

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

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

TEMA:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL RUMIÑAHUI DEL CANTÓN PÍLLARO”

AUTOR: LUZMARINA BAUTISTA CHIQUITO

TUTOR: MSC. GUILLERMO CASTRO

AMBATO – ECUADOR

**APROBACION DEL TUTOR DEL TABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Dr. MSc Guillermo Castro Jácome.CC 180045958-6 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:, las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Rumiñahui del Canton Pillaro ,Desarrollado por la egresada, Luz Marina Bautista Chiquito considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato 1 de Junio del 2011

.....

TUTOR
TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

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

BAUTISTA CHIQUITO LUZ MARINA

.C.180429673-7

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:**

La Comisión de estudio y calificación del informe de Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: “las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños y niñas del tercer año de la escuela Rumiñahui del Cantón Pillaro” presentada por la Srta. Luz Marina Bautista Chiquito, egresada de la carrera de Educación Básica promoción: 2010 una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

.....
Lcda.Mg.Noemy GaviñoO

.....
Ing.Mg.Wilma Lorena Gavilanes López

DEDICATORIA

A MIS PADRES

Que con entero sacrificio y abnegación, supieron entregarme todo de si, para hacer ente positivo frente a la sociedad y util a la patria y a toda la comunidad educativa.

Y asi poder obtener mi anhelado éxito en esta investigacion.

Con profundo sentimiento amor y ternura este trabajo de investigacion quienes reconocen el esfuerzo y sacrificio me ayudaron a salir adelante en esta difícil investigación.

Mi más sincero agradecimiento a Dios por permitirme cumplir con un anhelo

AGRADECIMIENTO

Mi sinceros agradecimientos y gratitud para mis distinguidos maestros quienes con nobleza, educación y entusiasmo depositaron en mí sus bastos conocimientos y sabiduría .

También quiero extender mi más sincera gratitud a toda la comunidad educativa de la escuela “Rumiñahui” y a todos los estudiantes quienes me colaboraron durante la realización de mi tesis de graduación.

INDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
AUTORIA DE LA TESIS.....	III
APROVACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
ÍNDICE GENERAL.....	VII
ÍNDICE DE CUADROS.....	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XI
RESUMEN EJECUTIVO.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA.....	2
1.1 TEMA.....	2
1.2 PLANTIAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.2.2 ANALISIS CRITICO.....	2
1.2.3 PROGNOSIS.....	5
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	5
1.2.5 INTERROGANTES.....	6
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	7
1.4 OBJETIVOS.....	7
1.4.1 OBJETIVOS GENERALES.....	7
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
2.2 FUNDAMENTACION FILOSOFICA.....	9
2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	11
2.3.1 ACTIVIDADES LÚDICAS.....	12
2.3.2 ESTRATEGIAS DE MOTIVACIÓN.....	27
2.4 HIPÓTESIS.....	38
2.5 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	38

CAPÍTULO III.....	39
METODOLOGÍA.....	39
3.1 ENFOQUE.....	39
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	40
3.4 POBLACIÓN O MUESTRA.....	41
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	42
3.5.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	43
3.5.2 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	44
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	45
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	45
CAPÍTULO IV	46
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	46
4.1 ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES.....	46
4.2 ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES	57
4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	67
CAPÍTULO V.....	68
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	68
5.1 CONCLUSIONES.....	68
5.2 RECOMENDACIONES.....	69
CAPÍTULO VI.....	70
LA PROPUESTA.....	70
6.1 TÍTULO.....	70
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	70
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	70
6.4 OBJETIVOS.....	71
6.4.1 OBJETIVO GENERAL	71
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	71
6.5 FUNDAMENTACIÓN.....	71
6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	83
6.7 METODOLOGÍA: MODELO OPERATIVO.....	91
6.8 EVALUACIÓN.....	93
<i>MATERIALES DE REFERENCIA</i>	94
BIBLIOGRAFÍA.....	94
ANEXOS	98

INDICE DE CUADROS

CUADRO 3.1 OPERACIONALIZACION DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	44
CUADRO 3.2 OPERACIONAAALIZACION DE LA VARIABLE DEPENDIENTE...	45
CUADRO 4.1 IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÙDICAS	46
CUADRO 4.2 TIPOS DE ACTIVIDADES LÙDICAS.....	47
CUADRO 4.3 UTILIZA MOTIVACIÒN.....	48
CUADRO 4.4 QUE SON ACTIVIDADES LÙDICAS.....	49
CUADRO 4.5 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO CUANDO ESTA MOTIVADO.....	50
CUADRO 4.6 UTILIZA JUEGO EL MAESTRO.....	51
CUADRO 4.7 ACTIVIDADES LÙDICAS CLASES INTERESANTES.....	52
CUADRO 4.8 ACTIVIDADES LÙDICAS AYUDA A LA MOTRICIDAD	53
CUADRO 4.9 ESTABLECE RELACION ENTRE DOCENTE Y ALUMNO.....	54
CUADRO 4.10 INSENTIVA A LOS NIÑOS A INVESTIGAR.....	55
CUADRO 4.11 IMPORTANCIA DE ACTIVIDADES LÙDICAS.....	57
CUADRO 4.12 UTILIZA SOCIODRAMA PARA DAR SUS CLASES.....	58
CUADRO 4.13 QUE SON ACTIVIDADES LÙDICAS.....	59
CUADRO 4.14 UTILIZA MOTIVACIÒN PERMANENTE.....	60
CUADRO 4.15 EL JUEGO PERMITE CREATIVIDAD	61
CUADRO 4.16 INTERCAMBIA ACTIVIDADES	62
CUADRO 4.17 EL PAPEL DEL EDUCADOR EN LAS ACTIVIDADES LÙDICAS.....	63
CUADRO 4.18 TIPOS DE ACTIVIDADES LUDICAS	64
CUADRO 4.19 FORTALECIMIENTO DE VALORES.....	65
CUADRO 4.20 DESARROLLO GLOBAL DEL NIÑO.....	66
CUADRO 4.21 MÈTODO PROMEDIO	67
CUADRO 6.1 MODELO OPERATIVO.....	91

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1.1 ÁRBOL DE PROBLEMAS	3
GRÁFICO 2.1 CATEGORIAS FUNDAMENTALES.....	11
GRÁFICO 4.1 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTES PREGUNTA 1.....	46
GRÁFICO 4.2 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTES PREGUNTA 2.....	47
GRÁFICO 4.3 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTE PREGUNTA 3.....	48
GRÁFICO 4.4 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTE PREGUNTA 4.....	49
GRÁFICO 4.5 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTE PREGUNTA 5.....	50
GRÁFICO 4.6 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTE PREGUNTA 6.....	51
GRÁFICO 4.7 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTE PREGUNTA 7.....	52
GRÁFICO 4.8 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTE PREGUNTA 8.....	53
GRÁFICO 4.9 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTE PREGUNTA 9.....	54
GRÁFICO 4.10 ESTADISTICA ENCUESTA ESTUDIANTE PREGUNTA 10.....	55
GRÁFICO 4.11 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE TE PREGUNTA 11.....	57
GRÁFICO 4.12 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE PREGUNTA 12.....	58
GRÁFICO 4.13 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE PREGUNTA 13.....	59
GRÁFICO 4.14 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE PREGUNTA 14.....	60
GRÁFICO 4.15 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE PREGUNTA 15.....	61
GRÁFICO 4.16 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE PREGUNTA 16.....	62
GRÁFICO 4.17 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE PREGUNTA 17.....	63
GRÁFICO 4.18 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE PREGUNTA 18.....	64
GRÁFICO 4.19 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE PREGUNTA 19.....	65
GRÁFICO 4.20 ESTADISTICA ENCUESTA DOCENTE PREGUNTA 20.....	66

RESUMEN EJECUTIVO

En la escuela Ruminahiu se detecto que los profesores no utilizan actividades ludicas como estrategia de motivacion porque no esta incluido dentro del programa curricular y es por esta razon que los ninos no participan en eventos escolares, desmotivados sin animos de aprender, conformista con lo que saben y ensenan los profesores.

Frente a este problema los autores llegan ala conclusion que las actividades ludicas como estrategia de motivacion es una actividad amena, recreacional para que las clases sean dinamicas, entretenidas y cause interes a los ninos al momento de atender ya si adquirir un aprendizaje significativo que le dure en el proceso ensenanza-aprendizaje.

Aplicando la técnica de la encuesta para investigar este problema se observo que la mayoria de los docentes no utilizan este tipo de actividades.

Como alternativa de solucion a este problema se realizara un manual de actividades lúdicas como estrategia de motivación en la escuela Ruminahui del Cantón Píllaro.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación realizado en la Escuela Rumiñahui del Canton Pillaro se ha detectado el problema de las actividades lúdicas como estrategia de motivación el mismo que está basado en seis capítulos,

El primer capítulo trata acerca de la contextualización en donde se describe las fortalezas y debilidades de la institución, seguidamente realizamos un breve análisis crítico en donde detallamos minuciosamente las particularidades del problema mencionado anteriormente, y a su vez realizamos el planteamiento de la justificación en donde manifiesta el porqué de la investigación y quienes van a ser los beneficiados también se detalla los objetivos. En el segundo capítulo se plantean los antecedentes investigativos en donde se manifiesta si el tema ha sido investigado, por lo tanto nos enfocáremos en el paradigma crítico propositivo y finalmente realizamos la hipótesis la misma que será verificada y comprobada en el capítulo iv. En el tercer capítulo se explica la metodología la cual está orientada al enfoque cualitativo ya que el investigador es el eje de todo el proceso investigativo, también se da a conocer la modalidad básica de la investigación que se refiere al contacto directo que se tiene con los profesores y alumnos ya que serán ellos los protagonistas principales, además se manifiesta la población y muestra con la que se trabajara durante el proceso investigativo. En el cuarto capítulo se encuentra el análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los involucrados del problema. Como también la verificación de la hipótesis. En el quinto capítulo esta lo que se refiere a conclusiones y recomendaciones. Y finalmente el sexto capítulo que se da a conocer la propuesta que solucionara al problema de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

Las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Rumiñahui del Cantón Píllaro

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

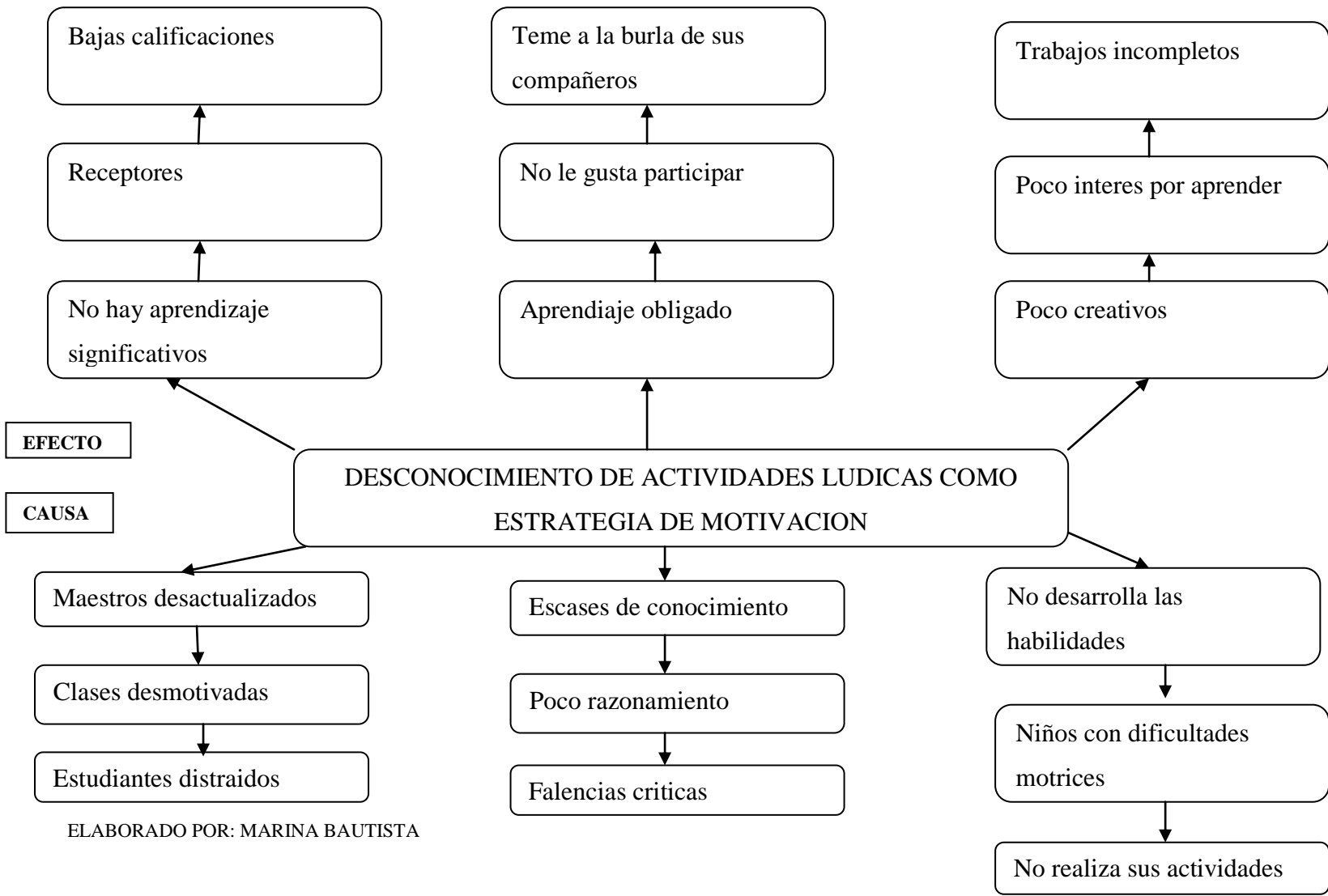
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

La Escuela Fiscal Mixta Rumiñahui esta ubicada en el barrio San Juan de la Parroquia de San Miguelito del cantón Píllaro, cuenta con ocho aulas de en que se acomoda un paralelo por año, tambien tiene laboratorio de Computación, cuenta con profesoras especiales y siete maestras de planta.

Al transcurir el tiempo esta institución ha ido ganando prestigio gracias a las maestras que les gusta participar en todo evento y estan dispuestas al cambio innovando nuevos conocimientos posee baterias sanitarias, canchas amplias para que los niños se distraigan en el recreo. Toda intitucion tiene fortalezas que se diferencia de las demas y las que se observa y palpa son que cuentan con una infraestructura en buen estado, con portera qe aseas las aulas y sevicios higinicos,bar parqueadero ect. Pero tienen tambien su debilidades que es el de no utiliar actividades ludicas para desarrollar la motivación de las niñas es por esta razón que escogi este tema parainvestigar.

1.2.2 ANÁLISIS CRITICO

GRAFICO 1.1 ARBOL DE PROBLEMAS



La mayoría de los maestros no utilizan actividades lúdicas como estrategia de motivación en las clases, y es por esta razón que el niño se convierte en un receptor en donde el maestro va llenando contenidos, y el alumno no adquiere aprendizajes significativos, el solo aprende por el momento y luego se olvida con gran facilidad y no desarrolla su razonamiento es conformista con lo que sabe.

Están durmiendo en clase no les interesa de lo que están tratando están distraídos pensando en otras actividades. Los estudiantes serían despreocupados no cumplieron las tareas bien, tendrían problemas en su aprendizaje no les gusta participar dar criterios de lo que están tratando el prefiere esconderse, el maestro si no motiva a los niños y es tradicionalista en su clases va a tener alumnos que no les guste investigar que se limiten a lo que sabe y enseña el maestro, por lo tanto hacen las tareas a medias y tiene problemas al realizarlo las actividades ejecutadas en el aula

Si los maestros utilizan actividades lúdicas amenizara las actividades que están realizando todos los estudiantes pondrían su buena voluntad para llegar al objetivo que quiere alcanzar la maestra con todos que adquieran conocimientos y desarrollen su habilidades sus capacidades creadoras.

En la actualidad hay maestras que no les gusta innovar siguen dando clases tradicionales, las clases se vuelven desmotivadas es cuando el alumno pierde el interés de aprender y es así que no existe comunicación, esto es el profesor queriendo dirigir el aprendizaje y los estudiantes no quieren aprender, es por esta razón que posee un escaso conocimiento de las cosas, trayendo como consecuencia que el alumno estudia por amenaza, represiones no por que le guste sino por que le exige, le castigan reprobación, notas bajas suspensión, es decir el conocimiento adquirido se va olvidar fácilmente porque le obligaron no puso su voluntad propia, no fue de su agrado.

Los niños no desarrollan las habilidades y destrezas que tienen es por que el maestro no deja participar, el es el dueño de las clases, se hace lo que el dice, los niños se vuelven pocos creativos les gusta que les den pensando , haciendo las actividades y no ponen ningun esfuerzo por hacer por si solos las cosas, el alumno se vuelve poco observador, no desarrolla las capacidades logicas, la fantasia, la imaginacion, se convierten en mediocres.

1.2.3 PROGNOSIS

Si se soluciona este problema tendremos niños activos que les guste participar que pongan interes por aprender por si solos expresan lo que sienten son crativos seran innovadores en sus conocimientos ya que mediante las actividades ludicas el niño capta y aprende conocimientos significativos y asi desarrollan la motivación y esta predispuestos a participar en actividades escolares, aumentara el nivel de asimilacion de los conocimientos ,el aprendizaje tiene vida espontanealidad y razon de ser.

Si no se solucionaa este problema tendremos niños, inactos que no le guste participar o se duermen en clases no ponen interes y tiene bajas calificaciones, no tienen animo para ir a clases se sienten desmotivados, tendremos niños mediocres que todos esperan que le den pensando y haciendo haran las cosas solo por obligacion nopor el gusto de ellos , seran conformistas toda su vida y no superaran por salir adelante.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo Influye la utilizacion de actividades lúdica como estrategia de motivación en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Rumiñahui?

1.2.5 INTERROGANTES.

- ¿Influye las actividades lúdicas para desarrollar la motivación?
- ¿Qué importancia tiene las actividades lúdicas para desarrollar la motivación?
- ¿La falta de motivación hace que el niño sea distraído inquieto?
- ¿Qué importancia tiene que el maestro haga una dinámica en el cambio de hora.?
- ¿Cómo el maestro cautiva la atención para dar clases?
- ¿Por qué dificulta a los docentes aplicar actividades lúdicas?
- ¿Por qué es fundamental la motivación?
- ¿Cuál sería los cambios que se podría observar en los niños después de utilizar las actividades lúdicas?
- ¿Qué factores influye en el motivación?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.

Esta investigación se va a realizar con los niños (as) del Tercer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Rumiñahui.

Las categorías conceptuales a investigar son :

Actividades lúdicas

Estrategia de Motivación.

1.3 JUSTIFICACIÓN.

Muchas son las razones para solucionar dichos problemas pero entre las mas relevantes tenemos.

Es de vital importancia esta investigación porque se rompera los esquemas tradiciones y lograr que los estudiantes sean activos y les guste participar y sean las clases más dinamicas en donde ellos se sienten motivados y aprendan mediante el juego o actividade lúdicas en donde obtengan resultados positivos y sentirme satisfecha de haber contribuido enel cambio de las clases que son aburridas, para asi tener alumnos criticos , reflexivos tomen deciciones por si solos sean autonomos, posean un lexico fluido y cada día vayan innovando sus saberes.

Mediante esta tecnica los alumnos sientan interes por aprender cada día mas, ir enriqueciendo sus conocimientos ya que los beneficios de esta investigación va hacer de gran utilidad para la institución.

Este problema es original porque es producto de mi interes y preocupación para dar a la sociedad jovenes creativos e innovadores, predispuestos al cambio que venga a futuro.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL.

- Determinar como influyela utiliacion de activuidaes lúdicas para mejorar las estrategias de motivación en los niños y niñas del tercer año de educación básica de la escuela Rumiñahui.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Diagnosticar si los docentes utilizan las actividades lúdicas para motivar a los niños.
- Seleccionar las actividades lúdicas actuales que sirvan para motivar a los niños
- Elaborar un manual de actividades lúdicas para fortalecer estrategias de motivación en los niños (as) del tercer año de la Escuela Fiscal Rumiñahui.

CAPÍTULO II

EL MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

En la Escuela Fiscal “Rumiñahui” este problema no ha sido investigado por ninguna otra persona por lo que no existe ninguna documentación acerca de dicho problema, pues ni los padres de familia ni todos los miembros de la institución se han interesado en que es importante que la maestra aplique actividades lúdicas para desarrollar la motivación.

Este trabajo de investigación es inédito, original desde todo punto de vista. Este problema a investigar está inmerso en la Área Educativa y el Campo Didáctico porque permite que al niño aprenda de diferente manera mediante actividades lúdicas se considera las clases más divertidas dinámicas y así desarrollar la estrategia de la motivación y se siente a gusto y con muchas ganas de aprender y superarse y así ser un ente positivo para la sociedad. El presente documento tiene suficiente información de fácil acceso que me permite tener una visión clara hacia donde quiero llegar solucionando el problema, también en cuanto a información en internet existe mucha información, en libros se encuentra en las ediciones actuales, también tengo la colaboración de toda la institución.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSOFICA.

Esta investigación que voy a realizar está en el paradigma naturalista o crítico propositivo ya que mi tema se enfoca y cubre las expectativas que presenta este paradigma ya que cada institución vive en diferentes contextos

entonces cada institución tiene diferentes debilidades en el proceso enseñanza aprendizaje y cada uno tiene una solución diferente.

PREMIAS ONTOLÒGICAS.

La realidad en que se va a realizar la investigación se la consibe enel paradigma naturalista, el problma esta sucediendo actualmente en la Escuela Rumiñahui, es muy perjudicial en los niños ya que afecta en el proceso de enseñanza, no captan aprendizaje significativo su rendimiento es bajo no desarrollan la creatividad, no participan en debates,foros, esto se da porque la maestra no aplica actividades lúdicas para llamar la atención y motivar a los niños.

PREMISA EPISTEMOLÒGICA.

Para realizar esta investigación es necesario tener una estrecha relación conel sujeto y el objeto de estudio para que interactiven los dos y asi poder llegar a un nuevo conocimiento.Tener una comunicación íntima con el profesor, padres de familia, alumnos para asi buscar soluciones adecuadas para que ya no sea de este tipo de problemas dentro de la institucion tener buenas relaciones con todo el contexto educativo para adquirir información y ir investigando y llegar a un nuevo conocimiento y así llegar al éxito.

PREMISIAS AXIOLÒGICAS.

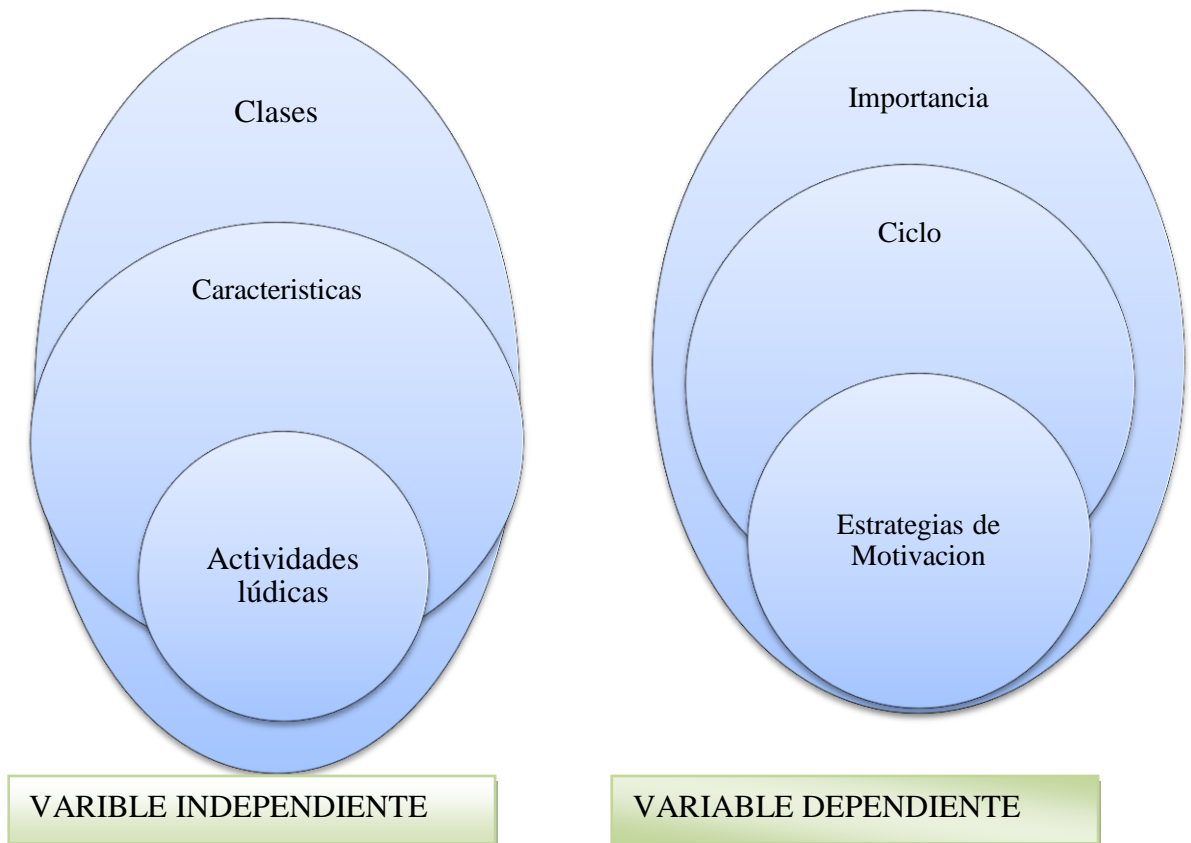
En la investigación que estoy realizando intervienen valores como de los involucrados, contexto, investigador, autores y de las autoridades mismas que seran mencionadas a continuación.

Son muy importantes los valores que deben poseer los alumnos los mismos que deben ser inculcados en la familia y deben ser reforzados encuentra el

niño ya que de esta dependerá el desarrollo y desenvolvimiento del mismo, la sociedad debe ser quien le brinde seguridad a los niños para que ellos de la misma manera se sientan seguros al momento de tomar decisiones las mismas que le ayudaran a madurar y llegar a obtener una personalidad propia. El investigador debe buscar los medios y la manera para poder llegar a los niños la misma que debería ser la más tierna y dulce para que ellos se sientan en confianza y nos puedan dar la información que necesitamos, para llegar a los padres y maestros debe tener el investigador buenas relaciones humanas las mismas que van ayudar para poder conocer a fondo el problema y buscar las mejores soluciones.

2.3 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Gráfico2.1



2.3.1 ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS)

CONCEPTO

“Las actividades lúdicas, es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”, CUELLO Carlos (1975)

“La actividad lúdicas es una amena recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humana. La Dinamización a través de los juegos puede orientarse a procesos de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades sociales: comunicación, trabajo en equipo, en el contexto de talleres para resolución de conflictos, mejora del clima laboral, en la estructuración y el desarrollo de convenciones empresariales, convenciones globales o de ventas.”, AMORES Ana(1987).

Según estos autores dicen que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar las potencialidades de los niños, que sean participativas, activos y así aprendan mediante el juego y las clases sean divertidas, dinámicas y obtengan aprendizaje significativo también ayudan a desarrollar habilidades, tener buenas relaciones con todos.

“La lúdica fomenta el desarrollo psico- social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de

saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento”, BASANTES Homero (1998).

“Una actitud lúdica para enfrentar la vida contribuye a generar un carácter formativo más creativo. Los niños logran divertirse mientras aprenden, significando de mucha mejor manera las cosas que los juegos educativos les enseñan. Así también se exagera el valor de lo aprendido”, ESTRELLA Nilda (2000)

Los juegos educativos contribuyen a motivar a los niños, para que en la alegría lúdica se integren al mundo de los números y desarrollen capacidades lógicas firmes. Para un niño o niña, aprender jugando es mucho más entretenido que simplemente aprender. Los juegos educativos, por tanto, son fundamentales para lograr una motivación que conduzca a los alumnos hacia un futuro más integrado con las ciencias que en principio les parecen aburridas. Es usual decir que la capacidad de aprendizaje de los niños muchas veces está condicionada por la metodología de educación que se aplica en su formación”. VAYAS Mario (1998).

Las actividades lúdicas son herramientas que utiliza el educador para conseguir unos determinados objetivos y hasta atraer la atención de los niños. También es importante este tipo de actividades por que ayuda a desarrollar la creatividad, la interacción y se toma conciencia y favorece al momento de trabajar en grupo y así el niño siente interés por aprender más ir incorporando más conocimiento a lo que aprendido.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

“Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la

disciplina común adecuado nivel de decisión y autodeterminación es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en su componentes estructurales: intelectual – cognitivo, volitivo- conductual.

En el intelectual – cognitivo se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía. La imaginación, la iniciativa, la investigación científica los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo- conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa. Las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación ,la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal” BAUTISTA Irlanda(1999).

Según este autor manifiesta que es una técnica activa participativa en si es una vía para estimular y fomentar la creatividad, también ayuda al logro el interés de algunas materias que les hace aburridor, difíciles no le s guasta, fomentar en ellos la atención que desarrollen sus habilidades, incentivando al niño que sea investigativo, resuelva sus problemas por si solo sin esperar que den solucionando ya que actividades lúdicas son libros mediante esta actividad transformamos la realidad en un mundo de fantasía y se pone en juego las facultades que cada uno tiene.

“Despierta el interés hacia las asignaturas.Provocan la necesidad de adoptar decisiones.Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.Constituyen actividades pedagógicas dinámicas. Con limitación en el tiempo conjugación de variantes.

Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes”, ALMEYBA Sabina (1998) aprender y educarse

Mediante las actividades lúdicas permite despertar el interés, desarrollar sus habilidades, complementar sus conocimientos adquiridos con los investigados, ayuda a tener buenas relaciones dentro del grupo donde existe colaboración mutua y así cumplir las tareas en conjuntos, también ayuda a que el niño sea participativo, critico, dinámico en donde el alumno sea el protagonista del aprendizaje.

“Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los A/A.Evolucionan las potencialidades creativas de los A/A.El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.

La relación entre juego y aprendizaje es algo natural.El enfoque comunicativo se muestra por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas”. CAMACHO Orlando (1987)

“La motricidad fina, sobre todo en los juegos de encastre de apilar o armar, la capacidad atencional, la memoria. La ubicación en el espacio, arriba, abajo, atrás adelante, adentro, afuera”, HURTADO Emilio (1997).

Las actividades lúdicas es una herramienta muy útil para enseñar a los niños en forma amena y creativa el maestro es el que selecciona el juego de acuerdo con la asignatura este permite aumentar confianza en si mismo ayuda a que el niño desarrolle la motricidad , en captar la atención y así lo que aprendió lo sea significativo y le dure para toda la vida.

“El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre, que no va a ser enjuiciada con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no le son permitidas en otras actividades. El juego es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes.

El juego es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer, predominan los medios sobre los fines, es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc...; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica.

El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego, guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.. No es de extrañar que el juego haya sido vinculado a la

creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de los roles sociales”. LOZADA Juan (1972).

Mediante las actividades lúdicas el niño se integra a los demás desarrollos sus capacidades ya que esta técnica que utiliza es libre, interactúa con la realidad también se fomenta el orden es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

CLASIFICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

“Son muchos los autores que han clasificado el juego, una de ellas es la que voy a desarrollar a continuación, según la cual podemos considerar cinco tipos de juegos:

- Juegos de contacto físico.- Son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo. El componente mayor es de simulación y de contacto físico. Son frecuentes entre los tres y los ocho años. Por su propia naturaleza no es posible programarlos ni introducirles objetivos educativos concretos. La cuestión educativa está en planificar tiempos y espacios en que estos contactos personales sean posibles.
- Juegos de construcción-representación.- Son una forma evolucionada de los juegos sensorios motores ya que incluyen una simbolización sobre la

acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra que es externa y social. Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretenda fomentar en la escuela ha de contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de juego.

- Juegos de representación incipiente.- El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.
- Juegos de representación vicaria. - Los niños reproducen los roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación. Pueden representar varios papeles, prestando sus voces a cada uno de los personajes. Sus elementos son: escenario, acción y personajes.
- Juegos de representación de papeles o socio-dramáticos ”. GAVILANES Leonel (1972).

“ Juegos socio-dramáticos.- Estos juegos son prototipos de los niños de entre 4 y 8 años. En ellos, los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias sociales conocidas por ellos. Su importancia se debe a que en ellos los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando así sus conocimientos previos, añadiendo detalles, eliminando errores. En este tipo de juego, los niños colaboran entre sí para desarrollar una historia. El objetivo que persiguen es reproducir la situación de acuerdo a determinadas normas internas.

Juegos de mesa.- Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a su edad de los jugadores,

conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Ejemplos de estos juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez.

Juegos de patio.- Son, en gran medida, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores. Es beneficioso que los pequeños compartan patio con los mayores, ya que esto permite la elección de compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos”, (GUERRA Jorge).

Según estos autores clasifican a las actividades lúdicas de acuerdo al beneficio de cada área esto ayuda a que el niño sea colaborador, solidario, desarrolle el pensamiento lógico, ya que interpreta la realidad de forma ordenada, a resolver los problemas que se presente mediante esta actividad el niño va sintiendo amor gusto por las asignaturas que le parecen aburridas difíciles siendo el niño el protagonista de conocer sus ideas y conocimientos previos para aprender de los demás nuevas versiones o ir modificando el conocimiento adquirido.

“ Juegos Sensoriales.-Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silvatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

Juegos Motores.- Los juegos motores son innumerables, 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 intervenir 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). Claraparedé dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

Juegos Sociales.-Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

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", CHIMBO Laura (1986).

“ 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.

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.

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. Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.

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).

Juegos de Puntería.-Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

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.

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

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

profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

Juegos Individuales.-Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

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

Juegos Libres.-Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado, 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”, (CHAVES María 1992).

Según mi criterio todas estas actividades ayudan al desarrollo del niño tanto físico, cognitivo, mental y actitudinal y formación en valores su propia personalidad le permite imaginarse crear cosas nuevas, ser más activo aprender de diferentes manera ayuda a desarrollar todos los sentidos del que maduración motriz.

VENTAJAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

“Así en lo que se refiere a la estimulación de la actividad mental, la realización de juegos con niños y niñas de esta etapa:

Permite y potencia la relación y simultaneidad de la actividad mental y física. Implica conductas de representación simbólica, ejerciendo de puente entre la realidad.

Un juego será tanto más útil si requiere la participación activa de los jugadores. Combina la puesta en juego de diversas habilidades, destrezas y conocimientos. Tiene una finalidad que los niños entienden y pueden tratar de conseguir. Estimula el razonamiento de los niños. Se juega mejor si se “piensa” como hacerlo. Contribuye a establecer relaciones entre los elementos. Fomenta la comunicación entre iguales.

Es susceptible de progresar en él, de jugar cada vez mejor. Puede ser jugado de manera autónoma. Su práctica satisface a los jugadores. Los niños se divierten jugando.

Fomenta la interacción entre los jugadores, que expresan y confrontan sus puntos de vista y opiniones. Comporta una estructura, un conjunto de reglas internas, con una lógica que conviene descubrir. Permite la utilización de los conocimientos y habilidades y la aplicación de los mismos a diversos contextos y situaciones.” GAVILANES G. (2001)

Según mi criterio es un elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

“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 ”.LLERENA Leidy (1978).

Los niños se sienten libres dueños de hacer toda aquello que espontáneamente desean a la vez desarrollan sus cualidades a través de esta actividad se puede inculcar valores y principios concientizar al alumno el valor educativo del conocimiento adquirido las clases son divertidas con ánimo de aprender más son independientes les gusta comunicarse dar a conocer sus ideas fomentado un dialogo ejecutando lo que ya sabe desarrollando sus habilidades en diversos contextos.

“Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica. Mejorar las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

Aumenta 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 ” GALLEGOS Maricela(2003).

“Plantea que la utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas, no tan solo concernientes al proceso de cognición de ellos, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma. Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona. Desarrollan capacidades en los niños y niñas; ya que mediante los juegos se puede aumentar la disposición al aprendizaje” CANEO. M. (1987).

Según estos autores dice que ayuda al intercambio de conocimientos y experiencias vividas, cambiando la rutina de la teoría o la práctica, haciendo en forma dinámica, en donde participen todas y demuestren lo aprendido que mediante otras técnicas pueden explicar lo aprendido dejando la monotonía experimentado, investigando y dando apertura que todos desarrollan, su imaginación, habilidades, permitiendo al alumno que sea autónomo libre de expresar sus ideas, criterios.

“Es un estímulo primordial de la imaginación el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginarios y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que sus juegos imaginativos pueden identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos. Desarrollar habilidades y destrezas.

Utilizar los recursos disponibles del entorno y uso cotidiano para favorecer la actividad educativa”, MONTACHANA Carmen (1997)

Mi criterio es que promueve el aprendizaje significativo a través de experiencias cualitativas promoviendo el desarrollo integral de los niños y las oportunidades creadoras e imaginarias, aumenta e enriquece la capacidad de comunicar con el entorno que lo rodea.

OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

“Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.

Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.

Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.

Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.

Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.

Estimulación y aliento para hacer y para aprender más. Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas.

Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia ”MORA Germán (2006) didáctica del Juego.

“Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos. La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.

En un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.

Con los juegos de imitación esta ensayo y ejercitándose para la vida de adulto. Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales

El juego es un canal para conocer los compartimientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos. Es muy importante participar en el juego con ellos ” (VELASCO Maricela 2000).

Según mi criterio manifiestan que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo del niño, considera como parte integral de la dinámica de trabajo diario, haciendo las clases más interesantes que el alumno se sienta seguro de sí que puede aprender conocimientos significativos que le sirvan para toda la vida y resolver conflictos que le presente, mediante esta actividad el niño puede demostrar todo lo que aprendió.

2.3.1 ESTRATEGIAS DE MOTIVACIÓN.

CONCEPTO.

“La motivación: es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo. La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo. La ausencia de motivación hace complicada la tarea del profesor. También decir que la falta de motivación por parte del alumno queda a veces fuera del alcance del profesor ”, CRUZ Valeria(2008). Didáctica de la motivación

“La motivación también es considerada como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación. En efecto, la motivación está

relacionada con el impulso, porque éste provee eficacia al esfuerzo colectivo orientado a conseguir los objetivos de la empresa, por ejemplo, y empuja al individuo a la búsqueda continua de mejores situaciones a fin de realizarse profesional y personalmente, integrándolo así en la comunidad donde su acción cobra significado”, CAMPAÑA Diego (2009)

“La motivación es un factor que debe interesar a todo administrador que deberá estar consciente de la necesidad de establecer sistemas de acuerdo a la realidad de su país y, al hacer esto, deberá tomar en cuenta que la motivación es un factor determinante en el establecimiento de dichos sistemas Para poder entender las motivaciones en todos estos casos, es importante desarrollar investigación del campo motivacional ”. SALAZAR Rosa(2005).

Según mi criterio la motivación es un impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción, es predispones al alumno hacer lo que quiero enseñar, es llevar a participar activamente en los trabajos escolares, es conducir al niño que se empeñe en aprender sea por ensayos y error por imitación o por reflexión en donde el alumno pone todo el esfuerzo e interés por aprender.

“La motivación tiene sus raíces en el latín, motus o motio que se traducen en movimiento , así su relación es directamente proporcional a la “acción o actividad”, que aplicado en estímulos tales como; deseos, necesidades, anhelos, voluntad, impulso, hacen que las personas se sientan inducidas a hacer o dejar de hacer algo, en función de satisfacer una necesidad.

“La motivación no es un concepto sencillo. Para los psicólogos es difícil describir el impulso que existe detrás de un comportamiento. La motivación de cualquier organismo, incluso del más sencillo, solo se comprende parcialmente; implica necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y

expectativas. El comportamiento subyacente es movimiento: un presionar o jalar hacia la acción. Esto implica que existe algún desequilibrio o insatisfacción dentro de la relación existente entre el individuo y su medio: identifica las metas y siente la necesidad de llevar a cabo determinado comportamiento que los llevará hacia el logro de esas metas ” GARCES Eliza (1999).Estrategia de motivacion

“La motivación es el impulso mental que nos da la fuerza necesaria para iniciar la ejecución de una acción y para mantenernos en el camino adecuado para alcanzar un determinado fin. La motivación es una fuerza en movimiento. La intensidad de esa fuerza es cambiante y es así como una persona, altamente motivada, posteriormente puede mostrar menor interés en desarrollar la acción. Por este motivo es necesario emplear técnicas de reforzamiento. Entre ellas podemos mencionar las siguientes: propósito, visión, confianza, compromiso. ”(QUITUS Bayron 1976).

“La Motivación se basa en la actitud y ésta en las emociones que marcan el camino, para alcanzar aquello por lo que valga la pena luchar, ese impulso al que llamamos motivación, la mayoría de las veces encuentra la inspiración, en frases que poseen la capacidad para inducir a la acción en cualquier aspecto de la vida ”.GOMES Israel (2008).

Es la fuerza para llegar a alcanzar al éxito es incentivar a los niños a que se interesen y aprendan pongan todo el esfuerzo para alcanzar los objetivos previamente establecidos, en donde las clases sean divertidas establecer una relación entre lo que el profesor pretende que el alumno realice llevando a participar en actividades escolares, estimulando el deseo de aprender, en que el niño siente gusto por realizar las cosas.

IMPORTANCIA.

“Dar frecuentes, anticipadas y positivas respuestas que apoyen a los alumnos a creer que pueden hacerlo bien.

Asegurarse de dar oportunidades para que los estudiantes tengan éxito, asignando tareas que ni sean demasiado fáciles, ni demasiado difíciles.

Ayudar a los estudiantes a encontrar un significado personal y un valor en la materia objeto de estudio. Crear una atmósfera que sea abierta y positiva

Ayudar a los estudiantes a sentirse como miembros valorados de una comunidad de aprendizaje”, TAMAL Rommel (2009).

“Los padres es uno de ellos. ¿Qué pueden hacer los padres, entonces, para que el niño se desempeñe con éxito en la vida escolar? Básicamente animarlo, alentarlos, felicitarlos, reconociendo sus progresos, avances y adelantos ” RAMÍREZ Martha (2006).

“Ayudar a pensar que tenemos motivos y deseos que orientan nuestra acción. Facilitar que puedan verse las cosas desde el punto de vista de los demás. Crear sensación de control y autodeterminación.

Tomar conciencia de lo que significa el aprendizaje y la satisfacción interna que puede generar.

Remarcar la importancia de sentirse competente. Necesidad de seguridad y apoyo emocional por parte de los demás.

Comprensión racional de las metas, bajo control y reconocimiento personal ”, PAREDES Paul (2008)

Es un factor decisivo en el proceso de enseñanza aprendizaje es cuando le gusta participar sentirse parte de la comunidad educativa, cuando el maestro y el niño está motivado el aprendizaje tiene vida espontaneidad y razón de ser y todo conocimiento adquirido va ser productivo significativo, el niño debe realizar las cosas porque le gusta siente la necesidad de aprende más se vuelve investigador, las cosas le hacen interesantes.

CICLO MOTIVACIONAL.

“El ciclo motivacional es el proceso en donde a través de la motivación, se produce la tensión o necesidad y se trata de obtener la satisfacción de dicha necesidad.

“Si enfocamos la motivación como un proceso para satisfacer necesidades, surge lo que se denomina el ciclo motivacional, cuyas etapas son las siguientes:

Homeostasis. Es decir, en cierto momento el organismo humano permanece en estado de equilibrio.

Estímulo. Es cuando aparece un estímulo y genera una necesidad.

Necesidad. Esta necesidad (insatisfecha aún), provoca un estado de tensión.

Estado de tensión. La tensión produce un impulso que da lugar a un comportamiento o acción.

Comportamiento. El comportamiento, al activarse, se dirige a satisfacer dicha necesidad. Alcanza el objetivo satisfactoriamente.

Satisfacción. Si se satisface la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio, hasta que otro estímulo se presente. Toda satisfacción es básicamente una liberación de tensión que permite el retorno al equilibrio homeostático anterior”, ÁLVAREZ Samuel (1999).

Es cuando el niño tiene la seguridad que si puede confía en si mismo, esta incentivado para realizar las tarea escolares, se trata de una condición interna, mezcla de impulsar propósitos necesidades e interés que mueven al individuo a activar, es el deseo o el interés por algo que el niño investigue.

LOS TIPOS DE MOTIVACIÓN.

“Antes de explicar los distintos tipos de motivación debemos comentar que éstos se basan en los factores internos y externos que engloban al alumno.

PODEMOS CLASIFICAR LA MOTIVACIÓN EN CUATRO TIPOS:

“Motivación relacionada con la tarea, o intrínseca: la asignatura que en ese momento se está estudiando despierta el interés. El alumno se ve reforzado cuando comienza a dominar el objeto de estudio.

Motivación relacionada con el yo, con la autoestima: al intentar aprender y conseguirlo vamos formándonos una idea positiva de nosotros mismos, que nos ayudará a continuar con nuestros aprendizajes. Las experiencias que tienen los alumnos van formando poco a poco el autoconcepto y la autoestima. Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo.

Motivación centrada en la valoración social: la aceptación y aprobación que se recibe por parte de las personas que el alumno considera superiores a él.

La motivación social manifiesta en parte una relación de dependencia hacia esas personas.

Motivación que apunta al logro de recompensas externas: en este caso estamos hablando de los premios, regalos que se reciben cuando se han conseguido los resultados esperados”, VILLA William (2001).

Definida por el hecho de realizar una actividad por el placer y la satisfacción que uno experimenta mientras aprende, explora o trata de entender algo nuevo. Aquí se relacionan varios constructos tales como la exploración, la curiosidad, los objetivos de aprendizaje, la intelectualidad guiado siempre por un espíritu positivo para la superación

“Otros autores definen que la motivación es positiva y negativa.

Motivación positiva. Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo. Mattos dice que esta motivación puede ser intrínseca y extrínseca.

Motivación negativa. Es la obligación que hace cumplir a la persona a través de castigos, amenazas, etc. de la familia o de la sociedad”. MATIOS (1974)

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA (MI).

Es intrínseca, cuando la persona fija su interés por el estudio o trabajo, demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones y sus metas.

Mi hacia la realización: En la medida en la cual los individuos se enfocan más sobre el proceso de logros que sobre resultados, puede pensarse que están motivados al logro. De este modo, realizar cosas puede definirse como

el hecho de enrolarse en una actividad, por el placer y la satisfacción experimentada cuando uno intenta realizar o crear algo.

Mi hacia experiencias estimulantes: Opera cuando alguien realiza una acción a fin de experimentar sensaciones (ej. placer sensorial, experiencias estéticas, diversión y excitación).

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA (ME).

Es extrínseca cuando el alumno sólo trata de aprender no tanto porque le gusta la asignatura o carrera si no por las ventajas que ésta ofrece.

Contraria a la MI, la motivación extrínseca pertenece a una amplia variedad de conductas las cuales son medios para llegar a un fin, y no el fin en sí mismas. Hay tres tipos de ME:

Regulación externa: La conducta es regulada a través de medios externos tales como premios y castigos. Por ejemplo: un estudiante puede decir, "estudio la noche antes del examen porque mis padres me fuerzan a hacerlo"
MAMPA (1995)

Mi criterio es cuando el niño pone todo su esfuerzo por dominar al objeto de estudio por realizar trabajos escolares bien hechos, superarse, siempre cumpliendo con lo que se propone, también es una fuerza que nos mueve a realizar actividades, tenemos la voluntad de hacer algo además somos capaces de perseverar en el esfuerzo para conseguir conocimiento significativos.

CARACTERÍSTICAS DE LA MOTIVACIÓN

“Esta fuerza desarrolla nuestra capacidad para así conocer y valorar las cosas buenas y los principios elevados:

Cuando más fuerte sea el deseo o la necesidad mayor será la motivación que se produce en nosotros.

El carácter de la persona aumenta o disminuye la fuerza de cualquier motivación, ejemplo: a. conducta violenta, b. conducta tímida.

La voluntad es decisiva para que una motivación se convierta en una conducta.

Oriéntese más hacia su formación y al desarrollo.No puede fracasar en la tarea que usted se trace ”. TIXE Mario (1996).

“Explicar a los alumnos los objetivos educativos que tenemos previstos para esa sesión.

Justificar la utilización de los conocimientos que les intentamos transmitir con las actividades que les vamos a plantear.

Plantearles las actividades de forma lógica y ordenada.Proponerles actividades que les hagan utilizar distintas capacidades para su resolución.

Tomar los errores como nuevos momentos de aprendizaje y como momentos enriquecedores.

Fomentar la comunicación entre los alumnos y las buenas relaciones, realizando tareas de grupo.

Plantear el razonamiento y la comprensión como la mejor herramienta para la resolución de actividades y conflictos.Aplicar los contenidos y

conocimientos adquiridos a situaciones próximas y cercanas para los alumnos”. ZAMORA Betty (2000).

Es cuando el alumno pone toda su buena voluntad participa en clases da a conocer sus ideas, criterios se siente en confianza el aprendizaje es más interesante y su asimilación de los contenidos son más clara en donde el impulso y el esfuerzo satisface deseos o metas por alcanzar.

VENTAJAS

“Buenas prácticas diarias de enseñanza hacen más para combatir la apatía estudiantil que esfuerzos extraordinarios para combatir la falta de motivación.

La mayoría de los estudiantes responden positivamente a un curso bien organizado enseñado por un profesor entusiasta que siente interés por sus estudiantes y su progreso en los estudios.

Las actividades que desarrolladas para promocionar la formación también fomentarán la motivación de los estudiantes”. GARCÉS Leonidas (1997).

“Fomentar el conocimiento profundo del significado y evaluación de los motivos personales.

Ponerles la corriente de los pensamientos y formas de actuar típicos de las principales tendencias motivacionales (logro, afiliación y poder).

Enseñar el valor y la utilidad de planificar el comportamiento de buscar metas realistas. Tomar conciencia de lo que significa la autonomía.

El programa parece haber tenido sus efectos al aumentar la motivación del logro de los participantes, así por ejemplo, acabaron prefiriendo las tareas moderadamente difíciles a las muy fáciles o muy difíciles, terminaron también mostrando los pensamientos propios de esas personas que pretenden ser eficaces en el mundo académico ”. CAMPAÑA Fabiola (2003).

Tendremos niños dinámicos, críticos, reflexivos, autónomos que se desenvuelvan frente a los problemas educativos que se le presenten debe tener una participación activa en donde se refiera al aprendizaje activo en el cual el alumno es el ejecutor elaborador del aprendizaje, lo que hace que aprenda de la mejor manera y no se olvide fácilmente ya que al no nace aprendiendo si no mediante sus propios experiencias construya el aprendizaje.

LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS

“En primer lugar, se debe tratar de reforzarles de manera positiva, elogiándolos por sus logros y esfuerzos, y por todo aquello que consigan. Como de buen seguro sabes, todos necesitamos escuchar que estamos haciendo bien nuestro trabajo; y por ende, los niños mucho más.

Los niños tienden a imitar todo lo que hacen los adultos; por este motivo, es de vital importancia proporcionarles modelos de conducta buenos que puedan imitar.

Enseñarles a atribuir el éxito a su talento y a su esfuerzo, valorando el esfuerzo cuando no se han logrado los resultados esperados les ayuda a que no decaigan cuando algo les cuesta; sobretodo, cuando suspenden algún examen.

Saber qué técnicas de estudio son las adecuadas y enseñárselas favorece la sensación de auto eficacia, de forma que los alumnos tenderán a confiar más en ellos mismo ”, ARROYO Hidalgo (1997).

Incentivar al niño que sea investigador, ya que de las experiencias adquiridas construye conocimientos nuevos, a que el este predispuesto al cambio a innovar nuevos aprendizajes y así alcance aprendizaje significado y elogiandoles que todo lo que realicen esta bien que cada conocimiento adquirido debe ir mejorando y asi llegara al éxito gracias a su talento y esfuerzo que pasò durante el proceso educativo.

2.4 HIPÓTESIS.

La aplicación de actividades lúdicas permite potenciar estrategias de motivación en el niño (as) del tercer año de la escuela Rumiñahui del Cantòn Pillaro para que de esta manera las clases sean dinámicas y interesantes y divertidas.

2.5 SEÑALIZACIÓN DE VARIABLES.

V.I. : Actividades lúdicas.

V. D : Estrategias de motivación.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación estará guiado por el paradigma cualitativo, por las siguientes razones; porque al investigador es el eje de todo proceso investigativo desde la selección del problema hasta obtener las alternativas de solución con el que se acaba el proyecto.

Porque el problema requiere investigación interna, sus objetivos plantea acciones inmediatas, plantea hipótesis lógica o interrogantes, la población es pequeña, requiere de un trabajo de campo con todos los participantes al curso de capacitación, sus resultados no son generalizables

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN.

Por el objeto de estudio es aplicado porque utiliza el conocimiento ya conocido para solucionar el problema y así llegar al éxito .

Por el lugar es de campo porque se realiza en el mismo lugar que acontece los hechos y tienen contacto directo con todos los involucrados y esta investigación es interna.

Se realizara la investigación en la escuela “Rumiñahui” del Cantón Pillaro Parroquia San Miguelito donde estableceremos contacto directo con los estudiantes , maestros y toda la comunidad educativa con el fin de obtener la información necesaria que pueda satisfacer el trabajo investigativo y que nos lleve alguna solución del mismo.

Se trata de una **información primaria** pues es obtenida directamente de los involucrados en el problema y es la primera ocasión que se va a conocer sus necesidades, inquietudes, debilidades, molestias. Se utilizarán observaciones, encuestas, entrevistas que serán realizadas por el propio investigador, para darle veracidad en la obtención de la información.

Por la naturaleza es para la toma de decisiones porque comparamos el conocimiento científico con el problema y planteamos varias alternativas de solución y la institución es la que escoge la decisión más correcta y la más beneficiosa.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

NIVEL EXPLORATORIO

Nos permite sondear el problema tener un conocimiento flexible acerca del problema.

- Cuando visite la escuela tuve la oportunidad de darme cuenta los problemas que tenían en el curso utilizando la observación y el diálogo con los estudiantes.
- Me pude dar cuenta que algunos maestros no utilizaban las actividades lúdicas como estrategias de motivación por lo tanto las clases eran aburridas no se interesaban por aprender.
- Cuando llegue a la institución pude darme cuenta que existían muchos problemas que para mí era algo nuevo.

NIVEL DESCRIPTIVO

Tener un conocimiento suficiente acerca del problema y aquí requiere un estudio estructurado.

- Se compara el comportamiento de los diferentes niños para establecer semejanzas y diferencias ya que cada uno es diferente todos viven un mundo diferente.
- Pude conocer las características de los niños, maestro de la escuela y de cómo se presenta el problema.
- Me interese en ciertas características que me iba a servir para realizar mi trabajo de investigación. Se distribuye estas características de cada variable del problema.

3.4 POBLACION Y MUESTRA.

En la presente investigación de trabajaran con todos los involucrados en el problema por ser un número pequeño.

La población esta divida en los siguientes estratos.

Estudiantes:	37
Docente:	3 _____
Total:	40

En este universo se aplicaran encuestas dirigidas a estudiantes y docentes para obtener la información necesaria e indispensable para conocer las posibles causas del problema investigado; y establecer la información que existe entre la variable independiente y dependiente.

3.5 OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

3.5.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDAD LÚDICAS.

Cuadro 3.1 operacionalización de la variable independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIA	INDICADORES	ITMS	ITMS
Las actividades lúdicas son acciones que sirven de recreación que sirven de medio para desarrollar juegos motores y sensoriales y una participación activa y objetiva y ayuda a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.	Motores	Coordinar los movimientos.	Comparar los conocimientos.	¿Considera usted importante a las actividades lúdicas? SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
	Sensoriales.	Comparar los conocimientos Atención de lo que está aprendiendo Descubrir investigando conocimientos Razonar es exponer razones para descubrir Reflexión para dar a conocer lo que entendió. Imaginación creadora.	Atención de lo que está aprendiendo Descubrir investigando conocimientos científicos. Razones para discutir Reflexión para dar a conocer lo que entendió Imaginación creadora.	¿Usted utiliza motivación permanente? SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> ¿Los maestros utilizan el juego antes de comenzar las clases? SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> ¿Mediante el juego el niño es creativo? SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> ¿Usted utiliza el razonamiento en cada juego que realiza? SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>

Elaborado por : Marina Bautista

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Identificar a los sujetos de investigación: Los estudiantes y docentes de la escuela Rumiñahui del Canton Pillaro.

Quienes van a investigar: Marina Bautista

Señalar la fecha de aplicación de la técnica (encuesta) : 17 de Enero del 2010

Identificar el lugar de aplicación: en las mismas aulas de la institución.

Seleccionar la técnica e instrumento: observación y encuesta.

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Revisión crítica de la información requerida.

Repetición de la recolección en ciertos casos.

Tabulación y elaboración de cuadros.

Elaboración grafica.

Análisis e interpretación de resultados.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

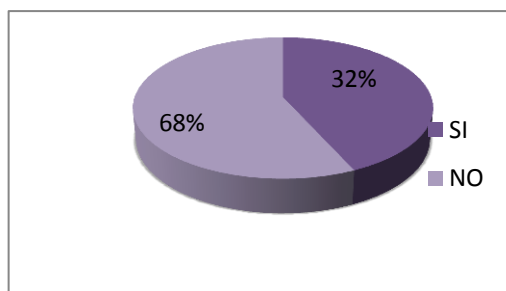
4.1 ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA RUMIÑAHUI.

1. ¿Es importante las actividades lúdicas como estrategia de motivación?.

Cuadro 4.1(Importancia de las actividades ludicas).

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	68%
NO	12	32%
TOTAL	37	100%

Gráfico 4.1. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 1



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista

Análisis e Interpretación

Según los ítems los estudiantes manifiestan que el 68 % consideran que son importantes las actividades lúdicas para motivar a los niños y el 32% expresa que casi es interesante.

Entonces la mayoría de los niños dicen que es un factor importante durante el proceso de enseñanza aprendizaje es decir que el maestro si se actualiza

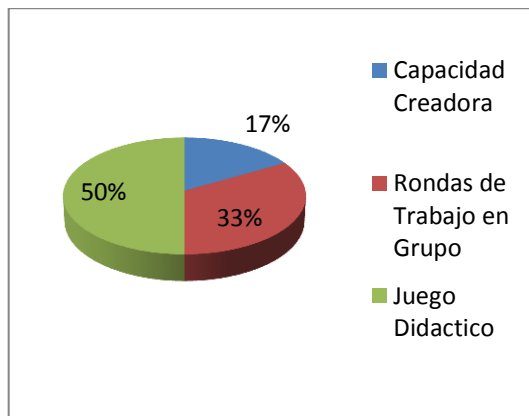
busca estrategias nuevas innovadoras para predisponer al alumno a aprender , cautivando en la atención y desarrollando habilidades.

2. ¿Usted qué tipo de actividad lúdicas utiliza?

Cuadro 4.2. (Tipo de actividades ludicas)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dinámico	18	50%
Rondas	11	33%
Juego Didáctico	8	17%
TOTAL		100%

Gráfico 4.2. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 2



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista

Análisis e interpretación

Los niños manifestaron que utilizan dinámicas 50% (18), trabajo en grupo 33% (11), y juegos didácticos 17% (8).

Durante las clases lo que se utiliza es las dinámicas para incentivar al niño, despertar el interés por aprender, que las clases sean más divertidas, que no se sientan aburridos, pero también se utilizan trabajos en grupos, en donde el niño

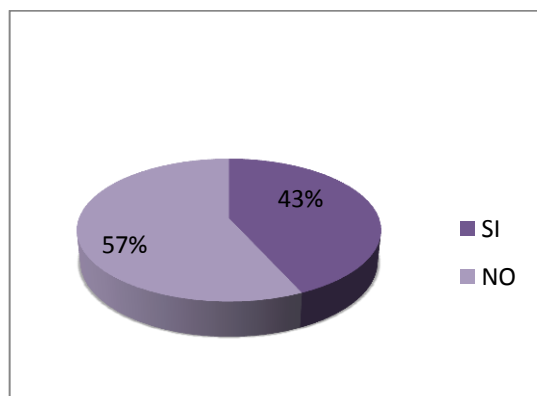
expone sus ideas, criterios e intercambien conocimientos, y también expresen libremente sus ideas sin temor a equivocarse, ya que de los errores aprenden más y así exista comunicación activa, pero también la maestra utiliza juegos didácticos para desarrollar las potencialidades que cada uno posee, y en sí todos los factores que intervienen en el proceso de enseñanza.

3. ¿Usted utiliza motivación permanente.?

Cuadro 4.3. (Utiliza motivación)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	43%
NO	21	57%
TOTAL	37	100%

Gráfico 4.3. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 3



**Fuente: Encuesta
Marina Bautista**

Análisis e interpretación

En este ítem observamos que el 57% casi utiliza motivación, pero la mayoría de los estudiantes manifestaron que no utiliza el maestro el 43%.

Entonces dicen que las clases son aburridas, no tienen interés por aprender, solo por aprender por obligación, amenaza y por pasar el año, entonces los

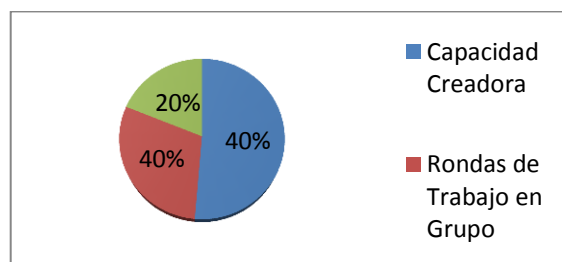
conocimientos adquiridos solo sirven para ese rato, estudian de memoria y se olvidan fácilmente por esa razón tiene problemas en sus procesos de enseñanzas – aprendizaje.

4 ¿Para usted que es las actividades ludica?

Cuadro 4.4.(Que son actividades ludicas)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Capacidad Creadora	15	40%
Desarrollar Habilidades	15	40%
Aprendisaje Innovador	7	20%
TOTAL		100%

Gráfico 4.4. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 4



Fuente: Encuesta

Elaborado : Marina Bautista

Anàlisis e interpretaciòn

Según este ítems los estudiantes dan a conocer las actividades lúdicas son capacidad creadora 40% también consideran que es desarrollo de habilidades 40% Por último que es aprendizaje innovador 20%.

La mayoría de estudiantes dicen que las actividades lúdicas sirven para desarrollar habilidades y capacidad creadora, es decir mediante esta actividad el crea cosas nuevas, demuestra lo que aprendió y cambia la forma

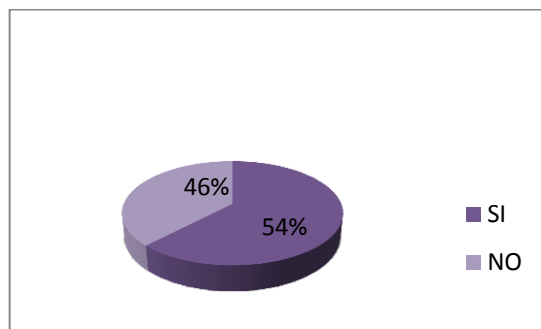
rutinaria ya que el juego es vida y aquí el niño desarrolla todas las facultades mentales, en donde el es el protagonista del conocimiento.

5.¿Es importante la utilización del manual de actividades lúdicas ?.

Cuadro 4.5. (Aprendizaje significativo cuando esta motivado)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	54%
NO	17	46%
TOTAL	37	100%

Gráfico 4.5. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 5



Fuente: Encuesta

Elaborado :Marina Bautista

Anàlisis e interpretaciòn

Durante las clases si capta el aprendizaje significativo con 54% y algunos estudiantes no toma importancia a lo que están aprendiendo con 46%.

Aquí demuestran que la gran mayoría si obtienen aprendizaje significativo y que les sirve para resolver problemas no se olvidan y le sirve para todo la vida, es decir están aprendiendo porque les gusta, con alcanzar los objetivos

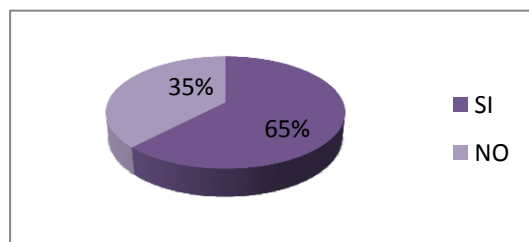
previamente planteados, es decir sienten interés y les gusta investigar, conocer a fondo para así complementar el conocimiento adquirido con el investigador, hay un cierto porcentaje de estudiantes que no les interesa lo que están aprendiendo, lo hacen por obligación, por pasar el año y por adquirir alguna recompensa, en si todo conocimiento se olvide fácilmente.

6. ¿Los maestros utilizan juegos antes de comenzar sus clases?.

Cuadro 4.6. (El maestro utiliza juegos para iniciar sus clases)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	65%
NO	13	35%
TOTAL	37	100%

Gráfico 4.6. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 6



Fuente: Encuesta

Elaborado : Marina Bautista

Análisis e Interpretación

Según esta ítem los estudiantes manifiestan que 65% consideran que si utilizan el juego al comienzo de clases y un mínimo 35% dicen que no utilizan .

Observamos que el juego es un agente para que las clases sean más interesantes es decir es una herramienta muy útil para enseñar a los niños de una forma más amena y creativa, aumenta la confianza en si mismo, desarrollando los hemisferios del cerebro, aquí el niño perfecciona sus

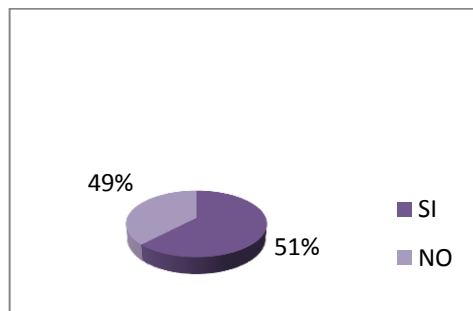
sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación, pero hay un porcentaje que opinan que no son interesantes las clases, el maestro no se capacita, no adquiere conocimientos nuevos, no innova sus estrategias.

7.¿Considera que las actividades lúdicas es una gente para que las clases sean interesantes?

Cuadro 4.7.(Actividades ludicas clases interesantes)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	51%
NO	18	49%
TOTAL	37	100%

Gráfico 4.7. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 7



Fuente: Encueta

Elaborado: Marina Bautista

Analisis e interptetaciòn

En ste items observamos 51%consieran que las actividades lúdicas es un agente para que las clases sean interesantes y otros manifiestan 49% no importa esta clase de actividad

Que les gusta participar en actividades escolares, les gusta divertirse y compartir con otros, hacen estas cosas porque les nace, sienten amor, le gusta compartir momentos, vivencias, superarse guiando siempre por un

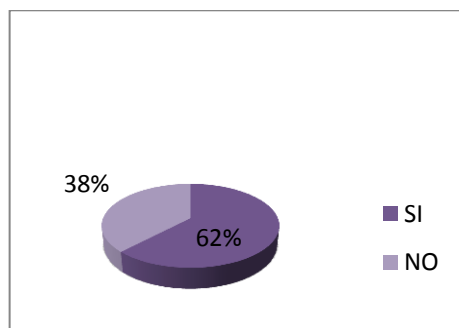
espíritu positivo, pero la mayoría dicen que no les gusta participar porque no son las mismas actividades monótonas no cambian en nada y si participan es porque les obligan o simplemente por perder el tiempo.

8. ¿Las actividades lúdicas ayudan a la motricidad gruesa?

Cuadro 4.8.(Las actividades ludicas ayuda a la motricidad)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	62%
NO	14	38%
TOTAL	37	100%

Gráfico 4.8. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 8



Fuente: Encueta

Elaborado: Marina Bautista

Anàlisis e interpretaciòn

En este ítems observamos un mayor porcentaje 62% que las actividades lúdicas si ayudan a la motricidad gruesa y 38% manifiestan que no ayuda a la motricidad

Entonces la mayoría de los niños dicen que mediante esta actividad el niño va desarrollando la conciencia del eje corporal, proyectando las nociones, la condición motriz, realiza todo tipo de de movimientos,

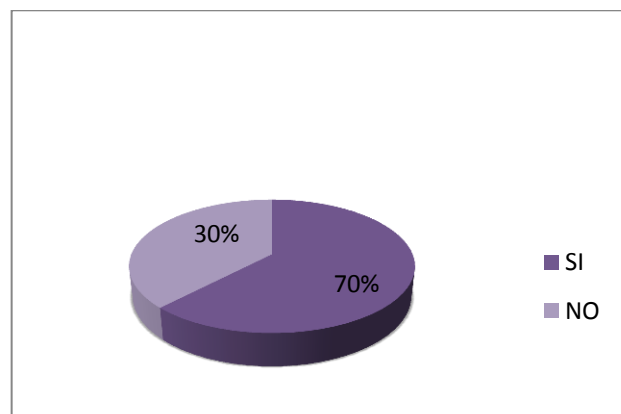
demonstrando lo que es capaz de hacer y un porcentaje 38% dice que no tiene relación por lo tanto no influye en el procesador enseñar aprendizaje.

9. ¿La motivación establece una relación entre el maestro y el alumno ?

Cuadro 4.9. (La motivacion establece relacion entre alumnos y maestro)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	70%
NO	11	30%
TOTAL	37	100%

Gráfico 4.9. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 9



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista

Analisis e interpretaciòn

Observamos en este ítems que la mayoría 70% dice que si tiene relación la motivación con el maestro y el alumno y el 30% manifiesta que nada tiene que ver .

Porque existe una comunicación mutua, el maestro explica los objetivos evolutivos que se van alcanzar en esa sesión, planteando actividades de forma lógica y ordenada para así perseverar en el esfuerzo y alcanzar el

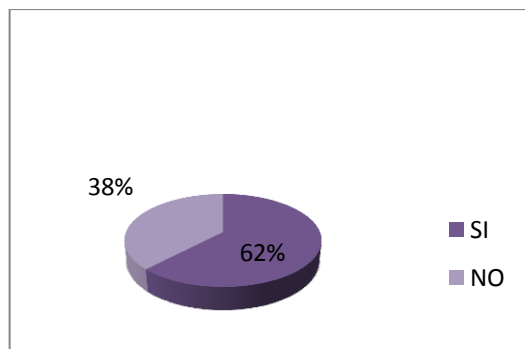
éxito, pero un cierto porcentaje 30 % manifiesta que nada tiene que ver el maestro cada quien trabaja por su cuenta, porque aquí el maestro es la autoridad y se hace lo que dice.

10. ¿Mediante la motivación incentivamos al niño a ser investigador e innovador?.

Cuadro 4.10.(Insentivar a los niños a investigar)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	62%
NO	14	38%
TOTAL	37	100%

GraficoGráfico 4.10. Estadística Encuesta Estudiantes Pregunta 10



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista

Analisis e interpretaciòn

La mayoría de estudiante 62% dice que si contribuye la motivación a ser investigador que no se conforma con lo que dice el profesor y el 38% dice que se conforma con lo que sabe.

El investiga más y así va enriqueciendo el conocimiento, le gusta participar y ser activo dando a conocer sus ideas, analiza y reflexiona los conocimientos. Descubriendo el porqué de las cosas le gusta participar, ser

activo, dar a conocer sus ideas analizar y reflexionar los conocimientos adquiridos y le complementa con lo investigado, pero un cierto porcentaje niñas que se conforman con lo que saben no les gusta investigar saben poco de lo que se trata poseen poco léxico, no participa, no experimenta solo se llena de teoría y no practican sus tareas son monótonas.

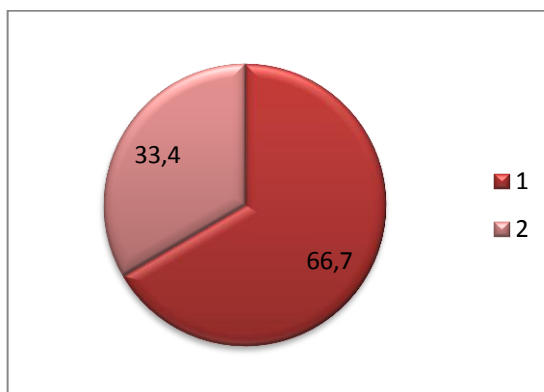
4.2 ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA RUMIÑAHUI.

1. ¿Para usted es importante las actividades lúdicas como estrategias de motivación?

Tabla 4.11. (Es importante las actividades ludicas)

Alternativo	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	66.7%
No	1	33%
Total	3	100%

Gráfico 4.11. Estadística Encuesta Docente Pregunta 1



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista.

Análisis e interpretación .

Según este ítems observamos que el 66.7 (2) que los maestros manifiestan que es importante las actividades lúdicas y 33% dicen que nada tiene que ver este tipo de actividades.

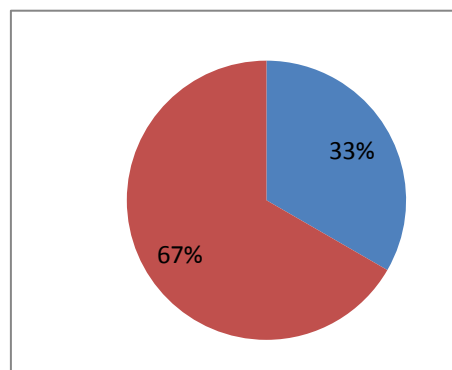
La mayoría de docentes dicen que si es importante porque el niño se siente motivado cuando realizamos dinámicas juegos, sienten interés, por aprender pone todo su esfuerzo y predisposición, para despertar interés, estimular el deseo de aprender y así los conocimientos adquiridos le sean útiles y les sirvan para toda la vida y para resolver problemas que se le presenten mediante esta actividad favorece un aprendizaje activo y facilitar la construcción de su propio conocimiento, pero un porcentaje dicen que nada tiene que ver, la obligación del niño es aprender y no realizar motivación porque es pérdida de tiempo el niño se distrae no atiende.

2. ¿Usted mediante un socio drama explica una clase?.

Tabla 4.12. (Utiliza el sociodrama para dar sus clases)

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	33%
NO	2	67%
TOTAL	3	100%

Gráfico 4.12. Estadística Encuesta Docentes Pregunta 2



Fuente: encuesta

Elaborado: Marina Bautista.

Análisis e interpretación .

Los maestros manifiestan que no utilizan el socio drama 67% un porcentaje mínimo 33% dice que si utiliza este tipo de actividad para explicar la clase .

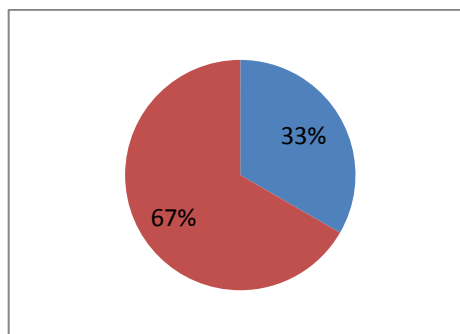
La mayoría de los docentes manifiestan que no utilizan esta actividad porque el niño no atiende molesta y esta distraído no capta el conocimiento cuando se le pregunta se queda callado dice no entiendo no me gusta esta asignatura, estudia solo memorizando pero un porcentaje si aplica esta actividad porque dice que le gusta innovar nuevas técnicas para enseñar y así hacer las clases más interesantes en donde el niño participa es creativo es libre de expresar sus ideas y el construye su propio aprendizaje significativo que le durara para enfrentar con los demás.

3. ¿Para usted que significa actividades lúdicas.?

Tabla 4.13. (Que es actividades ludicas)

Alternativo	Frecuencia	Porcentaje
Desarrollo de habilidades	1	33%
Aprender jugando	2	67%
TOTAL	3	100%

Gráfico 4.13. Estadística Encuesta Docente Pregunta 3



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista.

Análisis e interpretaciòn .

Observamos en este ítems que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de habilidades 33% y la mayoría de docentes dicen que mediante esta actividad aprenden jugando 67%.

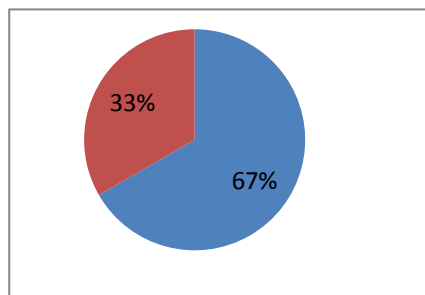
Según este ítem observamos que los maestros dicen que las actividades lúdicas ayudan a mejorar a que el niño este atento a clases se interese por aprender porque dicen que aprenden jugando y así el niño es el protagonista del aprendizaje, es activo y aprende de las experiencias que tiene, y un cierto porcentaje manifiesta que mediante esta actividad el niño desarrolla sus habilidades creando nuevas cosas demostrando lo que aprendió y así obtiene aprendizaje significativo.

4. ¿Los docentes utilizan juegos para desarrollar habilidades y destrezas .?

Tabla 4.14. (Utiliza motivacion permanente)

Alternativo	Frecuencia	Porcentaje	
SI	2	67%	
NO	1	33%	
TOTAL	3	100%	

Gráfico 4.14. Estadística Encuesta Docente Pregunta 4



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista

Análisis e interpretación

Los maestros manifiestan que utilizan juegos para desarrollar habilidades y destrezas 67% y los demás dicen que no 33%.

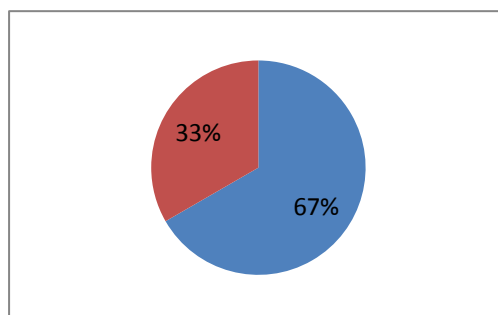
En este ítem un porcentaje de maestros dicen que si utilizan motivación porque obtienen buenos resultados el niño capta aprendizaje y se llena de conocimientos significativos que le sirve a lo largo de la vida el estudiante está predispuesto a aprender despertar el interés en ellos participan activamente, realizan las tareas escolares con gusto se sienten incentivados pro aprender mas pero otros opinan que no es necesario motivar porque el alumno tiene la obligación de aprender y llenarse de conocimientos cumplir con todo.

5. ¿Mediante el juego el niño es creativo.?

Tabla 4.15. (El juego permite la creatividad)

Alternativo	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	67%
NO	1	33%
TOTAL	3	100%

Gráfico 4.15. Estadística Encuesta Docente 5



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista.

Análisis e interpretación

En este ítem observamos que mediante el juego el niño es creativo 67% y otros docentes manifiestan que nada tiene que ver 33%

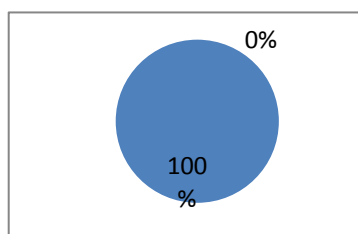
Observamos en este ítems que los docentes manifiestan que el niño cuando juega innovan cosas nuevas aprende, explica una clase utilizando esta actividad desarrolla sus habilidades y da a entender que no solo hablando se explica ayuda a desarrollar su personalidad a ser participativo y capaces de defenderse y tendremos niños activos y capaces de defenderse durante el proceso de enseñanza aprendizaje pero unos maestros dicen que solo están distraídos no se concentran en la clase se aburren fácilmente, no ponen interés porque dicen que hacen cosas monótonas no cambian y especialmente pierden tiempo.

6. ¿Usted intercambia actividades cuando el niño está cansado no se interesan por aprender?.

Tabla 4.16. Análisis resultados Encuesta Docentes Pregunta 6

Alternativo	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	100%
NO	0	0.0
TOTAL	3	100%

Gráfico 4.16. Estadística Encuesta Docente Pregunta 6



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista

Análisis e interpretaciòn

Segùn los resultados obtenidos observamos que si intercambian actividades 100%.

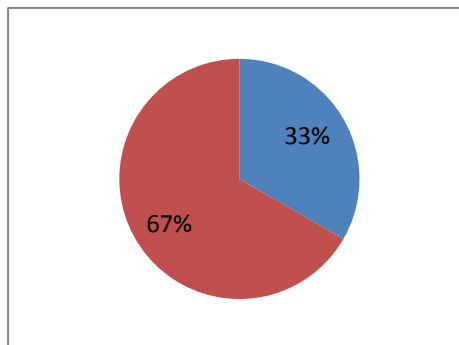
En este ítems la mayoría de docentes dicen que si intercambian actividades porque ahí adquieren interés por aprender, está más despiertos en la clase son mas dinámicos que sienten gusto y ahí estudian porque siente amor por las asignaturas y los conocimientos les hacen más duraderos y significativos y ellos mismos constituyen y complementan sus conocimientos.

7. ¿Cuál es su papel como educador en las actividades lúdicas?.

Tabla 4.17. (El papel del educador en las actividades ludicas)

Alternativo	Frecuencia	Porcentaje
Mediador	1	33%
Guia	2	67%
TOTAL	3	100%

Gráfico 4.17. Estadística Encuesta Docente Pregunta 7



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista

Análisis e interpretaciòn

Un mínimo porcentaje 33% manifiesta que participan como mediadores y la mayoría dice esguia 67%.

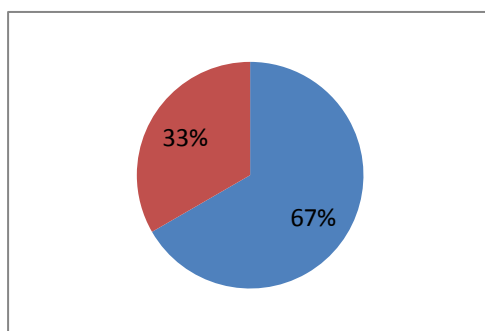
La mayoría de docentes manifiestan que ellos participan como guía ya que el estudiante es el propio protagonista de su aprendizaje el docente solo da las pautas y los estudiantes son quienes investigan amplían su conocimiento y participan activamente en clases, pero hay algunos docentes que dicen que son mediadores ellos explican y los estudiantes investigan y conocen más y así todo conocimiento adquirido favorece en el proceso de enseñanza.

8. ¿Usted qué tipo de actividades lúdicas utiliza.?

Tabla 4.18. (Tipos de actividades ludicas)

Alternativo	Frecuencia	Porcentaje
dinamicas	2	67%
baile	1	33%
TOTAL	3	100%

Gráfico 4.18. Estadística Encuesta Docente Pregunta 8



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista

Análisis e interpretación .

La mayoría de docentes utilizan dinámicas 67% y otros utilizan es baile 33%.

Los docentes manifiestan que utilizan dinámicas para involucrar al niño despertar el interés para aprender las clases son más divertidas el niño no se

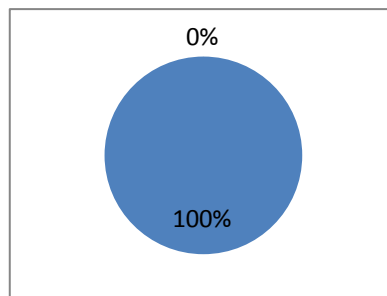
siente aburrido el pone todo su esfuerzo y todo de sí para obtener buenas calificaciones y se sienten satisfecho con lo que aprendido pero ciertos docentes dicen que no utilizan nada el niño por si solo aprende no necesita ser incentivado es como una máquina que almacena información.

9. ¿Mediante el juego permite el fortalecimiento de valores?

Tabla 4.19.(Fortalecimiento de valores)

Alternativo	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	100%
NO	0	0.0
TOTAL	3	100%

Gráfico 4.19. Estadística Encuesta Docente Pregunta 9



Fuente: Encuesta
Elaborado: Marina Bautista

Análisis e interpretación

Observamos en este ítem que la mayoría de docentes dicen que el juego favorece al fortalecimiento de valores 100%.

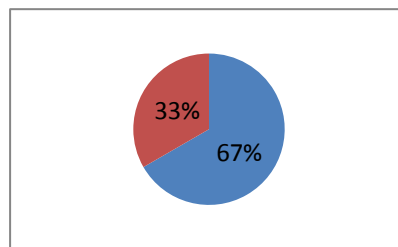
La mayoría de docentes dicen que si ayuda el desarrollo de valores porque ahí se forman al niño practica los valores e colaborador solidario ayuda a sus compañeros es ordenado responsable con sus obligaciones.

10. ¿Mediante las actividades lúdica ayuda al desarrollo global del niño?.

Cuadro 4.20. (Desarrollo global del niño)

Alternativo	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	67%
NO	1	33%
TOTAL	3	100%

Grafico. 4.20. Estadística Encuesta Docente Pregunta 10



Fuente: Encuesta

Elaborado: Marina Bautista

Análisis e interpretación

La mayoría de los docentes manifiestan que este tipo de actividad si ayuda al desarrollo global del niño 67% y otros opinan que favorecen 33%

En este ítem observamos que la mayoría de docente 66.7 (2) dicen que si ayuda al desarrollo global del niño porque ahí desarrolla sus habilidades, destrezas porque en el aspecto actitudinal, cognitivo, procedimental y así obtenemos niños capaces de defenderse en el proceso de aprendizaje creativos participativos innovadores investigadores que amplían su conocimientos pero ciertos docentes ,manifiestan que no ayudan al niño por

si solo se desarrolla sin necesidad de utilizar ninguna técnica deben ayudar los padres en su formación.

4.3 Verificación de Hipótesis.

Al inicio de la investigación se plantea la siguiente hipótesis: La aplicación de actividades lúdicas permite potenciar estrategias de motivación en el niño (as) del tercer año de la escuela Rumiñahui del Canton Pillaro para que de esta manera las clases sean dinámicas y interesantes y divertidas.

Para la verificación de hipótesis se utilizara el método promedio que permite contrastar 2 o más alternativas y verificar su ponderación más alta.

Cuadro 4.21.-Método Promedio

# Pregunta	Detalle	Alternativas	
		Si %	No %
1	¿Es importante las actividades ludicas como estrategia de motivacion?	68%	32%
6	¿Los maestros utilian juegos antes de comenzar sus clases?	65%	35%
5	¿Es importante la utiliacion del manual de actividades lúdicas?	54%	46%
4	¿los profesores utilizan juegos para desarrollar habilidades y destrezas?	65%	35%
PROMEDIO		63%	37%

Elaborado por: Marína Bautista

De acuerdo al cuadro presente se observara que la alternativa **SI** tiene el más alto porcentaje con un valor 63% lo cual permite evidenciar y demostrar que la hipótesis planteada se cumple, ya que las preguntas seleccionadas van en relación directa a las variables que la conforman.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES.

- La mayoría de los niños manifiestan que los docentes no utiliza actividades lúdicas para motivar las clases .
- El docente debe motivar ,preparar al alumno hacia lo que quiere enseñar, que el ponga toda su concentración y esfuerzo, por aprender .
- Permite desarrollar, valores, formando niños colaboradores, solidarios, responsables en si la formación global de él.
- Tendremos niños dinámicos, perseverantes que alcancen objetivos, metas que se propongan y así tendremos futuros profesionales activos y con una mentalidad abierta de seguir superándose cada día y ayudando a la sociedad educativa.
- El docente debe ser guía y orientador en el proceso de enseñanza – aprendizaje .

5.2 RECOMENDACIONES.

- Que los maestros innoven las técnicas para enseñar a los alumnos y actualizarse cada ya que todo va evolucionando.
- Utilizar diferente material didàctico para dirigir sus clase y asi el niño sera el protagonista de su propio conocimiento .
- Gracias a la utilizacion de esta técnica fortalecemos los valores y tendremos niños con una mentalidad positiva.
- Que participen en todo tipo de actividades tanto maestros como alumnos y toda la comunidad educativa .
- Que el niño sea quien contruya su propio conocimiento significativo , investigue y amplie su conocimiento .

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 TÍTULO

Manual de actividades lúdicas para fortalecer estrategias de motivación de los niños (as) del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela “RUMIÑAHUI”

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la encuesta aplicada a los niños del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela Rumiñahui se detectó el problema que los maestros no utilizan actividades lúdicas como estrategia de motivación y esto afecta a los niños (as) en el proceso de enseñanza aprendizaje para lo cual vamos a elaborar un manual de actividades lúdicas para fortalecer las estrategias de motivación y así solucionar dicho problema en donde este documento le va servir al maestro como una guía para innovar sus clases .

6.3 JUSTIFICACIÓN

Es de mucho interés para la comunidad educativa para de esta manera llegar a obtener niños participativos , dinámicos con ánimos de aprender y en donde el niño sea el protagonista en construir su conocimiento propio.

Las actividades lúdicas son importantes porque los niños mejoran su coordinación psicomotriz, mejoran sus habilidades sensoriales y por supuesto el ejercicio los ayuda a mantener una buena condición física.

Los beneficiarios de esta guía didáctica van hacer los niños, profesores en si toda la comunidad educativa porque les ayudaran a mejorar en el proceso de enseñanza aprendizaje y así obtendremos una educación de calidad

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Diseñar un manual de actividades lúdicas para fortalecer estrategias de motivación de los niños del tercer año de educación básica.

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Concientizar a los maestros a la innovación de nuevas técnicas para mejorar la enseñanza y así los alumnos se interesaran por seguir enriqueciendo sus conocimientos
- Mediante este manual de actividades ludicas como estrategia de motivacion ayudara a un mejor desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje y así las clases seran dinamicas y divertidas .

6.5 FUNDAMENTACION TEORICA

Que es un manual.

Un manual es un procedimientos es el documento que contiene la descripción de actividades que deben seguirse en la realización de las funciones de una unidad administrativa, para la participación de actividades” GRAW Hill (1997)

Pasos para hacer un manual.

Los pasos para hacer o elaborar un manual, de manera muy generalizada, para que los Adaptes a tus necesidades particulares:

Definir el tema: debes acotar el alcance o profundidad del manual, en el fondo lo que vas a cubrir, para no extralimitarte o hacerlo demasiado breve.

Relacionado con el punto 1, debes visualizar al lector objetivo al cual está dirigido el manual, para adaptar el lenguaje utilizado.

Toma manuales de temas similares, para tomar ideas y afinar la estructura, antes de comenzar.

Redacta el manual, tomando en cuenta todo lo anterior, y luego pásalo a diferentes personas que se ajusten a tu público objetivo, a ver si entienden bien el contenido, y toma sus recomendaciones, para elaborar así una versión final.

Condiciones para tener éxitos en los juegos.

Preparar el programa con antelación.

Es necesario prepara con la debida antelación el programa de actividades. Se trate del programa para un rato, para una tarde, una mañana o todo un día, es necesario fijar el ritmo, la curva de intensidad, que puede ser algo así como:

Juegos activos.

Juegos quietos.

Calma.

Juegos activos

Juegos quietos

Juegos activos

Preparar los juegos debidamente.

El juego es unos asuntos para niños y jóvenes, es preciso conservar el carácter espontáneo, libre y alegre. Esto implica mucha imaginación, una gran fantasía para presentar los juegos.

Saber dónde colocarse.

Sabemos que los niños son distraídos. Cuando queramos explicar un juego deberemos colocarnos de manera que todos nos vean y a todos veamos. Debemos colocarnos a cierta distancia del grupo, lo que nos obligará a levantar la voz, y hablar lenta y claramente, de esta forma las palabras tendrán una mayor fuerza, y las oirán todos.

Cuidar la voz.

Tenemos que acostumbrarnos a hablar claramente, articulando las palabras y evitando la precipitación. Sobre todo, no chillar, es necesario encontrar el timbre adecuado, y nunca forzar la voz (ojo a la afonía).

Saber mandar.

Es necesario que nuestras instrucciones sean escuchadas y obedecidas. Conseguir sea aceptados como árbitro.

Cuidar la actitud

El líder es el punto de mira de los muchachos/as, se fijan en todo y no serán

Remisos a imitarlo. Por eso es necesario cuidarse en la postura, mostrarse

firme y sereno, ser justo, ser dinámico.

Saber corregir y premiar.

Sancionar con justicia y saber dar el premio estimulante en el momento apropiado.

El proceso del juego

La presentación

En principio haremos la presentación. Una narración fantástica, llena de misterio, puede ser la llave para un gran éxito con un juego.

Se puede presentar como historia o cuento, no obstante tampoco conviene abusar de este sistema.

Hay juegos que precisan de una presentación especial, son los pequeños juegos, atractivos y divertidos.

La explicación

La explicación deberá caracterizarse por:

De pocas palabras, bien elegidas, describiendo el juego

Definición del campo de juego

Concreción del papel de cada jugador

Reglas claras y forma de puntuar

Dar oportunidad de que los participantes pregunten todas sus dudas

Anunciar que ocurrirá en caso de incumplir las reglas

Comenzar ordenadamente

Hacer un reparto justo de fuerzas y jugadores, para que todos tengan la oportunidad de ganar.

Presentar el juego con dinamismo, que invite a jugar

Hablar con autoridad, exigir atención, no admitir preguntas de normas ya explicadas

Si es necesario, hacer un ensayo previo

Durante el juego

Es necesario un árbitro imparcial que vigile su marcha, así como mantener el interés y cambiar el ritmo del juego si resulta demasiado largo o poco interesante.

Exigir que se respeten las reglas del juego, evitar los peligros y/o lugares peligrosos y hacer que los participantes lleven ropa adecuada.

Final del juego

- Se concretará el ganador.
- Se efectuará una evaluación del mismo
- recoger el material utilizado
- organizar para que todo regrese a la normalidad (ropa, limpieza, etc.)

Introduccion

“El juego una de las actividades propias del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido varié debido a sus influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida.” ZURITA M.(1989)

Importancia de los Juegos Infantiles

“El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos”. DOMÍNGUEZ (1970).

Según mi criterio comento, que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. , le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

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

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.” BRUNER(1996)

Según mi criterio el juego es acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene un fin en si mismo y

está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Los juegos de estrategia favorecen el desarrollo del pensamiento, es decir de diversas habilidades cognitivas.

Desventajas de la Inadecuada Utilización de la Actividad Lúdica

“Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones, nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal.

En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere, el niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.”CHATAN J.(1987)

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño, de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

Como motivar a los niños

“Para saber como motivar debemos tener en cuenta algunos de los siguientes aspectos:

Explicar a los alumnos los objetivos educativos que tenemos previstos para esa sesión.

Justificar la utilización de los conocimientos que les intentamos transmitir con las actividades que les vamos a plantear las actividades de forma lógica y ordenada

Proponerles actividades que les hagan utilizar distintas capacidades para su resolución.

Tomar los errores como nuevos momentos de aprendizaje y como momentos enriquecedores; fomentar la comunicación entre los alumnos y las buenas relaciones, realizando tareas de grupo

Plantear el razonamiento y la comprensión como la mejor herramienta para la resolución de actividades y conflictos; aplicar los contenidos y conocimientos adquiridos a situaciones próximas y cercanas para los alumnos”. CHIAVENATO, I. (1998).

En primer lugar debemos tener vocación para ser maestro porque requiere de mucha paciencia para enseñar a los niños explicarles los objetivos educativos ,utilizar el conocimiento previo que el sabe para así reforzar el conocimiento que intentamos transmitir estos deben ser claros , precisos y ordenados en donde el alumno no tenga dificultad al momento que esta atendiendo y así el aplique todo lo que sabe

“ Fijarnos en las habilidades y en sus pequeños éxitos .Crear oportunidades de éxito, crea interés para aprender. Premialo quizás con un sellito de dinosaurios o algo que a él le gusta.

Un hogar estable y donde los niños tienen momentos de alegría y felicidad
Tener sentido del humor familiar... Jugar juegos como monopolio, damas, dominó . Introduce la música en la vida familiar.”VERDES Nelly (1995) Estrategias de motivar

La motivación es algo con que nacemos, tenemos que mantenerla y ampliarla, es el ánimo que hacemos las cosas, también es el esfuerzo para seguir alcanzando al éxito.

Técnicas para motivar

“Son innumerables las técnicas de motivación existentes. Y es bueno que así sea, pues el docente, en cualquier circunstancia, tendrá la oportunidad de echar mano de una u otra. Seguidamente vamos a pasar a considerar alguna de las técnicas de motivación.

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

La abstracción, la teoría y la definición representan siempre la culminación o término final del proceso intelectual del aprendizaje, nunca su punto inicial o de partida. Consecuentemente, al iniciar el proceso de aprendizaje de los alumnos sobre una unidad didáctica, en lugar de partir de la abstracción de la teoría para llegar después a los hechos, sígase el camino inverso.

Técnica del éxito inicial: Los pasos a seguir pueden ser: Planear pequeñas tareas de fácil ejecución para los alumnos Preparar bien a los alumnos para ejecutarlas, facilitando las condiciones necesarias para el éxito

Hacer repetir esas tareas elogiándolos por el éxito.” ANCHAGUA. J (2008)
Técnicas para motivar.

Según mi criterio nuestra enseñanza, siempre que sea posible, debe articularse con los hechos del ambiente o próximo en que viven los alumnos es iniciar la lección enfocando objetivamente hechos reales o datos concretos del ambiente físico o

social en que viven los alumnos y del cual tengan noticia hacer que la teoría brote gradualmente de esos hechos o datos reales, mediante explicación y discusión dirigida, una vez formulada la teoría, aplicarla a los hechos, interpretándolos y explicándolos científicamente.

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

Presentar a los alumnos un problema o proponerles una tarea para la que no está aún capacitada. Al intentar resolver la tarea sentirán que les hace falta algo para su resolución. Por este fracaso inicial, se crea en los alumnos la conciencia de la necesidad de aprender algo más que les está faltando.

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

Auto superación gradual del propio individuo a través de tareas sucesivas de dificultad progresiva. Emulación de individuos del mismo grupo o clases.

Rivalidad entre grupos equivalentes. MONDE M. (200)

Según mi criterio exponer al principio, regla o norma del que carecían, explicándolo con toda claridad y explicar los hechos y así ir satisfaciendo las necesidades e inquietudes de los alumnos ya que ellos quieren ir aprendiendo cada día más y más

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

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

Técnica del trabajo socializado: Adopta distintas formas:

Organización de toda la clase en forma unitaria, en función del trabajo que se va a realizar

. División de la clase en grupos fijos con un jefe y un secretario responsables, por un trabajo y por un informe que deberán presentar a las clases. Subdivisión en grupos libres y espontáneos, sin organización fija.”ANDES M (1999) Técnicas de motivar.

Organizar a los alumnos en grupo de trabajo esto nos permite el debate de las conclusiones que cada grupo llegue y de a conocer para luego expresar un juicio de valor y meritos de los trabajos realizados por los grupos incentivándolos que realicen trabajos excelentes

PAUTAS DE LAS MOTIVACIÓN

“Despertar la curiosidad. Es de gran importancia que los aprendizajes tengan un valor significativo. En la medida que los contenidos propuestos puedan resultar cercanos al mundo del niño o puedan tener una aplicación práctica real tendrán un mayor valor motivacional. Todos los programas educativos vigentes en la actualidad persiguen este objetivo.

Generar sensación de control. Es necesario que el niño tenga conciencia de su capacidad para desarrollar los aprendizajes que se le proponen.

Promover el sentido de la responsabilidad. Debemos poner a nuestro hijo en la situación de ir creciendo madurativamente de acuerdo con las capacidades que le brinda su edad y momento de desarrollo.

Proponer metas con un grado moderado de dificultad. Una tarea excesivamente fácil pierde interés para el niño y le conduce al aburrimiento.

Una tarea con dificultad excesiva puede hacerle sentirse superado y abandonar.

Favorecer el aprendizaje independiente. Es conveniente que nuestro hijo se enfrente inicialmente de manera individual a la tarea planteada.

Proporcionar seguridad y apoyo. Es aconsejable que el niño sienta la presencia del adulto, en caso de encontrar dificultades, que le proporcione el andamiaje necesario para resolver la tarea con éxito.

Valorar el esfuerzo insistiendo en que los errores son parte del aprendizaje. El niño necesita ver recompensado su esfuerzo, por lo que los adultos tenemos que atender más al proceso que al resultado

Enseñar a atribuir el éxito a variables controlables (el esfuerzo, la constancia, la ayuda del profesor) en vez de hacerla depender de variables inconsistentes como la suerte o la casualidad

Insistir en lo positivo antes que criticar lo negativo ayudará al niño a sentirse competente para la realización de la tarea propuesta y le animará a intentar mejorar lo que todavía no ha conseguido.

Exigir de forma realista y comprensiva. Debemos ser conscientes de las posibilidades y capacidades de nuestro hijo y exigirle en consecuencia.

Intentar ser el mejor ejemplo para ellos. El mejor estímulo será siempre intentar ser un buen modelo de actitud al que puedan imitar”. FONSECA Carmen (2001).

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

OBJETIVO

Valorar la importancia que tiene el juego para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños (as).

DESTREZA

Desarrollarla coordinación de movimientos , concentración y el dominio del mundo que le rodea y así facilitar la comprensión e interpretación de las ideas .

CONTENIDO

Importancia de los juegos

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos.

ACTIVIDADES

- Se proyecta un video acerca de los juegos más divertidos que ayudan al proceso de enseñanza -aprendizaje en donde los niños observan .
- Luego realizamos un diálogo donde participen todos los niños ,dando a conocer sus ideas y comentarios ,con ayuda de su maestra sacaran sus propias conclusiones

- Elaborar un collage de imágenes acerca del video observado en grupo de cinco personas en donde ellos expliquen mediante el cartel y durante la explicación deben hacer participar a los oyentes .

- Pasar a la pizarra a escribir una idea o palabra clave de todo lo que entendió para así realizar una lluvia de ideas, en donde todos deben participar y colaborar.

RECURSOS

- Video
- Papelotes
- Revistas
- Goma
- Tijera
- Pintura
- Marcadores
- Retroproyector
- Televisión

EVALUACIÓN

Se evaluará la forma que explique y cómo presente los carteles y su léxico.

GRÁFICO Y JUEGO



ADIVINA QUIEN ES EL DIRECTOR

Juego Activo. Ejercicios.

Grado 3 –4. Edad 8-9 años. Gimnasio Patio. Aula.

Jugadores 10-50. Sin equipo.

INSTRUCCIONES.

Todos los jugadores se colocan formando círculo, cara al centro (si se juega en el aula, todos permanecen sentados en sus lugares o de pie tras de sus pupitres). El que "queda" vuelve al grupo. El objeto del juego es adivinar quién es el "director" cambia la actividad siempre que lo cree conveniente y los otros jugadores deben estar atentos para imitar estos cambios. Pueden hacerse movimientos como: golpear con el pie, cabecear, levantar la mano hacia el techo, correr en torno a su lugar, aplaudir, etc. A fin de dar a un mayor número de niños la oportunidad de participar, elíjase cada vez un nuevo "director" y un nuevo jugador que "queda".

Sugerencias para el Maestro:

- Póngase un límite al número de intentos de adivinar que pueda permitirse en el que "queda".
- Este es un excelente juego de ejercicios, especialmente cuando se realiza en el gimnasio o en el patio.
- Advierta a los niños que no deben mirar al "director".
- El "director" debe ser elegido cuando el que "queda ha salido del aula.



OBJETIVO

Seleccionar las técnicas de motivación de acuerdo a las necesidades que se les presente en el aula.

DESTREZA

Utilizar críticamente las técnicas que se va ejecutar según los temas de estudio para que el aprendizaje sea significativo y facilitar la constución del conocimiento.

CONTENIDO

Tènicas de motivacion

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

ACTIVIDADES

- Leer comprensivamente en el libro que son tecnicas de motivacion en 10 minutos, en donde todos se concentren en esta actividad y si no se entiende volver a leer hasta que comprenda.
- Interpretar con sus compañeros sus criterios intercambiando sus saberes adquiridos sobre el tema a tratar.
- Sacar ideas principales de lo mas concreto, lo mas importante, estas deben ser claras, cortas y precisas.
- Elaborar un organizador grafico donde escriban todo lo aprendido.

RECURSOS

- Libros

- Papelotes

EVALUACIÓN

Se evaluará la forma que explique y como presente los carteles y su léxico .

GRÁFICO Y JUEGO



PELOTA EN CÍRCULO

MATERIAL: 2 pelotas iguales. (Aprendo a Contar)

FORMACION: Los jugadores se numeran 1-2,1-2 y forman un círculo, distanciados 1m. el uno del otro. Un N°1 y su par N°2 sostienen una pelota cada uno.

DESARROLLO: Cuando se dé la señal, la pelota N°1 sigue por la derecha y sólo los números 1 podrán tomarla. Lo mismo sucede con la pelota N°2, que sigue por la izquierda. Si alguien deja caer la pelota, comete falta y en este caso la pelota vuelve a punto de origen. La victoria es del equipo cuya pelota llegue primero al punto de inicio.

MIMICA

Los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que será ejecutada por gestos.

DESARROLLA: un grupo camina hacia el otro y pregunta:

- ¿De dónde vinieron?
- De Nueva York.
- ¿Qué trajeron?.
- Limonada.
- ¿Nos dan un poco?

El grupo interrogado comienza inmediatamente a representar el asunto escogido. El grupo adversario intentará por tres veces adivinar de qué se trata. Si consiguen adivinar, los que dramatizan escapan hacia una meta, perseguido por el otro grupo. Los que fueron presos pasan al grupo que los apresó. Se alternan las dramatizaciones. Si un grupo en las tres oportunidades no descubre lo que se representa, deberá correr a la meta perseguido por los adversarios. La victoria será del grupo que, al terminar el tiempo establecido, cuente con más miembros.

CONCLUSIONES

- El juego tiene un gran valor educativo para el niño, porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente del niño.
- Mediante el juego y de acuerdo a una buena dosificación se descubren en los niños valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir puliendo, perfeccionando para poder desembocar en una futura promesa de nuestra práctica de sentimiento deportivo e intelectual.
- El niño por medio de los distintos juegos simbólicos realiza sucesiva identificación con el mundo externo.

- El juego es un medio esencial de organización desarrollo y afirmación de la personalidad.

EDUCAR JUGANDO



6.7 METODOLOGÍA : MODELO OPERATIVO .

Objetivos	Contenidos	Actividades	Recursos	Responsables	Evaluación
Tener una visión general sobre el tema	Introducción	Videos Diálogo Collage de imágenes Lluvia de ideas	Lapto Proyector de imágenes C.D.Revistas Papelotes	Autoridades Docentes Estudiantes	Participación activa. Exposición
Valorar la importancia que tiene el juego para fortalecer el aprendizaje significativo	Importancia de los juegos	Lectura silenciosa Subrayar palabras claves Organizadores gráficos	Copias Resaltador Papelotes Marcadores	Docente Alumna	Debates Observación directa. Crucigrama
Seleccionar las actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades que se les presente en el aula	Desventajas de las actividades lúdicas	Video Dialogo Generalizar ideas Elaborar un mentefacto	Lapto Proyector de imagen papelotes	Autoridades Docente Alumnos	Exposición Participación Presentación del mentefacto

Distinguir los pasos mas relevante para motivar a los alumnos y los beneficiar durante le proceso de enseñanza aprendizaje	Como motivar a los niños	Lectura de motivaciòn Sacar un resumen Trabajo en grupo Dramatizaciòn	Copias Libro Vestimenta	Docente Alumnos	Mesa redonda Participaciòn
Seleccionar las técnicas de motivaciòn de acuerdo a las necesidades que se les presente en el aula	Tècnicas de motivaciòn	Lecturas comprensiva Sacar ideas principales Elaborar tarjetas en grupo Collagecon imàgenes	Libros Resaltador Cartulina Goma	Docente Alumnos	Exposicòn Participaciòn individual Presentaciòn
Incentiva a despertar el interès por los temas al tratar	Pautas de motivaciòn.	Organizador gràfico Collage Socializaciòn	Papelotes Revistas Goma Tijera	Docente Alumnos	Exposicòn del collage

6.8.-EVALUACIÓN

La evaluación de la propuesta se desarrollará durante todo el proceso.

MATERIALES DE REFERENCIA

1 BIBLIOGRAFIA

ALMEYBA, Sabina. Aprender y Educarse (1998)

ÁLVAREZ, Samuel. Estimular la motivacion Edit. Manatíal Buenos Aires(1999).

AMORES, Ana. Psicología Educativa(1987).

ANCHAGUA. J. Técnicas para motivar.(2008)

ANDES, M. Técnicas de motivar(1999)

ARROYO, Hidalgo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.(1997).

BASANTES, Homero. Estrategias Educativas para la Motivacion.(1998).

BAUTISTA, Irlanda. El aprendizaje basado en los juegos.(1999).

BRUNER, Tecnicas activas para el aprendizaje(1996)

CAMACHO, Orlando. Aprendiendo a jugar(1987)

CAMPAÑA, Diego.Taller de actividaes Ludicas (2009)

CAMPAÑA, Fabiola. Tecnicas efectivas de un aprendizaje(2003).

CANEO. M. La motivacion como metodo de enseñanza (1987)

CRUZ, Valeria. La motivacion ayuda a la creatividad de los niños (2008).

CUELLO, Carlos Aprender atraves de la creatividad(1975)

CHATAN, J. Talleres educativos Impresión Bogota.(1987)

CHAVES, María Libro de dinamicas. (1992).

CHIMBO, Laura (1986). El juego basado en la motivacion Edit. Santillana

DOMÍNGUEZ. Estrategias de formacion para el cambio motivacional.(1970).

ESTRELLA, Nilda. Tecnicas para motivar(2000)

FONSECA, Carmen. Estrategias de simulacion.(2001).

GARCES, Eliza. Aprender jugando(1999).

GARCES, Leonidas. Aprendizaje basado en juegos (1997)

GAVILANES, G. Pensamiento creativo Edit. Bogota(2001)

GAVILANES Leonel. Tecnicas efectivas de aprendizaje Edit Martinez(1972).

GOMES, Israel. Lo que el docente debe saber sobre motivacion Edit. Moreno(2008).

GUERRA,Jorge. Juegos aplicados (2005)

HURTADO, Emilio. La motivacion como metodo de enseñanza(1997)

LOZADA, Juan. La motivacion y el desarrollo personal (1972)

LLERENA, Leidy. El juego como estrategia de simulacion
MATIOS (1974)

MONDE, M.Tecnicas para motivar a los maestros (2000)

MONTACHANA Carmen (1997)

MORA, Germán. Didáctica del Juego. (2006)

MAMPA. Libro de lecturas de motivacion(1995)

PAREDES, Paul. Didactica de motivacion y juegos (2008)

QUITUS, Bayron. La motivacion como agente de aprendiaje (1976)

RAMÍREZ, Martha. Juegos y dinamicas (2006)

SALAZAR, Rosa. Diccionario enciclopedico multimedia(2005).

TAMAL, Rommel. Nuevas claves para un aprendizaje significativo(2009).

TIXE, Mario.Inteligencias emocionales y valores (1996).

VAYAS, Mario (1998).

VELASCO, Maricela 2000).

VERDES, Nelly. Estrategias de motivar(1995)

VILLA, William (2001).

ZAMORA, Betty (2000).

2 ANEXOS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ANALISI DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

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

Encuesta dirigida a los estudiantes del tercer Año de educación básica de la escuela Rumiñahui del Canton Pillaro”

Tema: Las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños(as) del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Rumiñahui del Canton Pillaro

Objetivo.- Identificar la utilización adecuada de las actividades lúdicas como estrategia de motivación

Instrucciones generales:

Seleccione la respuesta con una (x) en el casillero de su elección.

CUESTIONARIO

1 Es importante las actividades lúdicas como estrategia de motivación.

Si

No

2. Usted qué tipo de actividad lúdicas utiliza?

Dinámicas

Rondas de trabajo en Grupo

Juego Didáctico

3. Usted utiliza motivación permanente.

Si

No

4 ¿Para usted que es las actividades ludica?

Capacidad Creadora

Desarrollar Habilidades

Aprendisaje Innovador

5. Usted obtiene aprendizaje significativo cuando está motivado.

Si

No

6. Los maestros utilizan juegos antes de comenzar sus clases .

Si

No

7. Considera que las actividades lúdicas es una gente para que las clases sean interesantes

Si

No

8. Las actividades lúdicas ayudan a la motricidad gruesa

Si

No

9. La motivación establece una relación entre el maestro y el alumno

Si

No

10. Mediante la motivación incentivamos al niño a ser investigador e innovador

Si

No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Ambato 17 de Marzo del 2010

6.1 ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA RUMIÑAHUI.

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

Encuesta dirigida a los docentes del tercer Año de educación básica de la escuela Rumiñahui del Canton Pillaro”

Tema: Las actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños(as) del tercer año de educación básica de la escuela fiscal Rumiñahui del Canton Pillaro

Objetivo.- Identificar la utilización adecuada de las actividades lúdicas como estrategia de motivación

Instrucciones generales:

Seleccione la respuesta con una (x) en el casillero de su elección.

CUESTIONARIO

11. Para usted es importante las actividades lúdicas como estrategias de motivación.

Si

No

12. Usted mediante un socio drama explica una clase.

Si

No

13. Para usted que significa actividades lúdicas.

Si

No

14. Usted utiliza motivación permanente.

Si

No

15. Mediante el juego el niño es creativo.

Si

No

16. Usted intercambia actividades cuando el niño está cansado no se interesan por aprender.

Si

No

17. Cuál es su papel como educador en las actividades lúdicas.

Si

No

18. Usted qué tipo de actividades lúdicas utiliza.

Dinamicas

Baile

19. Mediante el juego permite el fortalecimiento de valores?

Si

No

20. Mediante las actividades lúdica ayuda al desarrollo global del niño.

Si

No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Ambato 17 de Marzo del 2010

