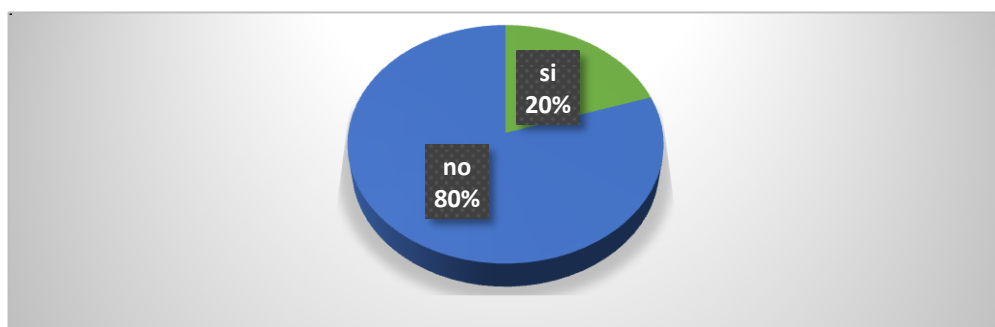


Gráfico 16 Aprendizaje significativo

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis

Del 100% de docentes encuestados, el 57% indican que no realizan sus actividades en el patio de la escuela para un aprendizaje significativo y el 47% manifiestan que si utilizan el patio de la escuela para un aprendizaje significativo.

Interpretación

Un alto porcentaje de docentes no utilizan el patio de la escuela para reliazar actividades escolares esto hace que el niño tenga una rutina de estudio y que sean actividades repetitivas lo cual impide el crecimiento intelectual y motor de los niños y niñas sin permitirles ser creativos e innovadores.

3. ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?

Tabla 17 Habilidades en el juego

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	4	80%
no	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

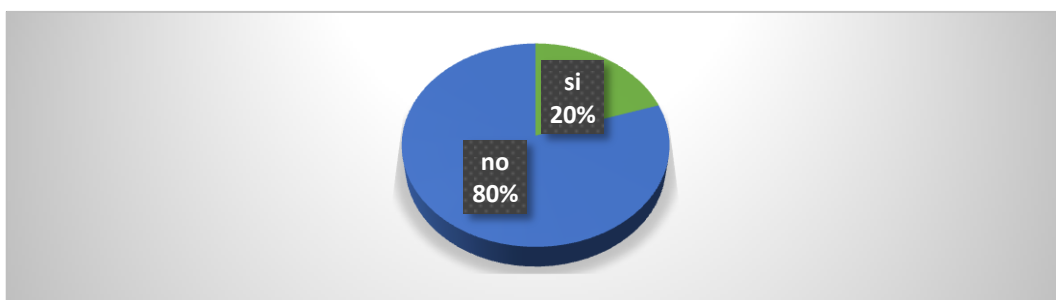


Gráfico 17 Habilidades en el juego

Análisis:

Para el 80% de los docentes, mencionan que los estudiantes si desarrollan habilidades cuando juegan y para el 20% mencionan que no lo desarrollan.

Interpretación:

El mayor porcentajes de docentes mencionan que loa alumnos desarrollan más habilidades mediante el juego; siendo que el juego garantiza en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones, aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas, permite comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes.

4. ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

Tabla 18 Actividades lúdicas

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
-------------	------------	------------

si	3	60%
no	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

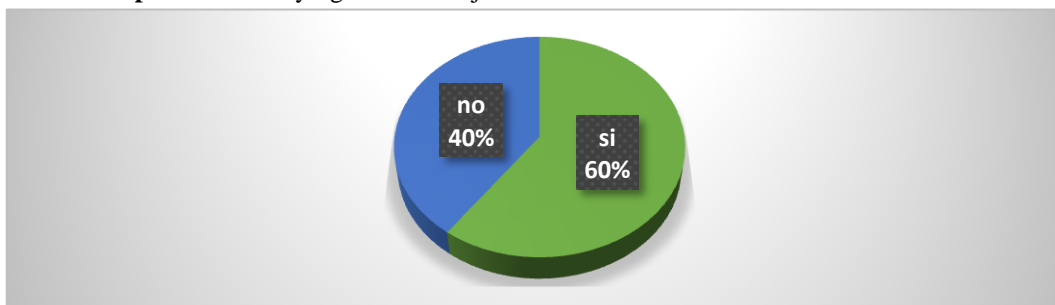


Gráfico 18 Actividades lúdicas

Análisis:

Para el 60% de los docentes, dicen que en los estudiantes si incide el juego en su aprendizaje y el 40% menciona que el juego no incide en el aprendizaje.

Interpretación:

En un porcentaje mayor de docentes que consideran que el juego es muy importante para el desarrollo de los aprendizajes significativos en los/las estudiantes, pero aun así no se realiza en una totalidad. Existen muchos problemas cuando los niños juegan y se nota cuando hay competencias internas y externas, demostrando timidez.

5. ¿En las tareas que usted manda a los estudiantes aplica la actividad lúdica?

Tabla 19 Tareas

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	60%

No	3	40%
Total	5	100%

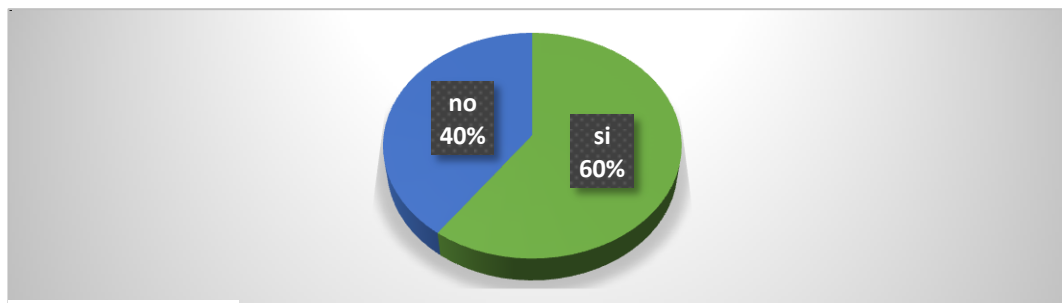


Gráfico 19 Tareas

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis:

Del 100% de docentes el 60% emite que si se aplican las actividades lúdicas en las tareas y el 40% mencionan que no lo hace.

Interpretación:

Los maestros manifiestan que si se aplican las actividades lúdicas en las tareas que se envían a casa; es muy importante también aplicar esto en la clase, porque si vemos buenos resultados en las tareas, debemos aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

6. ¿Brinda usted la confianza necesaria a los niños en el aula de clases?

Tabla 20 Confianza a los niños

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	40%

No	3	60%
Total	5	100%

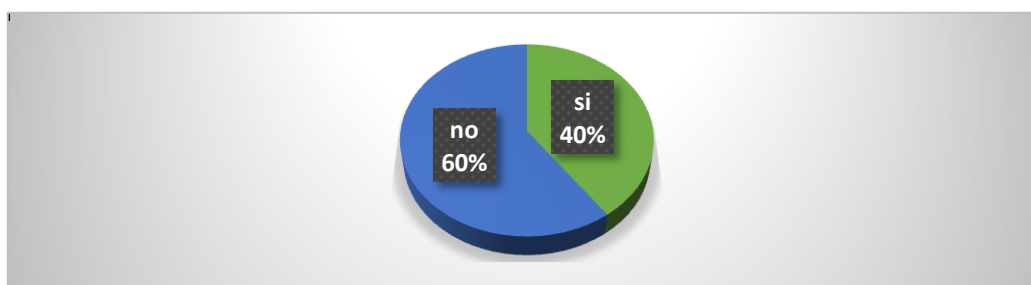


Gráfico 20 Confianza a los niños **Fuente:** Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis:

Del 100% de docentes encuestados para el 60% de los docentes, no brindan confianza necesaria en el aula a sus alumnos y el 40 % mencionan que si brindan confianza necesaria en el aula a los niños.

Interpretación:

Los docentes manifiestan que brindan confianza necesaria a sus estudiantes en el aula de clase, puede perderse el respeto pero en su proceso de enseñanza podemos ver la timidez, el miedo en el comportamiento físico e intelectual de cada uno de sus alumnos.

7. ¿Trabajan los estudiantes aplicando guías o consignas responsablemente?

Tabla 21 Guías o Consignas

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
-------------	------------	------------

Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

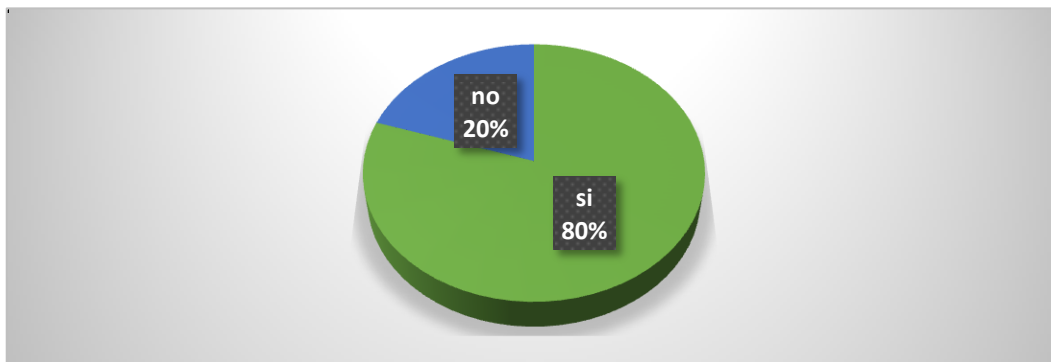


Gráfico 21 Guías o Consignas
Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis:

Del 100% de docentes encuestados para el 80% de los docentes, mencionan que los estudiantes acatan guías y consignas cuando realizan alguna actividad en el aula o en su hogar y el 20% no acatan órdenes de parte de su maestro.

Interpretación:

Es muy importante que los docentes y los padres fomenten el buen hábito en los niños y niñas de recibir o acatar órdenes, consignas o guías ya que es muy importante para su mejor desenvolvimiento.

8. ¿Es importante aplicar diferentes técnicas para obtener un mejor rendimiento escolar?

Tabla 22 Rendimiento escolar

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	60%
No	2	40%
Total	5	100%

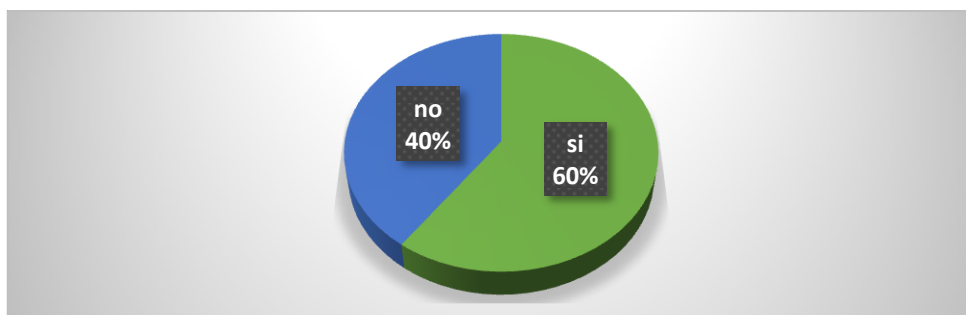


Gráfico 22 Rendimiento escolar

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis:

Del 100% de docentes encuestados para el 60%, mencionan que es muy importante aplicar diferentes técnicas para que los niños mejoren su rendimiento escolar y el 40% piensan que no es importante la aplicación de diferentes técnicas para mejorar el rendimiento escolar.

Interpretación:

Como resultado podemos observar que los docentes están de acuerdo a utilizar diferentes técnicas para que los niños mejoren su rendimiento escolar, mejorando así uno de los problemas más relevantes en los niños.

- 9. ¿De acuerdo a su experiencia laboral es importante evaluar a los niños continuamente para revisar su rendimiento escolar?**

Tabla 23 Evaluación continua

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

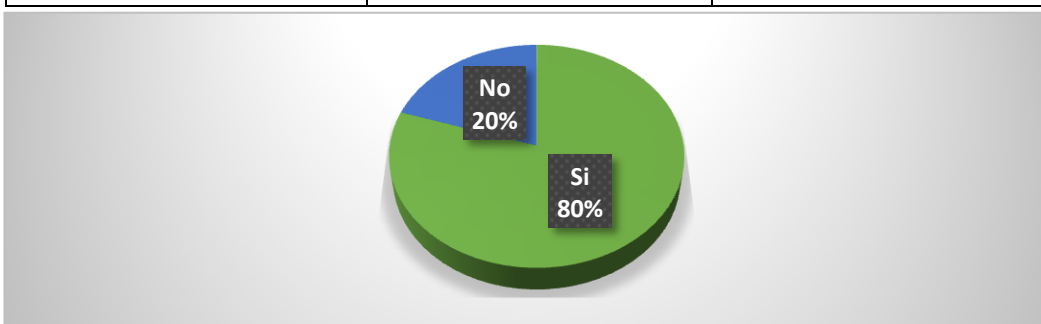


Gráfico 23 Evaluación continua

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis:

Del 100% de docentes encuestados para el 80% de los docentes deducen mediante su experiencia laboral que es importante evaluar a los niños continuamente para revisar su rendimiento escolar y el 20% piensan que no es importante es importante evaluar a los niños continuamente para revisar su rendimiento escolar.

Interpretación:

Los docentes mediante su experiencia aclaran que es muy importante la aplicación de diferentes evaluaciones para revisar el rendimiento escolar del niño siendo así una ayuda para ver las fallas o falencias del mismo para que alcancen su acreditación.

10. ¿Emplea estrategias para desarrollar el rendimiento escolar en los niños/as?

Tabla 24 Estrategias

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	40%
No	2	60%
Total	5	100%

Fuente:
Encuesta aplicada a docentes

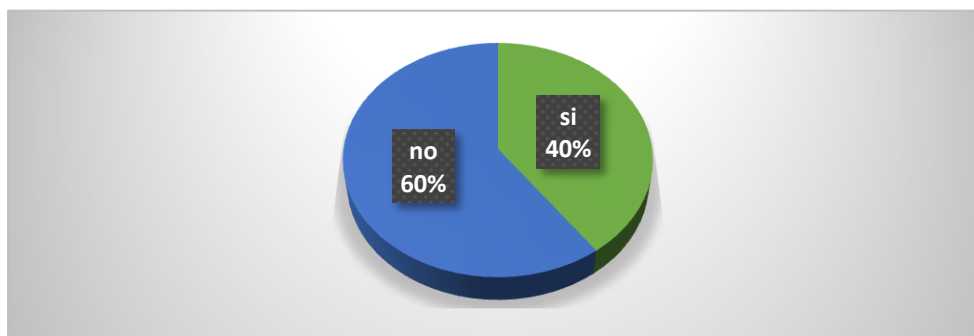


Gráfico 24 Estrategias

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Análisis:

Del 100% de docentes encuestados para el 60% de los docentes, mencionan que no es muy importante aplicar diferentes estrategias para mejorar su rendimiento escolar y el 40% piensan que es importante la aplicación de estrategias para mejorar el rendimiento escolar.

Interpretación:

Los docentes deben actualizar sus conocimientos para saber manejar estrategias didácticas en la aplicación de sus diferentes actividades lúdicas y descubrir con acierto las habilidades, competencias y destrezas de cada uno de sus educandos que por sí son capaces de desarrollar las mismas sin ningún impedimento, ya que la libertad es propio de ellos.

4.2 Verificación De Hipótesis.

Tema: Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del centro de educación básica “planeta azul” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

4.2.1 Planteamiento de Hipótesis

Se estableció la hipótesis nula (H_0) y la hipótesis alternativa (H_1), las mismas que son mencionadas con anterioridad:

H_0 : Las Actividades Lúdicas NO inciden en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del centro de educación básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

H_1 : Las actividades lúdicas SI inciden en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del centro de educación básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

4.2.2 Nivel de significancia y regla de decisión

Se toma en consideración un margen de error del 5%, obteniendo, así un nivel de significancia del $\alpha = 0,05$, 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 de la información se aplicó un instrumento de recolección: lista de cotejo, se aplicó a una población de estudiantes de tercero a séptimo año de educación general básica del centro educativo Planeta Azul 76 estudiantes y 5 docentes en total serian 86 personas.

4.2.3 Especificación del Estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de 5 filas x 3 columnas, con la aplicación de la siguiente fórmula estadística

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

X^2 : Chi cuadrado

\sum : Sumatorio

O: Frecuencias observadas

E: Frecuencias esperadas

4.2.4. Especificación de las Regiones de Aceptación y de Rechazo

Se utilizara el nivel de significancia 0.05 para comprobar la hipótesis, lo cual se eligió porque tradicionalmente para los proyectos de investigación se lo aplica por ser de orden social. De acuerdo a la tabla de contingencia, **los grados de libertad** lo determinaremos por medio de:

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

Donde:

gl= grados de libertad

r= número de filas

c= número de columnas

Reemplazando los datos a nuestra tabla, tenemos:

$$gl = (2-1)(10-1)$$

$$gl = (1) (9)$$

$$gl = 9$$

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

TABLA DE DISTRIBUCION DEL CHI-CUADRADO

Tabla 25 Tabla de distribución del chi-cuadrado

Grados libertad	Probabilidad de un valor superior - Alfa (α)				
	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
1	2,71	3,84	5,02	6,63	7,88
2	4,61	5,99	7,38	9,21	10,6
3	6,25	7,81	9,35	11,34	12,84
4	7,78	9,49	11,14	13,28	14,86
5	9,24	11,07	12,83	15,09	16,75
6	10,64	12,59	14,45	16,81	18,55
7	12,02	14,07	16,01	18,48	20,28
8	13,36	15,51	17,53	20,09	21,95
9	14,68	16,92	19,02	21,67	23,59
10	15,99	18,31	20,48	23,21	25,19
11	17,28	19,68	21,92	24,73	26,76
12	18,55	21,03	23,34	26,22	28,3
13	19,81	22,36	24,74	27,69	29,82
14	21,06	23,68	26,12	29,14	31,32
15	22,31	25	27,49	30,58	32,8
16	23,54	26,3	28,85	32	34,27
17	24,77	27,59	30,19	33,41	35,72
18	25,99	28,87	31,53	34,81	37,16
19	27,2	30,14	32,85	36,19	38,58
20	28,41	31,41	34,17	37,57	40

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Entonces con 9 grados de libertad con el nivel de significación 0.05, se tiene en la tabla de χ^2_t el valor de 16.9 por consiguiente si $X^2_c > X^2_t$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

4.2.5 Cálculo del chi cuadrado.

Para obtener las frecuencias esperadas (fe) lo realizamos de la siguiente manera:

$$fe = \frac{(\text{total por fila})(\text{total por columna})}{\text{Gran total}}$$

Iniciamos desde la primera celda, de izquierda a derecha, siguiendo el mismo proceso en cada fila, se construye la siguiente tabla:

$$\text{Indicador de Si: } (fe) = \frac{356 * 76}{760} = 35,6$$

$$\text{Indicador de No: } (fe) = \frac{404 * 76}{760} = 40,4$$

4.2.6. Recolección de Datos y Cálculos de las Estadísticas

Cuadro de resumen de las encuestas aplicadas a docentes de Tercero a Séptimo Año de Centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

Tabla 26: Tabulación de encuestas tabuladas a docentes

N.	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		TOTAL
		SI	NO	
1	¿Utiliza actividades lúdicas motivacionales como parte de la enseñanza?	1	4	5
2	¿Utiliza el patio de la escuela para el aprendizaje significativo?	1	4	5
3	¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?	4	1	5
4	¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?	3	2	5
5	¿En las tareas que usted manda a los estudiantes aplica la lúdica?	2	3	5
6	¿Brinda usted la confianza necesaria a los niños en el aula de clases?	2	3	5
7	¿Trabajan los estudiantes aplicando guías o consignas responsablemente?	4	1	5
8	¿Es importante aplicar diferentes técnicas para obtener un mejor rendimiento escolar?	3	2	5
9	¿De acuerdo a su experiencia laborar es importante evaluar a los niños continuamente para revisar su rendimiento escolar?	4	1	5
10	¿Emplea estrategias para desarrollar el rendimiento escolar en los niños/as?	3	2	5
	TOTAL	27	23	50

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra.

Tabla 26: Frecuencias Observadas

Preguntas/ Respuestas	SI	NO	Total
P1 ¿Tu profesor durante las clases utiliza actividades lúdicas?	8	68	76
P2 ¿A veces recibes clases en el patio de tu escuela?	7	69	76
P3 ¿A menudo salen al patio a realizar diferentes juegos que se relacione con lo que aprendieron esa clase?	15	61	76
P4 ¿Cuándo juegas aprendes algo diferente?	60	16	76
P5 ¿Realizas tus tareas aplicando las indicaciones de tu maestro?	30	46	76
P6 ¿Te gusta atender las clases que imparte tu maestro?	16	60	76
P7: ¿Te gusta aprender jugando?	74	2	76
P9. ¿Las clases son más divertidas cuando tu maestro aplica diferentes actividades para aprender?	69	7	76
P10:¿ Tu maestro dinamiza diferentes actividades en el aula?	4	72	76
P10 ¿Actúas mejor cuando te evalúan?	73	3	76
TOTAL	356	404	760

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra.

Tabla 27 Frecuencias esperadas.

Preguntas/ Respuestas	SI	NO	Total
P1 ¿Tu profesor durante las clases utiliza actividades lúdicas?	35,6	40,4	76
P2 ¿A veces recibes clases en el patio de tu escuela?	35,6	40,4	76
P3 ¿A menudo salen al patio a realizar diferentes juegos que se relacione con lo que aprendieron esa clase?	35,6	40,4	76
P4 ¿Cuándo juegas aprendes algo diferente?	35,6	40,4	76
P5 ¿Realizas tus tareas aplicando las indicaciones de tu maestro?	35,6	40,4	76
P6 ¿Te gusta atender las clases que imparte tu maestro?	35,6	40,4	76
P7: ¿Te gusta aprender jugando?	35,6	40,4	76
P9. ¿Las clases son más divertidas cuando tu maestro aplica diferentes actividades para aprender?	35,6	40,4	76
P10:¿Tu maestro dinamiza diferentes actividades en el aula?	35,6	40,4	76
P10 ¿Actúas mejor cuando te evalúan?	35,6	40,4	76
TOTAL	356	404	760

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

Tabla 28 Cálculo de ji cuadrado.

f_o	f_e	$(f_o - f_e)$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
10	35,6	-25,6	655,36	18,41
66	40,4	25,6	655,36	16,22
7	35,6	-28,6	817,96	22,98
69	40,4	28,6	817,96	20,25
15	35,6	-20,6	424,36	11,92
61	40,4	20,6	424,36	10,50
60	35,6	24,4	595,36	16,72
16	40,4	-24,4	595,36	14,74
30	35,6	-5,6	31,36	0,88
46	40,4	5,6	31,36	0,78
16	35,6	-19,6	384,16	10,79
60	40,4	19,6	384,16	9,51
74	35,6	38,40	1474,56	41,42
2	40,4	-38,4	1474,56	36,50
69	35,6	33,4	1115,56	31,34
7	40,4	-33,4	1115,56	27,61
4	35,6	-31,6	998,56	28,05
72	40,4	31,6	998,56	24,72
73	35,6	37,4	1398,76	39,29
3	40,4	-37,4	1398,76	34,62
TOTAL				417,24

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra.

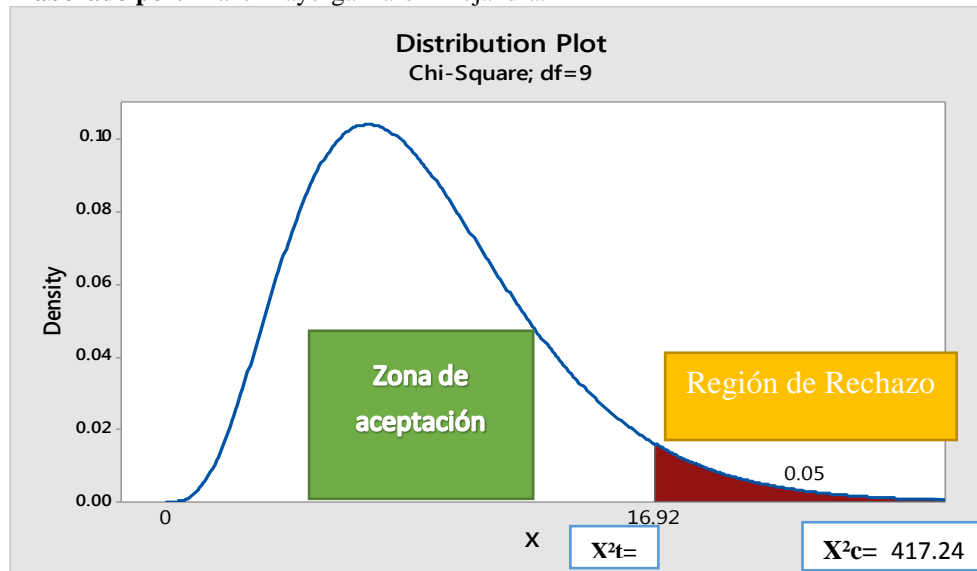


Gráfico 25 Campana de Gaus

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra

4.3 Regla de decisión:

Una vez obtenido el resultado del chi cuadrado se afirma lo siguiente:

$$X^2_c = 417,24 \geq X^2_t = 16,9$$

Para 9 grados de libertad a un nivel de 0,05 se obtiene en la tabla $X^2_t = 16,9$ y como el valor $X^2_c = 417,24$ se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna es decir “las actividades lúdicas SI inciden en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del centro de educación básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua”.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- El 80% de docentes no utilizan actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje por lo que no desarrollan sus conocimientos básicos ya que sus clases son monótonas sujetas únicamente al trabajo dentro del aula, inclusive existe un limitado manejo de dinámicas y estrategias que impiden la motivación en su totalidad y la participación activa de los estudiantes.
- El proceso de interpretación de los resultados permitió evidenciar el 87% de estudiantes tienen un desempeño académico bajo debido a que los maestros no utilizan actividades dinámicas que tenga interés el estudiante, lo cual indica que se debe trabajar utilizando técnicas más activas e interesantes para despertar la creatividad y sobretodo fortalecer el conocimiento significativo.
- La institución carece de talleres de actividades lúdicas, todo el conocimiento que imparten los maestros los realizan de forma limitada dentro de las aulas, los y las estudiantes no se sienten estimulados y se aburren realizar sus trabajos continuos sin ninguna motivación, por ello se detiene el desarrollo emocional y por ende el conocimiento significativo, cuyo razonamiento lógico se vuelve pesado y lleno de molestias y torturas.

RECOMENDACIONES

- Los docentes de la institución deben capacitarse en talleres de actividades lúdicas para motivar a los niños /as, despertándoles el interés en el trabajo individual y cooperativo, así desarrollarán sus capacidades cognitivas y motoras, mejorando notablemente sus aprendizajes significativos, aprovechando las situaciones vivenciales y productivas que estimulen y comprendan el mundo que les rodea.
- Es muy importante que los maestros se concienticen y apliquen actividades lúdicas motivacionales para que no exista un alto grado de bajo rendimiento, así los estudiantes aprenderán con más ahínco y entusiasmo; su asistencia a las clases tendrán muchas más expectativas, porque ellos serán los protagonistas y constructores del conocimiento significativo, desarrollando sus potencialidades creativas.
- Es muy importante la ejecución de talleres sobre las actividades lúdicas para potencializar el desempeño académico de los niños/as para desarrollar su creatividad mediante el juego lúdico, enriqueciendo sus aprendizajes significativos y funcionales, para así tener una ambiente de calidad y calidez en el estudio, siendo más ameno ,agradable, y lleno de confianza. Obteniendo así un verdadero aprendizaje significativo ya que ellos son sus propios mentores.

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

6.1 Tema de la Propuesta:

Talleres de actividades lúdicas de aprendizajes significativos para obtener un mejor rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de Educación Básica, del centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

Datos Informativos:

Institución Benefactora: Centro de Educación Básica “Planeta Azul”

Beneficiarios: Estudiantes, docentes.

Ubicación: Ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua.

Tiempo estimado para la ejecución: Inicio 15 de Junio del 2015

Fin 31 de Junio del 2015

Equipo técnico responsable: Erazo Mayorga Karen Alejandra.

6.2 ANTECEDENTES

En la escuela de educación básica “Planeta Azul” las actividades lúdicas no tienen incidencia, los maestros le dan poca importancia, consideran que es una pérdida de tiempo y que los niños se acostumbran a jugar y distraerse en todo menos a los aprendizajes significativos, sin darse cuenta que los estudiantes motivados rinden mucho más, transformándose en entes activos críticos propositivos e innovadores. Los maestros deben actualizarse para presentar comportamientos adecuados en la formación de los niños ya que son modelos importantes que toman para su crecimiento y madurez estudiantil.

La manipulación de objetos despierta en cada uno de ellos el interés de descubrir nuevas facetas que servirán para desarrollar sus ideas, reflexión y sobretodo sus decisiones en las diferentes actividades que conlleva esta ardua labor.

Es indispensable que las autoridades pongan coto en el asunto para vigorizar estos talleres de emprendimiento pedagógico, social y cultural.

El mejoramiento académico se inicia con una buena comunicación aplicada a través del desarrollo de las cuatro macro destrezas en el área de Lengua y Literatura, en la institución no lo desarrollan como debe ser su aplicabilidad tanto en la escritura, lectura, expresión oral y escrita y sobretodo escuchar e interpretar que junto a los valores se desarrollan con gran facilidad, alegría y buen gusto.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Los talleres de actividades lúdicas de aprendizajes significativos para obtener un mejor rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de Educación Básica, del centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua, tienen por objeto presentar herramientas lúdicas, para que los niños a través de la manipulación estén estimulados para presentar un mejoramiento técnico pedagógico en sus conocimientos significativos. La propuesta es de **interés** porque las actividades lúdicas desarrollan la imaginación, memoria, pensamiento y percepción para desenvolverse en las diferentes actividades cotidianas.

Es de **impacto** porque existen diversas formas de conocimiento para que exista calidad en los aprendizajes que adquieren los alumnos en este caso utilizando una metodología diferente como son las actividades lúdicas.

Es importante para concientizar tanto a el docente como al padre de familia para que entiendan comprendan que el juego lúdico es muy importante en el crecimiento de los niño, aparte de llamar la atención .hace que el niño cree su conocimiento y ayude a aprender libre y fácilmente, es por esta razón que es muy necesaria la aplicación de varios talleres, los cuales ayuden al estudiante y docente a tener facilidad en enseñar y aprender, ya que es una manera lúdica y

divertida de aprender y ayuda al desarrollo académico del niño. Es de suma **importancia** aplicar las actividades lúdicas ya que contribuyen a la formación integral de la personalidad y son recursos necesarios en el desarrollo del aprendizaje, para aplicar las actividades lúdicas se debe seleccionar de acuerdo a las diferentes etapas evolutivas del niño. Es **factible** ejecutar esta investigación porque el aprender con imaginación, creatividad hace que el docente vaya construyendo su conocimiento al máximo.

A través de estos talleres se trata de demostrar el **interés** de aplicar actividades lúdicas desarrollando la imaginación, memoria, pensamiento y percepción.

El juego educativo constituye una necesidad de gran importancia para mejorar el rendimiento escolar del niño y niña ya que este es placentero y divertido para ellos.

6.4 OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL:

Proponer talleres de actividades lúdicas para docentes que sirva para mejorar el rendimiento académico de los niños del tercero al séptimo año de Educación Básica, del centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Socializar a los docentes la importancia de aplicar actividades lúdicas en su enseñanza aprendizaje a través del juego.
- Ejecutar talleres de actividades lúdicas como estrategia didáctica que permita socializar el desempeño académico.
- Evaluar un plan de acción de la propuesta que permita llevar con éxito los talleres de actividades lúdicas.

6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD

Esta propuesta es factible, ya que en primer lugar se tratará de ayudar al problema que se presenta en los niños del tercero al séptimo año de Educación Básica, del

centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua ya que facilita una mejor comprensión y sobre todo trabajar empleando los juegos como metodología de trabajo como algo muy interesante que al estudiante.

SOCIO- CULTURAL

Podemos decir que es Socio- cultural ya que el trabajo se debe realizar en una forma conjunta permite al estudiante fortalecer la atención y la participación.

Es necesario promover la transformación del entorno social y cultural para reajustar sus funciones y dar un espacio a todos sus miembros en función de la integración. Estos cambios pueden derivar en una reorganización utilizable en otros aspectos de la actividad humana y social.

Podemos considerar cambios a la elevación de nuevos roles y mejoramiento de los ya asumidos para que toda la transformación que permita la búsqueda de mejor para la mejora de calidad de la educación para los jóvenes estudiantes.

ORGANIZACIONAL

Es organizacional porque para poder cumplir con los objetivos propuestos debe haber organización y colaboración de todos quienes lo conforman en este caso docentes y estudiantes.

En lo social podemos ver la organización social, estructuras, clases y movilidad de las mismas, existencia de instituciones sociales, valores sociales, entre otras de prestigio que se encuentra en un estatus económico igual y con las mismas expectativas para que las personas se desarrollen.

La Equidad de género es un factor muy importante ya que el trabajo posibilita realizarlo ya en el aula de clases existen un gran grupo de hombres y mujeres que cooperaran en su labor.

Especialización de Trabajo: Es el grado hasta el cual se ha subdividido la tarea en puestos separados en la organización.

Formalización: En este caso va dirigido directamente a la gestora de la propuesta ya que es la única quien otorga permiso de publicación y entre otros aspectos legales que corresponde a los derechos de la autora.

Presupuesto de la Economía Financiera.

Se cuenta para la ejecución necesariamente con fondos que serán obtenidos mediante la autogestión

Se debe destacar que la constitución de esta no tiene fines específicos de lucro más bien de acción social en beneficio de la comunidad.

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

ACTIVIDADES LÚDICAS

Las actividades lúdicas favorecen, en la infancia de los niños, porque así los niños pueden desarrollar su autoconfianza, su autonomía y la formación de la personalidad de cada uno, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego lúdico es el factor más importante en las actividades lúdicas es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los niños, en muchas ocasiones, incluso es muy importante utilizarlo como herramienta educativa.

El mismo ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

El juego hace que el niño utilice todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo. Los al momento de practicar juegos o actividades lúdicas tienen un gran compromiso motor, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los pares y con los adultos que se integran en el juego. El niño toma como punto de partida

el conocimiento que tiene de las diferentes partes de su cuerpo y del de los demás, pasando del movimiento global al segmentario y afirmando definitivamente el proceso de lateralización.

Tipos de actividades rítmicas:

-Bailes Folclóricos

-Danzas sencillas

-Juegos de expresión

-Bailes sencillos individuales y grupales

-Utilización del gesto y el movimiento como vehículo de comunicación

-Gimnasia Rítmica

-Utilizar recursos expresivos del propio cuerpo a través del juego, asociados a elementos rítmicos

Siendo así un factor muy importante la utilización de las actividades lúdicas porque permite que el niño se desarrolle como persona íntegra y que crezca tanto en su interior como en su exterior, dando así un valor importante a lo natural, a las artes que cada persona desarrolla.

Por medio del juego los niños aprenden diferentes normas, pautas que deben acatar de esta forma los niños van a aprender diferentes cosas jugando.

Es importante el juego ya que aparte de ser una actividad placentera para los niños es un medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias de la escuela ya que el juego es motivador, placentero, socializador e integrador.

El juego es indispensable para los niños porque desarrolla la personalidad del niño como lo:

- Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- Motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

- Afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.(
(ICARITO, 2010))

TALLERES EDUCATIVOS

Definición

Los talleres educativos son una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio (en forma sistematizada) de material especializado acorde con el tema tratado teniendo como fin la elaboración de un producto tangible. (Ander-Egg, E. 1999)

El trabajo por talleres es una estrategia pedagógica que además de abordar el contenido de una asignatura, enfoca sus acciones hacia el saber hacer, es decir, hacia la práctica de una actividad. En conclusión el taller “se organiza con un enfoque interdisciplinario y globalizador, donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es un asistente técnico que ayuda a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor” El taller es una metodología que permite desarrollar capacidades y habilidades lingüísticas, destrezas cognoscitivas, practicar valores humanos, a través de actividades cortas e intensivas que logren la cooperación, conocimiento y experiencia en un grupo pequeño de personas.

TIPOS DE ACTIVIDADES QUE SE DEBER REALIZAR EN LOS TALLERES:

- De presentación
- De integración
- De conocimiento
- Resolución de conflictos

- Cooperativas
- Lúdicas

ROL DEL FACILITADOR

- Se encarga de realizar y organizar que se llevan a cabo en el taller.
- Ser guía para los participantes, observando la dinámica o la creatividad y así crear un ambiente divertido de trabajo.

PASOS PARA REALIZAR UN TALLER:

I. Planeación del taller

- Definir objetivos
- Información de los participantes
- Diseñar métodos de enseñanza y sus aprendizajes

II. Realización del taller

- Presentación
- Enunciación de objetivos
- Crear ambiente adecuado
- Participación activa y resolución de conflictos
- Proporcionar información
- Recordar los aprendizajes obtenidos
- Cambio de actividades

III. Evaluación

- Resumir y dar una retroalimentación
- Disfrutar y divertirse

DESARROLLO DE LOS TALLERES

I. Planeación del taller

- **Definir objetivos:** es importante que concretemos lo que queremos lograr con el taller por ejemplo: ¿se intenta transmitir nueva información?, ¿queremos cambiar comportamientos?
- **Información de los participantes:** obtener información de los que asistirán al taller, ejemplo: edad, nivel educativo actualmente cursado, número de asistentes.
- **Diseñar métodos de enseñanza y actividades:** formular los métodos de enseñanza conforme a las actividades y de acuerdo a la temática que se abordará, ejemplo: videos, técnicas de grupo, Cuadro diapositivas, etc.

II. Realización del taller

- **Presentación:** permitir que los participantes se conozcan, realizar técnicas de presentación.
- **Enunciar objetivos:** contar al grupo lo que se busca lograr con el taller, establecer reglas y enunciar actividades que se harán, pedir retroalimentación.
- **Crear ambiente adecuado:** si se hace correctamente los pasos anteriores, se lograra una buena atmósfera.
- **Participación activa y resolución conflictos:** permitir que todos los asistentes participen y busquen solucionar los conflictos.
- **Proporcionar información:** dar conocimientos generales de la temática del taller.
- **Recordar aprendizajes obtenidos:** hacer un recuento de todo lo enseñado para generar conexiones de aprendizaje.
- **Cambio de actividades:** si es necesario, cambia tus actividades, es por eso que se te pide que tengas unas actividades extras.

III.EVALUACIÓN

- **Resumir la sesión y pedir retroalimentación:** es importante hacer un resumen breve para que realmente se haga un aprendizaje significativo y la retroalimentación te ayuda a ti, a mejorar.

- **Diviértete y disfruta:** no debes olvidar que este taller está hecho para divertirse y disfrutar.

6.7 METODOLOGIA MODELO OPERATIVO

Tabla 29 Modelo Operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	RESULTADOS	TIEMPO
Socialización	Socializar a los docentes sobre talleres de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	Reunión de trabajo con docentes	Humanos y Materiales	Docentes e Investigadora	Los docentes motivados para aplicar talleres sobre actividades lúdicas-	Horas de Lenguaje y Comunicación
Planificación	Planificar la Entrega de los talleres.	Formación de grupos de trabajo para su análisis y discusión. Plenaria sobre la aplicación los talleres de actividades lúdicas.	Humanos y Materiales	Docentes e Investigadora	Los docentes conocen el manejo y la forma de aplicar los talleres sobre actividades lúdicas	Horas de Lenguaje y Comunicación
Ejecución	Ejecutar la Aplicación de los talleres sobre actividades lúdicas.	Aplican las diferentes actividades lúdicas de los talleres sobre actividades lúdicas.	Humanos y Materiales	Docentes e Investigadora	Los estudiantes aprenden a aprender las diferentes asignaturas por medio de juegos lúdicos.	Horas de Lenguaje y Comunicación
Evaluación	Evaluar la aplicación los talleres sobre actividades lúdicas.	Observaciones permanentes	Humanos y Materiales	Docentes e Investigadora	Los estudiantes mejoran su rendimiento académico	Horas de Lenguaje y Comunicación

Elaborado por:
Erazo
Mayorga
Karen
Alejandra



alleres

CON



Actividades

Lúdicas

“ME LO CONTARON Y LO OLVIDÉ,
LO VÍ Y LO ENTENDÍ, LO HICE Y LO
APRENDÍ.” CONFUSIO

INTRODUCCIÓN

Aprender con diversión forma en el niño el deseo de buscar, investigar, y desarrollar nuevos talentos; al aplicar la lúdica más lo valores que cada niño posee hace una fusión de un APRENDIZAJE VIVENCIAL EDUCATIVO.

El protagonista principal en nuestro taller son las actividades lúdicas.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Para desarrollar estos talleres es muy importante que el docente realice una **ficha de registro**.

La **ficha de registro** es una sustentación que el docente tiene para planificar el taller o clase que va a realizar. (Dias, 2010)

ESTRUCTURA DE LA FICHA DE REGISTRO

FICHA DE REGISTRO

<i>NOMBRE DEL JUEGO:</i>	<i>DESCRIPCIÓN:</i>
<i>TIPO DE JUEGO:</i>	
<i>OBJETIVOS:</i>	
<i>AGRUPACIÓN:</i>	<i>GRÁFICO:</i>
<i>ESPACIO:</i>	
<i>MATERIAL:</i>	

Talleres Con Actividades Lúdicas Para Docentes



Signos de Puntuación

NOMBRE DEL TALLER:

SALTANDO CON LOS SIGNOS DE PUNTAJACIÓN



Modificado por: Karen Erazo



Modificado por: Karen Erazo

Los signos de puntuación son signos ortográficos que indican la producción de una pausa en la oración o bien para indicar el modo en que la misma debe ser entendida.

Los signos de puntuación más utilizados son;

- El punto (.)
- La coma (,)
- El punto y coma (;)
- Los dos puntos
- Punto seguido
- Punto aparte
- Los signos de interrogación
- Los signos de admiración
- Raya
- Guion
- Paréntesis

OBJETIVOS:

- ✚ Conocer los diferentes tipos de puntuación distintos y usarlos correctamente.
- ✚ Aprender y aplicar la regla ortográfica que regula la escritura.

Materiales:

- ✚ Fomix
- ✚ Cartulinas de colores
- ✚ Marcadores
- ✚ Goma
- ✚ Tijeras

Duración:

Hora de lengua y literatura

Lugar:

Aula de clases o patio de la escuela



DESARROLLO DEL TALLER



- A. Se forman equipos del mismo número de alumnos. Consiste en ir acatando las indicaciones del maestro.
- B. Al realizar la clase el maestro debe dar una cartulina a cada grupo de niños
- C. En esa cartulina cada grupo de niños debe ser llamado con el nombre de un signo de puntuación ya una vez explicado.
- D. Al dar un nombre a cada grupo los niños deben dibujar en una cartulina el signo de puntuación asignado.
- E. Los niños deben pasar a dar una presentación, en la presentación los niños deben decir el nombre de los signos de puntuación, su función y un ejemplo de en donde ubicar el signo de puntuación.
- F. Por tanto el maestro tiene que llevar a cabo una función organizativa de programación y adecuación del grupo a las actividades.
- G. Es importante motivar a los participantes, a cada equipo y a cada alumno para que la clase no se torne aburrida sino dinámica.
- H. Lo ideal es que se realicen diferentes tipos de presentaciones para que cada componente del grupo pueda aportar sus habilidades en el transcurso del juego y pueda superar las diferentes pruebas.

EVALUACIÓN:

El maestro debe recoger una cartulina con cada signo de puntuación realizado por los alumnos, cada cartulina debe ir en el piso del aula o del patio de la escuela para que siempre y cuando estos sean separados a una distancia en que el niño pueda caminar entre uno y otro.



Modificado por: Karen Erazo

El maestro va a formar grupos iguales de niños/as, mencionando la función de un signo de puntuación más o menos parecido a una adivinanza y los niños no deben responder, deben saltar a la cartulina como respuesta, y así sucesivamente con todos los signos de puntuación.

Es importante que el maestro que va a aplicar este taller sea muy dinámica y ponga interés al niño para poner todo su potencial a este juego.

EJEMPLO:

¿Cuál es el signo que ocupa un lugar en el espacio y va al final de una oración?



Respuesta: El punto

SINÓNIMOS y ANTÓNIMOS

NOMBRE DEL TALLER:

“BINGO” DE SINÓNIMOS y
ANTÓNIMOS



Modificado por: Karen Erazo



SINÓNIMOS

Las **palabras sinónimas** son las que tienen diferente escritura, diferente pronunciación e igual **significado**.

Ejemplos:

*Mi hermana me **deja** su ropa.*

*Mi hermana me **presta** su ropa.*

ANTÓNIMOS

Las palabras **antónimas** son aquellas que tienen diferente escritura, diferente pronunciación y diferente significado.

Ejemplos: *Está siempre **callado**.*

*Está siempre **hablando**.*

OBJETIVOS:

- ✚ Aprende los antónimos y sinónimos divirtiéndose
- ✚ Reconocer los antónimos y sinónimos de las palabras.

Materiales:

- ✚ Tarjetas de cartulina
- ✚ Marcadores
- ✚ Tijeras

Área: Lengua y Literatura

Duración: 60 minutos

Lugar:

Aula de clases o áreas recreativas.



Fuente: <https://www.google.es/search?q=imagenes+de+ni;o+jugando>

DESARROLLO DEL TALLER

- ✚ Se colocan las tarjetas al reverso y se forman dos equipos de estudiantes (máximo 6 estudiantes y mínimo 4 por equipo). Si hubiera muchos estudiantes se puede utilizar varias copias de tarjetas.



- ✚ El desarrollo es como el juego de "bingo": Un equipo levanta la tarjeta y lee la palabra, a continuación levanta otra tarjeta y si es el sinónimo se lleva la pareja.
- ✚ Gana el equipo que consigue más parejas.
- ✚ Después y durante el juego, se pueden echar dos rondas, el profesor puede ir explicando las inquietudes que los estudiantes tuvieren.
- ✚ Cuando culmine el desarrollo del bingo el docente puede retroalimentar el léxico verbal.

NOTA: Pueden guiarse en estas tarjetas o fichas para el juego de bingo.



Listo	Despierto
Responsable	Sensato
Bonito	Precioso

Blando	Esponjoso
Nervioso	Inquieto
Divertido	Entretenido

Ausente	Distraído
Atento	Amable
bonito	feo

grande	pequeño
Gordo	flaco
alto	Bajo

sucio	limpio
Tímido	extrovertido
alegre	triste

EVALUACIÓN:

1) **Completa:** las palabras de significado igual o parecido se llaman_____y las de significado opuesto se llaman_____.

2) **Une cada palabra con su sinónimo:**

Chico

Silenciosa

Caluroso

Helado

Frío

Pequeño

Terminar

Cálido

Callada

Acabar

Limpio

Impecable

Grande

Inmenso

Paciente

Calmado

A continuación hay una lista de palabras que aparecen en el texto.

Une con flechas los antónimos:

Hombre

frío

Noche

mujer

Bello

día

Calor

feo

Escriba los antónimos de las siguientes palabras:

Aburrir =

Aceptar =

Acceso =

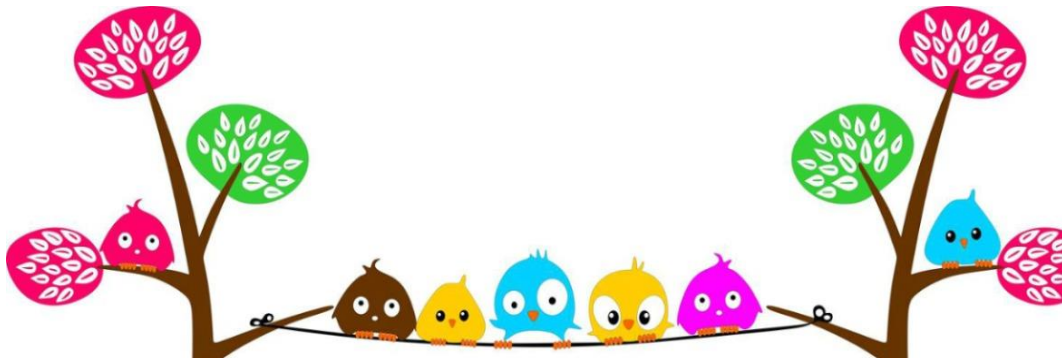
Acertar =

Literatura

Textos literarios:



Fuente: google
Modificado por: Karen Erazo



Fuente: <https://www.google.es/search?q=imágenes>
Modificado por: Karen Erazo

EL CUENTO

¿Qué es el cuento?

- Una narración breve creada por uno o varios autores, basada en hechos reales o imaginarios, inspirada o no en anteriores escritos o leyendas, cuya trama es protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento relativamente sencillo y, por tanto, fácil de entender.



Fuente: <https://www.google.com.ec>

El cuento se compone de tres partes.

- **Introducción o planteamiento:** La parte inicial de la historia, donde se presentan todos los personajes y sus propósitos. Pero fundamentalmente, donde se presenta la normalidad de la historia. Lo que se presenta en la introducción es lo que se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.

- **Desarrollo o nudo:** Es la parte donde se presenta el conflicto o el problema de la historia, toma forma y suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.
- **Desenlace o final:** Parte donde se suele dar el clímax, la solución a la historia y finaliza la narración. Incluso en los textos con final abierto, hay un desenlace. Puede terminar en un final feliz o no.

El cuento presenta varias características que lo diferencian de otros géneros narrativos:

- **Ficción:** aunque puede inspirarse en hechos reales, un cuento debe, para funcionar como tal, recortarse de la realidad.
- **Argumental:** el cuento tiene una estructura de hechos entrelazados (acción – consecuencias) en un formato de: planteamiento – nudo – desenlace.
- **Única línea argumental:** a diferencia de lo que sucede en la novela, en el cuento todos los hechos se encadenan en una sola sucesión de hechos.
- **Estructura centripeta:** todos los elementos que se mencionan en la narración del cuento están relacionados y funcionan como indicios del argumento.
- **Personaje principal:** aunque puede haber otros personajes, la historia habla de uno en particular, a quien le ocurren los hechos.
- **Unidad de efecto:** comparte esta característica con la poesía. Está escrito para ser leído de principio a fin. Si uno corta la lectura, es muy probable que se pierda el efecto narrativo. La estructura de la novela permite, en cambio, leerla por partes.
- **Prosa:** el formato de los cuentos modernos (a partir de la aparición de la escritura) suele ser la prosa.
- **Brevidad:** por y para cumplir con estas características, el cuento es breve.

OBJETIVOS:

- Animar a la lectura
- Fomentar el acercamiento al mundo de la lectura como una forma diferente de entretenimiento.



Materiales empleados:

- Ficha de un cuento por partes- fomix, plastilina.
- Bolígrafo o lápiz.
- Tijeras.

DESARROLLO DEL TALLER

Debemos tomar en cuenta que todo cuento debe tener un principio, un nudo y un fin.

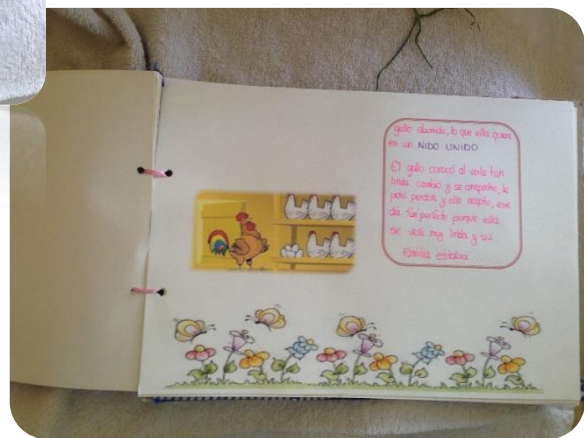
Primero debemos hacer que el niño cree su propio cuento guiándose con estas ideas que están a Los niños deben crear el cuento: deben crear con sus propias ideas.

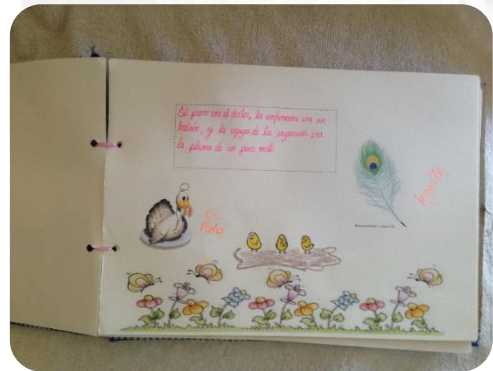
Fuente:<https://www.google.es/search?q=imagenes+de+ni;o+&ei=pdJ5VvjNNsKMmQGG4rGQAQ>
Modificado por: Karen Erazo

- a) El trabajo puede ser realizado en parejas.
- b) Después de escribir su cuento deben plasmarlo en un libro creado por ellos mismos como por ejemplo: pueden hacerlo con cartulinas, fomix, o cualquier material.



- c) Después de haber creado su propio cuento los niños deben contarnos el cuento con mucha Energía entusiasmo.





d) La maestra debe motivar al niño para que realice su trabajo con muchas ganas.

e) Al final habrá una medalla que deberá realizar la maestra para el cuento



que tenga más votos por sus compañeros.

Evaluación

RUBRICA PARA EVALUAR LA PRODUCCION DE UN CUENTO				
CRITERIOS	1	2	3	4
RASGOS				
SOLUCIONES RESOLUCION	La solución a los problemas del personaje es fácil de entender y es lógica.	La solución a los problemas del personaje es fácil de entender y es de cierta manera lógica.	La solución a los problemas del personaje es difícil de entender	No hubo intento de solucionar el problema o ésta es imposible de entender.
REQUISITOS	Todos los requisitos del cuento se cumplieron	El 90% de requisitos se cumplió	Casi todos los requisitos fueron cumplidos, algunos no.	Muchos requisitos no fueron cumplidos

Para evaluar esta clase podemos utilizar como ejemplo esta rúbrica:

ORDEN DE LOS HECHOS	Todos los hechos presentados en el cuento son precisos.	Casi todos los hechos presentados en el cuento son precisos.	La mayoría de los hechos presentados en el cuento son precisos	En el cuento hay varios errores basados en los hechos.
CREATIVIDAD	El cuento contiene muchos detalles creativos y/o descripciones que contribuyen al disfrute del lector. El autor realmente usó su imaginación.	El cuento contiene algunos detalles creativos y/o descripciones que contribuyen al disfrute del lector. El autor usó su imaginación.	El cuento contiene pocos detalles creativos y/o descripciones, pero éstos distraen del cuento. El autor ha tratado de usar su imaginación.	Hay poca evidencia de creatividad en el cuento. El autor no parece haber usado su imaginación
ORTOGRAFIA Y PUNTUACION	No hay errores de ortografía o puntuación en el borrador final. Los nombres de	Hay 3 errores de ortografía o puntuación en el borrador final	Hay mas de 4 errores de ortografía y puntuación en el borrador final.	El borrador final tiene más de 8 errores de ortografía y puntuación

Fue
nte:
http:
//es.s
cribd
.com

Fuente: <http://es.scribd.com>

TALLER #4

ADJETIVOS



Fuente: google

Modificado por: Karen Erazo

Este taller lo llamamos así porque vamos a realizar un noticiero en el que los niños van a comentar dar su propia opinión y calificar a lo sucedido, en este caso podemos hacerlo con las diferentes profesiones que ponemos a continuación:



PROFESIONES



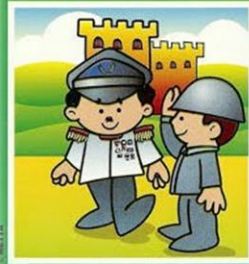
EL ABOGADO



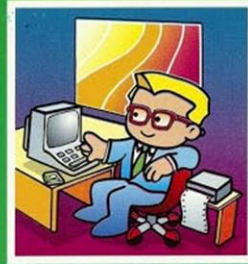
LA DENTISTA



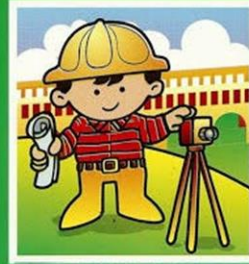
EL VETERINARIO



EL MILITAR



EL TECNICO DE COMPUTACION



EL INGENIERO

OFICIOS



EL ZAPATERO



EL PANADERO



LA EMPLEADA DOMESTICA



EL LIMPIABOTAS



EL PINTOR DE BROCHA GORDA



LA TORTILLERA

Fuente: Libro aprendiendo juntos

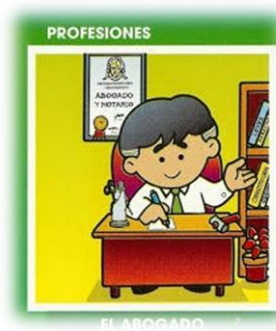
Estas plantillas pueden ser utilizadas como fichas para el desarrollo del taller:

Por ejemplo:

La maestra da un ejemplo de cómo iniciar el noticiero:

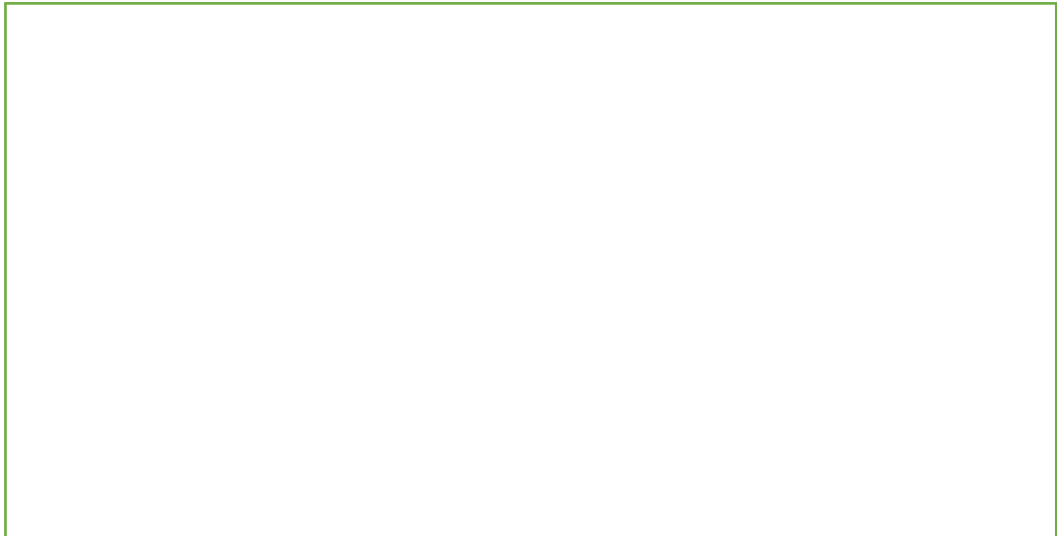
- 1) Se debe organizar el escenario del noticiero como sea mejor para el estudiante o grupo de estudiantes.
- 2) El niño deberá actuar como un reportero de televisión y otro deberá ser el presentador del noticiero.
- 3) Para que este taller sea un poco más divertido la maestra deberá realizar o llevar una cámara para filmar el noticiero de los niños, y luego de todas las presentaciones proyectarlas ante la clase.
- 4) El niño que es presentador deberá decir "buenas tardes vamos a continuación a enlazarnos con nuestro corresponsal Juan que se encuentra en el lugar de los hechos, a continuación nos va a contar la noticia.....
¿.Hola Juan cómo estás cuéntanos qué novedades tenemos.....?"
- 5) El niño corresponsal podría decir ¡Cómo están compañeros y televidentes aquí nos encontramos en la ciudad de Ambato y vamos hablar sobre el trabajo de un doctor !
- 6) En este caso vamos a calificar a cada una de las profesiones:
El médico tiene un mandil blanco, le gusta curar
El arquitecto maquilla las construcciones del ingeniero.....
El carnicero entrega la carne para comer rico.....etc.

Evaluación





Dibuja una profesión diferente:



Tipos de Lenguaje



Objetivos:

- Promover el dialogo y la comunicación entre compañeros.
- Favorecer el lenguaje oral y lingüístico logrando una Interacción con ambientes alfabetizadores.

Modificado por: Karen Erazo



Modificado por: Karen Erazo

TIPOS DE COMUNICACIÓN

Comunicación verbal: oral y escrita

- ✚ **La comunicación verbal** puede realizarse de dos formas: oral: a través de signos orales y palabras habladas o escrita: por medio de la representación gráfica de signos.

Hay múltiples formas de comunicación oral. Los gritos, silbidos, llantos y risas pueden expresar diferentes situaciones anímicas y son una de las formas más primarias de la comunicación. La forma más evolucionada de comunicación oral es el lenguaje articulado, los sonidos estructurados que dan lugar a las sílabas, palabras y oraciones con las que nos comunicamos con los demás

Las formas de comunicación escrita también son muy variadas y numerosas (ideogramas, jeroglíficos, alfabetos, siglas, graffiti, logotipos, entre otros). Desde la escritura primitiva ideográfica y jeroglífica, tan difíciles de entender por nosotros; hasta la fonética silábica y alfabética, más conocida, hay una evolución importante.

Para interpretar correctamente los mensajes escritos es necesario conocer el código, que ha de ser común al emisor y al receptor del mensaje.

Comunicación Oral

Utiliza el canal auditivo, pues uno percibe las palabras a través del oído

Se escuchan los diferentes fonemas de modo lineal, es decir, uno tras otro, ya que no una persona no dice dos palabras simultáneamente.

El emisor puede retractarse de lo que dice.

Existe interacción, feedback, retroalimentación entre los hablantes.

Las palabras a medida que se dicen se van, o sea la comunicación desaparece o es efímera y dura lo que permanece el sonido en el ambiente, no más tiempo.

Se utilizan soportes verbales y no verbales, así como elementos para verbales al momento de la acción comunicativa. Movimientos, desplazamientos y distancias; gestos, tonos de voz, uso de apoyo visual y elementos tecnológicos, entre otros.

Comunicación escrita

Se percibe a través de la visión, pues las palabras se leen y, por ende, se utiliza el sentido de la vista. Esto causa una mayor concentración del lector, pues para

entender la idea planteada debe analizar el contenido y evaluar las formas de la escritura o el sentido que tiene ésta.


La escritura posee un mayor nivel de elaboración que la comunicación oral, pues se tiende a tener más cuidado de las palabras que se plasman. Son importantes los elementos de acentuación, pues le darán sentido a la lectura; pausas, interrogaciones, tildes, comas, etc.

Existe la posibilidad de relectura, que el destinatario o lector revise las veces que desee el documento o escrito, pues este tipo de comunicación permanece en el tiempo (salvo que sea destruido).

No hay una interacción instantánea o directa entre emisor y receptor.

El soporte verbal que es la base en esta comunicación es la escritura, las palabras. Eso no implica que el texto no pueda llevar gráficos, dibujos o diseños, pero lo primordial será el léxico escrito.

Comunicación no verbal

 **La comunicación no verbal** se realiza a través de multitud de signos de gran variedad: Imágenes sensoriales (visuales, auditivas, olfativas...), sonidos, gestos y movimientos corporales.

Características de la comunicación no verbal:

- Mantiene una relación con la comunicación verbal, pues suelen emplearse juntas.
- En muchas ocasiones actúa como reguladora del proceso de comunicación, contribuyendo a ampliar o reducir el significado del mensaje.
- Los sistemas de comunicación no verbal varían según las culturas.
- Generalmente, cumple mayor número de funciones que el verbal, pues lo acompaña, completa, modifica o sustituye en ocasiones.

Por nivel

Comunicación intrapersonal

Es la que mantienes contigo mismo, el diálogo interno. Esa voz de tu pensamiento consciente tiene total intimidad contigo, y puede decirte cosas que tu jamás dirías a otras personas. Esa voz eres tú; se trata de tu comunicación intrapersonal.

Es decir la comunicación intrapersonal es el conocimiento de los aspectos internos de sí mismo: acceso al universo emocional interno, a la sucesión personal de sentimientos. Incluye la integridad personal, particularidad humana que se fortalece a través de la autoestima, la identidad, la autonomía, la humildad, la empatía, la capacidad de diálogo y los valores, factores indispensables para la construcción de contextos estables.

Facilita caminos para que recorramos nuestros ámbitos íntimos, cercanos y lejanos, de manera que la introspección nos otorgue imágenes del mundo emocional que habitamos. Nos otorga la facultad de darnos cuenta y de aceptarnos, y la habilidad de aplicar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento, lo que nos permite organizar y dirigir la vida personal.

Comunicación interpersonal

La comunicación interpersonal se da entre dos personas que están físicamente próximas. Cada una de las personas produce mensajes que son una respuesta a los mensajes que han sido elaborados por la otra o las otras personas implicadas en la conversación.

Comunicación grupal

Es la que ocurre cuando un conjunto de personas conforman una unidad prácticamente identificable y realizan transacciones de mensajes para la

interacción, convivencia y desarrollo del grupo en busca del cumplimiento de sus metas.

Comunicación pública

Todo acto por el cual una pluralidad de personas pueda tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas.

No se considerará pública la comunicación cuando se celebre dentro de un ámbito estrictamente doméstico que no esté integrado o conectado a una red de difusión de cualquier tipo. (Alumna: Socorro Solís H.)



Modificado por: Karen Erazo

- a) La maestra puede dividir a los niños del curso en dos grupos de niños iguales. Pueden ser A y B.
- b) La maestra van a presentar diferentes frases a los niños,
- c) Los niños deben transmite el mensaje al otro equipo pude ser en cualquier tipo de comunicación.
- d) El lenguaje no debe ser oral
- e) Los niños que más frases adivinen ganan el taller.

Evaluación:

La comunicación lingüística se realiza necesariamente a través del:

- A) Lenguajegestual.
- B) Lenguaje simbólico.
- C) Lenguaje acústicos.
- D) Lenguaje gráfico.
- E) Lenguaje oral y escrito.

Cuando el árbitro saca una tarjeta roja al jugador que pateó a su contrincante en un partido de fútbol se ha realizado un tipo de comunicación:

- A) No humana visual
- B) Humana verbal
- C) No humana táctil
- D) Verbal
- E) Humana no verbal

Escribe 3 ejemplos de comunicación no verbal e imita en tu clase

1.

2.
3.

TALLER #6

Palabras Monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas



Fuente: google

Modificado por: Karen Erazo

Objetivos:

- ✚ Promover la creatividad del niño o niña.
- ✚ Aprender a diferenciar entre las palabras monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas.

MONOSÍLABAS

Una palabra pertenece al grupo de palabras monosílabas cuando está formada por una sola sílaba, es decir, se pronuncia en un sólo golpe de voz. Ejemplo:
sol

Sol (un golpe de voz)

BISÍLABAS

Una palabra pertenece al grupo de palabras bisílabas cuando están formadas por dos sílabas, es decir, se pronuncia con dos golpes de voz. Ejemplo:
Carro

Ca-rro (dos golpes de voz)

TRISÍLABAS

Una palabra pertenece al grupo de palabras trisílabas cuando están formadas por tres sílabas, es decir, se pronuncia con tres golpes de voz. Ejemplo:

Caracol

ca-ra-col (tres golpes de voz)

POLISÍLABAS

Una palabra pertenece al grupo de palabras polisílabas cuando están formadas por cuatro o más sílabas, es decir, se pronuncia con cuatro o más golpes de voz.

Ejemplo: mariposa ma-ri-po-sa (cuatro golpes de voz)

Materiales

- Una pelota
- Imaginación

DESARROLLO DEL TALLER

- 1) Los niños deberán salir al patio de la escuela
- 2) La maestra dará las siguientes indicaciones:
Cada niño va a coger la pelota y va a decir una palabra monosílaba, bisílaba, trisílaba y polisílaba.
- 3) Los niños que no se equivoquen esta actividad ganan.

Evaluación

Separa las siguientes palabras en sílabas:

Zapato:.....

Manguera:.....

Mano:.....

Castillo:.....

Florero:.....

Refrigeradora:.....

Aro:.....

Col:.....

Ecuador:.....

**CLASIFICA LAS PALABRAS SEGÚN SU NÚMERO DE
SÍLABAS**

charco, sendero, trayecto, jugar, estimado, plantas, bondad, desharrapado, Carmen, pegadizo, del, ardor, mandiles, tránsito, hechura, hendidura, improvisar, obturado, proyector, cal, optar, expulsar, tez, aparejador, tras, sí

MONOSÍLABAS	BISÍLABAS	TRISÍLABAS	POLISÍLABAS
1.	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.
9.	10.	11.	12.
13.	14.	15.	16.
17.	18.	19.	20.

Identifica las palabras de dos sílabas:

1. CAUDILLO

2. BUZÓN

3. LECHERÍA

4. SUEÑO

5. AHUEHUETE

6. CAMINO

7. INTERNADO

8. LUCES

9. HUECO

10. PIRÁMIDE

TALLER #7

Multiplicaciones

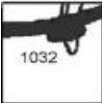
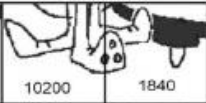


NOMBRE DEL TALLER:

Descubre la imagen

Calcula las siguientes operaciones y arma el rompecabezas

Desarrollo

- El docente debe dar una tarjeta de multiplicar a cada niño
- Los niños que vayan multiplicando correctamente podrán descubrir la imagen y deben correr a pegar en la pizarra de clase o en la parte delantera en donde se realiza la actividad.

		7905
1032	10200	1840
5797	5270	11594
9648	7266	15504
1952	4092	17934
18350	26028	9412
		9048
	5148	

536 X 18 =	754 X 12 =	122 X 16 =	527 X 15 =
346 X 21 =	234 X 22 =	186 X 22 =	527 X 11 =
456 X 34 =	723 X 36 =	102 X 16 =	527 X 10 =
427 X 42 =	734 X 25 =	362 X 26 =	527 X 22 =
200 X 51 =	184 X 10 =	172 X 6 =	423 X 17 =

6.8 ADMINISTRACIÓN

La propuesta administrará en primera instancia los padres; ya que ellos estarán pendientes de las tareas de sus hijos, los docentes; porque impartirán su clase con la aplicación de actividades lúdicas, y el Sr. Director porque socializara el presente taller a los demás compañeros profesores.

Tabla 30: Plan de evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Qué evaluar?	Talleres con actividades ludicas
2.- ¿Por qué evaluar?	Para determinar la eficiencia y eficacia de la propuesta
3.- ¿Para qué evaluar?	Para que se cumplan los objetivos propuestos y poder mejorar el rendimiento escolar.
4.- ¿Con qué criterios?	Efectividad: para evaluar el cumplimiento de los la aplicación de actividades ludicas en la escuela.
5.- Indicadores	Cuantitativos y cualitativos
6.- ¿Quién evalúa?	Investigadora
7.- ¿Cuándo evaluar?	Al culminar la propuesta
8.- ¿Cómo evaluar?	Observación
9.- Fuentes de información	Padres de familia, director, docentes
10.- ¿Con qué evaluar?	Con la aplicación de un plan de evaluación

Fuente: Tutoría de la investigación científica
Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra.

6.9. Previsión de la evaluación

La evaluación a esta propuesta se llevará a cabo durante el proceso y al finalizar cada fase, bajo la responsabilidad de las autoridades del plantel, ayudando de esta manera a solucionar problemas de rendimiento escolar.

Se ha utilizado el siguiente esquema:

Tabla 31 Evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan las actividades lúdicas?	Investigador, Directivo, Docentes y Alumnos.
¿Para qué mejorar el rendimiento escolar?	Para generar cambios positivos en los estudiantes y que puedan emitir juicios de valor.
¿Qué se conseguirá?	La ejecución de talleres sobre actividades lúdicas.
¿Quiénes son los beneficiados?	Comunidad Educativa.
¿Cuándo evaluar?	Durante todo el proceso.
¿Cómo evaluar?	Con la aplicación de los talleres de actividades lúdicas.
¿Con qué evaluar?	Con las actividades aprendidas.

Elaborado por: Erazo Mayorga Karen Alejandra.

BIBLIOGRAFÍA

- Ávila, D. ((1995)). *"El juego en el trabajo creativo"*. Obtenido de http://red.ilce.edu.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=96&Itemid=167
- Blázquez. (2012). *el juego y diversion*.
- creativo, E. j. (1995). *ÁREA DE CAPACITACIÓN DE LA UNIDAD DE PUBLICACIONES EDUCATIVAS*. Obtenido de http://red.ilce.edu.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=96&Itemid=167
- Dewey, J. I ludica y el juego (2002).
- Dias, M. (Junio de 2010). *Juegos de interior para realizar en un aula*. (M. R. Joya, Productor) Obtenido de <http://www.efdeportes.com>
- Elza, L. L. *autopercepcion del rendimiento academico enestudiantes*. (s.f.).
- Herrera, L. *juguemos juntos* (2008).
- ICARITO. (18 de 03 de 2010). *recreacion en niños*. Obtenido de <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividades-ludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>
- Jaspe, P. C. *el aprendizaje* (7 de 07 de 2010).
- Jimenez. (2002). *laludica*. Obtenido de laludica.org
- Marchesi. (s.f.) *cambios en los niños*. Obtenido de 1999
- Marchesi. (1999). *paradigmas* .
- Natale. (1990). *rendimiento escolar*.
- Ocaña, A. L. (2007) *funciones cerebrales* .
- Silvana Bolaños. (2011). *paradigma constructivista*. Obtenido de <http://constructivismo.webnode.es/paradigma-constructivista/>
- Tagle, E. Y. (2008). *la ludica como enseñanza* .
- Torres Velázquez, L., & Soriano, R. (julio-diciembre de 2006). *Rendimiento académico y contexto familiar en estudiantes universitarios*.
- Vargas, M. R. (2010). *paradigmas*. Obtenido de El enfoque constructivista de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

ANEXOS

ANEXO 1: ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: PRESENCIAL.

OBJETIVO: Recaudar información actualizada sobre las actividades lúdicas que sirva de apoyo para la investigación.

INDICADORES:

- Lea detenidamente el cuestionario.
- Marca con una(X) la alternativa que usted elija.
 - 1) ¿Utiliza actividades lúdicas motivacionales como parte de la enseñanza?
SI () NO ()
 - 2) ¿Utiliza el patio de la escuela para el aprendizaje significativo?
SI () NO ()
 - 3) ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?
SI () NO ()
 - 4) ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?
SI () NO ()
 - 5) ¿En las tareas que usted manda a los estudiantes aplica la lúdica?
SI () NO ()
 - 6) ¿Brinda usted la confianza necesaria a los niños en el aula de clases?
SI () NO ()
 - 7) ¿Trabajan los estudiantes aplicando guías o consignas responsablemente?
SI () NO ()
 - 8) ¿Es importante aplicar diferentes técnicas para obtener un mejor rendimiento escolar?
SI () NO ()
 - 9) ¿De acuerdo a su experiencia laborar es importante evaluar a los niños continuamente para revisar su rendimiento escolar?
SI () NO ()
 - 10) ¿Emplea estrategias para desarrollar el rendimiento escolar en los niños/as?
SI () NO ()

ANEXO 2: ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Recaudar información actualizada sobre las actividades lúdicas que sirva de apoyo para la investigación.

INDICADORES:

- Lea detenidamente el cuestionario.
- Marca con una X la alternativa que usted elija.

1) ¿Tu profesor durante las clases utiliza actividades lúdicas?

SI ()

NO ()

2) ¿A veces recibes clases en el patio de tu escuela?

Si ()

No ()

3) ¿A menudo salen al patio a realizar actividades lúdicas?

SI ()

NO ()

4) ¿Cuándo juegas aprendes algo diferente?

SI ()

NO ()

5) ¿Realizas tus tareas aplicando las indicaciones de tu maestro?

SI ()

NO ()

6) ¿Te gusta atender las clases que imparte tu maestro?

SI ()

NO ()

7) ¿Te gusta aprender jugando?

SI ()

NO ()

8) ¿Las clases son más divertidas cuando tu maestro aplica diferentes actividades para aprender?

SI ()

NO ()

9) ¿Quisieras que tu maestro dinamice las diferentes actividades en el aula?

SI ()

NO ()

10) ¿Actúas mejor cuando te evalúan?

SI ()

NO ()

Gracias por su colaboración