



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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: PRESENCIAL

**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 EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO
CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS
PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO
FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA
DE TUNGURAHUA”.**

AUTORA: Moyolema Casa Cristina Alexandra

TUTORA: Mg. Diana Carolina Gómez Báez

Ambato – Ecuador

2015

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Diana Carolina Gómez Báez, CC 180402025-1 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”** desarrollado por la egresada: **Moyolema Casa Cristina Alexandra**, 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.

.....
TUTORA Mg. Diana Carolina Gómez Báez

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

.....
Moyolema Casa Cristina Alexandra

C.C. 180402346-1

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....
Moyolema Casa Cristina Alexandra

C.C. 180402346-1

AUTORA

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

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, presentada por la Srta. Moyolema Casa Cristina Alexandra. Egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción: Marzo-Agosto 2013, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

.....
Mg. Lic. Pablo Hernández Domínguez

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
Mg. Lic. Hilda Marina Toasa

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico primero a Dios, a mi padre que está junto a él, y que desde el cielo sigue cuidándome y guiándome, a mi querida madre, que sigue apoyándome incondicionalmente en cada paso que doy, a todos mis hermanos y familia que depositaron su confianza en mí y que han sabido ser un respaldo muy importante en mi vida ya que han hecho posible mi superación como profesional y como persona.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la vida, por haberme dado la oportunidad de hacer realidad mi anhelo de culminar mi carrera con éxito; y mis más sinceros agradecimientos a la Universidad Técnica de Ambato que me abrió sus puertas y desde luego a todos los docentes que hicieron posible mi formación académica para poder ser una profesional de calidad; Mg. Diana Gómez por ser guía en la elaboración de mi tesis.

Al Rector y el personal educativo de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez por brindarme la apertura y facilidad para realizar mi trabajo de investigación.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
ABSTRACT:	xv
INTRODUCCION	1
CAPITULO 1	3
EL PROBLEMA	3
1.1 Tema	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización	3
Árbol de Problemas	7
1.2.2 Análisis Crítico.....	8
1.2.3 Prognosis.....	8
1.2.4 Formulación del problema	9
1.2.5 Preguntas directrices	9
1.2.6 Delimitación del Problema	9
1.3 Justificación.....	10

1.4 Objetivos	11
1.4.1 Objetivo General	11
1.4.2 Objetivos Específicos.....	11
CAPÍTULO 2	13
MARCO TEÓRICO.....	13
2.1 Antecedentes Investigativos	13
2.2 Fundamentación Filosófica	15
2.2.1 Fundamentación Pedagógica	15
2.3 Fundamentación Legal	17
2.4 Categorías Fundamentales	21
2.5 Hipótesis.....	53
2.6 Señalamiento de Variables de la Hipótesis	53
CAPÍTULO 3	54
METODOLOGÍA.....	54
3.1 Enfoque.....	54
3.2 Modalidad Básica de la Investigación	54
3.3 Niveles o Tipos de Estudio	54
3.4 Población y Muestra	55
3.5 Operacionalización de Variables	56
3.6 Plan de Recolección de la Información	58
3.7 Plan de Procesamiento y Análisis de la Información.....	59
CAPÍTULO 4	60
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	60
4.1 Análisis de los Resultados	60
4.2 Verificación de la Hipótesis.....	80
4.2.1 Planteamiento de la Hipótesis.....	80

4.2.2 Nivel de significación, grados de libertad	80
4.2.3 Regla de decisión	81
4.2.4 Estimador estadístico (estadígrafo).....	81
4.2.5 Recolección de datos y cálculos estadísticos	82
4.2.6 Gráfica de distribución	83
4.2.7 Decisión Final	84
CAPÍTULO 5	85
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	85
5.1 Conclusiones:.....	85
5.2 Recomendaciones:.....	86
CAPÍTULO 6	87
PROPUESTA	87
6.1 Datos Informativos.....	87
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	88
6.3 Justificación	90
6.4 Objetivos	91
6.4.1 Objetivo General	91
6.4.2 Objetivos Específicos.....	91
6.5 Análisis de Factibilidad	91
6.6 Fundamentación Teórica	92
6.6.1 Lúdica y Aprendizaje.....	92
6.6.2 Software educativo	93
6.6.3JClíc.....	93
6.7 Metodología-Modelo Operativo.....	96
6.8 Administración	97
6.9 Previsión de la Evaluación.....	97

BIBLIOGRAFÍA Y LINKOGRAFÍA:	1
ANEXOS	104
ANEXO 1: ENCUESTAS	104
ANEXO 2: FOTOGRAFÍAS	108
ANEXO 3: CROQUIS	110
ANEXO 4: AUTORIZACIÓN	111

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de Problemas	7
Gráfico 2: Categorías Fundamentales	21
Gráfico 3: Constelación de Ideas- Variable Independiente.....	22
Gráfico 4: Constelación de Ideas – Variable Dependiente	23
Gráfico 5: Realiza actividades lúdicas.....	60
Gráfico 6: Realiza actividades lúdicas como estrategia	61
Gráfico 7: Los juegos desarrollan habilidades de aprendizaje	62
Gráfico 8: Juegos para un aprendizaje significativo	63
Gráfico 9: Las actividades lúdicas aportan desarrollo humano	64
Gráfico 10: Aportan los niños con su criterio lógico.....	65
Gráfico 11: Con los juegos lógicos se obtiene desarrollo mental	66
Gráfico 12: Ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo.....	67
Gráfico 13: Encuentra caminos de resolución de problemas	68
Gráfico 14: Incluye actividades lúdicas en la planificación de bloque.....	69
Gráfico 15: Realizas juegos que obligan a pensar	70
Gráfico 16: Realizas juegos con tu profesor(a)	71
Gráfico 17: Los juegos son importantes para tu aprendizaje.....	72
Gráfico 18: Aprendes con facilidad cuando realizas un juego primero	73
Gráfico 19: Las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano.....	74
Gráfico 20: Aporta con ideas y opiniones.....	75
Gráfico 21: Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de la mente ...	76
Gráfico 22: Participas en dinámicas de desarrollo del pensamiento	77
Gráfico 23: Puedes resolver ejercicios y problemas.....	78
Gráfico 24: El profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y Muestra	55
Tabla 2. Actividades lúdicas educativas.....	56
Tabla 3: Pensamiento Crítico-Reflexivo	57
Tabla 4: Recolección de Información	58
Tabla 5: Procesamiento y Análisis de Información.....	59
Tabla 6: Realiza actividades lúdicas	60
Tabla 7: Realiza actividades lúdicas como estrategia	61
Tabla 8: Los juegos desarrollan habilidades de aprendizaje	62
Tabla 9: Juegos para un aprendizaje significativo.....	63
Tabla 10: Las actividades lúdicas aportan desarrollo humano	64
Tabla 11: Aportan los niños con su criterio lógico	65
Tabla 12: Con los juegos lógicos se obtiene desarrollo mental	66
Tabla 13: Los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo ..	67
Tabla 14: El estudiante encuentra caminos de resolución de problemas ..	68
Tabla 15: Incluye actividades lúdicas en la planificación de bloque	69
Tabla 16: Realizas juegos que obligan a pensar.....	70
Tabla 17: Realizas juegos con tu profesor(a)	71
Tabla 18: Los juegos son importantes para tu aprendizaje	72
Tabla 19: Aprendes con facilidad cuando realizas un juego primero.....	73
Tabla 20: Las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano	74
Tabla 21: Aporta con ideas y opiniones	75
Tabla 22: Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de la mente	76
Tabla 23: Participas en dinámicas de desarrollo del pensamiento	77
Tabla 24: Puedes resolver ejercicios y problemas	78
Tabla 25: El profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas	79
Tabla 26: Frecuencias Observadas	82
Tabla 27: Frecuencias Esperadas	82
Tabla 28: Metodología Modelo Operativo	96

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Moyolema Casa Cristina Alexandra

TUTORA: Mg. Diana Carolina Gómez Báez

Resumen:

El trabajo de investigación que se presenta, y cuyo tema es “Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua” pretende resolver un problema metodológico en dicha institución, que afecta directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes objeto de estudio. Para ello la Metodología de la investigación se fundamentó en el enfoque cualitativo porque se recolecto los datos obtenidos de la investigación para establecer las características del problema y fue de tipo cuantitativo porque nos permitió realizar tabulaciones de datos que permitieron realizar cuadros, gráficos y análisis interpretativos determinando que existen falencias en el proceso enseñanza-aprendizaje debido a falta de utilización de actividades educativas innovadoras y divertidas apropiadas para que los niños obtengan un mejor desarrollo de su pensamiento crítico y reflexivo las cuales impiden el normal proceso de aprendizaje. Para ello como producto final e innovación pedagógica de esta propuesta, se presenta un manual lúdico multimedia con un grupo de actividades lúdicas educativas basadas en JCLIC, para que el docente lo utilice como medio didáctico interactivo de apoyo para hacer sus clases más activas y divertidas fomentando el desarrollo del pensamiento crítico –reflexivo de sus estudiantes.

Palabras claves: Proceso de Enseñanza Aprendizaje, didáctico, actividades lúdicas educativas, Pensamiento crítico-reflexivo, desarrollo, multimedia, interactivo, actividades innovadoras, pedagógica, JCLic.

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

EXECUTIVE SUMMARY

TEMA: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Moyolema Casa Cristina Alexandra

TUTORA: Mg. Diana Carolina Gómez Báez

ABSTRACT:

The research work presented, and whose theme is "The educational play activities in the critical-reflective thought of children of fifth parallel degrees" C "and" D "of the Education Unit Francisco Flor- Gustavo Egüez city Ambato Tungurahua Province "aims to solve a methodological problem in this institution, which directly affects the teaching-learning process of the students under study. To do the research methodology was based on the qualitative approach because the data obtained from the research was collected to establish the characteristics of the problem and was quantitative because it allowed us to tabulations of data that allowed for tables, graphs and interpretive analysis by determining there are shortcomings in the teaching-learning process due to failure to use appropriate for children to get a better development of critical and reflective thinking which prevent the normal process of learning innovative and fun educational activities. To this end product and pedagogical innovation of this proposal, a multimedia entertaining manual is presented with a group of educational play activities based on JClic, for the teacher to use it as an interactive teaching tool support for their more active and fun classes encouraging -reflexive the development of critical thinking of students.

Keywords: teaching-learning process, teaching, educational recreational activities, critical and reflexive thinking, development, multimedia, interactive, innovative activities, educational, JClic.

INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación con el tema “Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico – reflexivo de los niños de los quintos grados, paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor, Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua” pretende resolver un problema ubicado en la Institución que afecta directamente al proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes objetos de estudio. Para facilitar la comprensión del mismo, se ordenó en los capítulos siguientes:

Capítulo 1: EL PROBLEMA, donde se describe el Problema, la contextualización, macro, meso y micro; árbol de problemas, análisis crítico, prognosis, preguntas directrices, objetivos general y específicos, así como la justificación que llevó a desarrollarlo.

Capítulo 2: MARCO TEÓRICO, el mismo que contiene: los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, la fundamentación pedagógica, la fundamentación legal, las categorías fundamentales, la hipótesis y el señalamiento de variables de la hipótesis.

Capítulo 3: METODOLOGÍA, el cual contiene: el enfoque, la modalidad básica de la investigación, el nivel o tipo de estudio, la población y muestra, la operacionalización de variables, recolección de la información y el procesamiento y análisis.

Capítulo 4: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, donde se presentan los resultados obtenidos en los instrumentos de investigación aplicados, tanto cuantitativa como cualitativamente, las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos que arrojaron resultados confiables de la investigación realizada.

Capítulo 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, donde se establecen las principales conclusiones generales obtenidas de la investigación de las cuales se derivan las recomendaciones, luego de analizar cada conclusión parcial obtenida en cada ítem de los instrumentos investigativos aplicados.

Capítulo 6: PROPUESTA, donde se elabora el producto final de este trabajo de investigación, que consiste en proponer Actividades Lúdicas Educativas para estimular el desarrollo del Pensamiento Crítico-Reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.

CAPITULO 1

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

La situación de las actividades lúdicas educativas y su influencia en el pensamiento crítico - reflexivo a Nivel Latinoamericano:

En **América** existe una larga tradición que configura los elementos principales de lo que se puede llamar una pedagogía latinoamericana en la cual se reconoce tres motivos. Primero la educación como instrumento de liberación política y social. Segundo, la formación integral del ser humano como meta y contribución de la escuela a dicha liberación. Tercero, el desarrollo de la razón o el pensamiento crítico - reflexivo como tarea central de la escuela que busca promover el desarrollo humano y la liberación. (Zarau, 2011)

Aquí hace referencia a la situación en la que se encuentra la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los niños en Latinoamérica, nos dice que esta situación es vista como una pedagogía es decir que está relacionada con el arte de enseñar; y que realizar actividades lúdicas está estrechamente ligada a la enseñanza y por ende al desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes.

La educación en el **Ecuador** Nivel primario la importante función que tiene dentro del Sistema Educativo la aplicación de las Estrategias Lúdicas, ha sido un factor preponderante. En este sentido es constante la difusión de diversos talleres, jornadas y cursos en general fomentados con la intención de superar las fallas que existen. Pérez, C. (2013).

Es muy necesaria la realización de planes para la implementación de actividades lúdicas educativas en el Sistema Educativo debido a que no solo influye en el pensamiento del niño sino además en el desarrollo físico y emocional de los mismos, haciendo que estos aprendan de mejor manera los contenidos impartidos por el docente.

Por primera ocasión en Ecuador en el año 2008 se aplicaron la pruebas SER de manera censal en establecimientos educativos municipales, particulares, fiscales y fiscomisionales.

Carchi (524,77) y Azuay (520.95). Producción UNE, Julio 2012
La pedagoga y maestra de la Universidad Católica, Rosario Terán, sugiere formar redes de aprendizaje de docentes. “Hay que poner énfasis en la capacitación docente, ya que eso está directamente relacionado con el desempeño del alumno”.

En la provincia de **Tungurahua** se obtuvo un puntaje de 522 en matemáticas mientras que Pichicha se obtuvo un puntaje de 526, dando una diferencia de 4 puntos Fuente: Sistema Nacional de Evaluación y Rendición de Cuentas Ser Ecuador, Ministerio de Educación. (Inmediato, 2008).

Esto nos quiere decir que los estudiantes necesitan actividades lúdicas para el desarrollo de su pensamiento crítico-reflexivo; ya que como dice la Pedagoga Rosario Terán hay que poner énfasis en la capacitación de docentes; no solo para ser una provincia que esté entre las mejores de nuestro País, sino para poder alcanzar la excelencia en educación haciendo posible que se lleve con efectividad el proceso enseñanza-aprendizaje, para el óptimo desarrollo del estudiante.

En la **Unidad Educativa “Francisco Flor – Gustavo Egüez”** se puede identificar un gran número de estudiantes aproximadamente 1990 esto

debido a que se unieron tres instituciones la Escuela Francisco Flor, Escuela 3 de Noviembre y la otra llamada Colegio Nacional Gustavo Egúez; esto sucede debido a que las Instituciones Educativas deben disponer hasta el décimo año de educación general básica; en la actualidad su infraestructura es separada.

Sus autoridades son el Doctor Galo Meza como Rector y como Vicerrectora la Doctora Rocío Escobar, entre las principales fortalezas de esta institución educativa se puede mencionar su prestigio a nivel cantonal, buena alimentación con el ingreso del lunch escolar gracias al Gobierno, buena infraestructura.

Esta Unidad Educativa posee deficiencias que se han podido observar; principalmente en las actividades lúdicas educativas y su influencia en el pensamiento crítico - reflexivo en los niños de los 5tos grados paralelos "C" y "D" de educación general básica, esta situación es muy notoria debido a que los docentes no realizan juegos educativos que les ayude a ser sus clases más interactivas y por ende incentiven el desarrollo del pensamiento crítico- reflexivo de los niños.

Dentro de esta institución los docentes especialmente de los quintos años de educación básica casi nunca realizan actividades lúdicas de carácter educativo puesto que estas actividades son vistas solo como una actividad de recreación, sin saber que con el simple hecho de poner en práctica juegos educativos podemos hacer más significativo el aprendizaje y por ende obtener estudiantes más participativos a la hora de impartir un contenido.

La mayoría de los docentes consideran que las actividades lúdicas son simplemente juegos que desencadena descontrol en el aula y que es motivo de un desbarajuste entre los estudiantes, puesto que esta práctica es vista como una causa para fomentar el desorden y la indisciplina y no

como una actividad para dar el sentido y gusto a la experiencia de aprender y participar activamente en clases con lo que se busca el dominio de los contenidos de forma cognoscitiva.

Es por ello que los juegos o actividades lúdicas se las realiza normalmente solo con los niños o estudiantes de años inferiores, sin pensar que el juego se lo práctica a cualquier edad y más si aparte de recrearnos; aprendemos, es por ello que las actividades lúdicas intervienen mucho en el aprendizaje del niño sea cual sea su edad, ya que despierta su atención a la clase, la entiende de mejor manera, es más participativo, lo vuelve un niño más curioso y reflexivo.

Árbol de Problemas

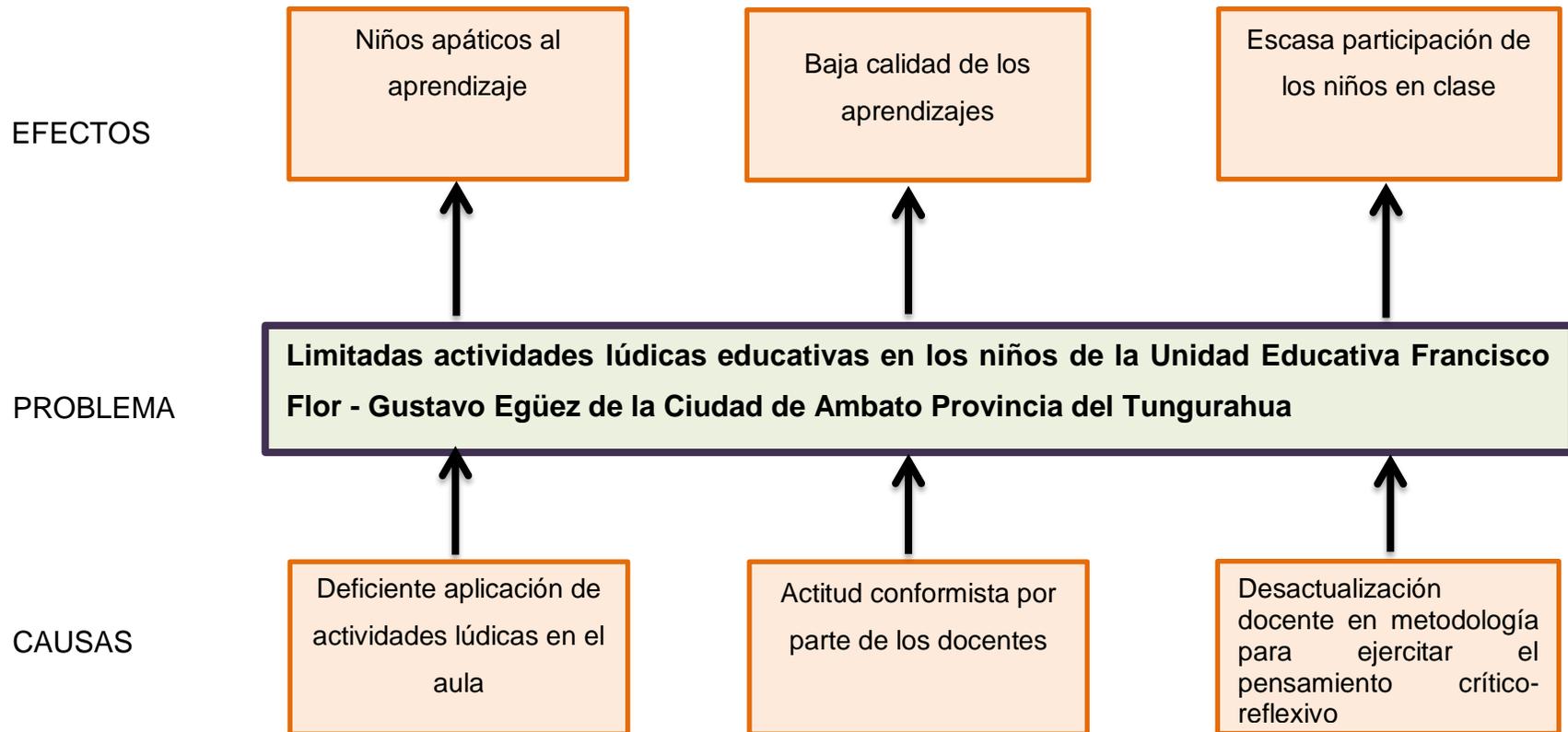


Gráfico 1: Árbol de Problemas
Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

1.2.2 Análisis Crítico

La deficiente aplicación de actividades lúdicas educativas en el aula es ocasionada debido a que los profesores no siempre tienen el tiempo adecuado para usar juegos, volviendo a las clases monótonas y tediosas, donde los docentes no organizan iniciativas para hacer que los estudiantes asimilen mejor los contenidos y estimule al desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de sus estudiantes, provocando que los niños sean apáticos al aprendizaje.

La actitud conformista por parte de los docentes se da porque no asumen una actitud de innovación educativa resignándolos a quedarse con conocimientos tradicionalistas adquiridos por ellos y no se preocupan en buscar nuevos recursos didácticos, como lo son las actividades lúdicas educativas que conlleven a la ejercitación del pensamiento crítico-reflexivo acarreándoles a la obtención de una baja calidad de los aprendizajes en los estudiantes.

La desactualización docente en metodología para ejercitar el pensamiento crítico- reflexivo es producida por diversos factores como el no realizar suficientes cursos de capacitación de nuevas maneras de enseñar, la conformidad que han adoptado al no dar la importancia que se merecen las actividades lúdicas educativas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje dificultando a los estudiantes su intervención activa y vivencial en el desarrollo de la clase y por ende generando niños con escasa participación.

1.2.3 Prognosis

Si este problema no se soluciona en un futuro lo que pasará es que el estudiante no logrará desarrollar su pensamiento crítico - reflexivo, debido a la falta de actividades lúdicas educativas; afectándolo en su capacidad

de adquirir aprendizajes significativos causando frustraciones y bajo rendimiento escolar en los estudiantes, volviéndolos individuos pasivos frente a la adquisición y comprensión de los contenidos educativos.

Además no permitirá desarrollar habilidades de razonamiento, criticidad y reflexión a la hora de planificar sus ideas y pensamientos, dificultando a los estudiantes la toma de decisiones acertadas y adecuadas frente a los inconvenientes que se les presente dentro del ámbito educativo así como en su vida cotidiana dentro de una sociedad en constante cambio.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera inciden las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico- reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor – Gustavo Egüez de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua?

1.2.5 Preguntas directrices

- 1.- ¿Qué actividades lúdicas educativas se realizan en los niños?
- 2.- ¿Cómo incide el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo en los niños?
- 3.- ¿Qué alternativa de solución ayudaría a solucionar el problema propuesto?

1.2.6 Delimitación del Problema

Campo: Educativo

Área: Actividades Lúdicas Educativas

Aspecto: Pensamiento Crítico-Reflexivo

Temporal: Esta investigación va a llevarse a cabo en el período lectivo 2013 – 2014.

Espacial: Esta investigación va a llevarse a cabo en la Unidad Educativa Francisco Flor – Gustavo Egúez de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua.

1.3 Justificación

El presente trabajo de investigación es **importante** porque nos permitirá establecer la relación que existe entre el desarrollo de actividades lúdicas educativas y el pensamiento crítico – reflexivo de los niños ya que por medio del juego no solamente desarrollamos el pensamiento de los niños sino que también ellos aprenden normas de comportamiento social, forman sus valores y actitudes, además de que despiertan su curiosidad.

El **impacto** de este trabajo de investigación es a nivel educativo ya que pretende aportar a la manera de cómo y con qué enseñar aplicando metodologías activas, como instrumentos de aprendizaje, para que se haga factible el desarrollo cognitivo, humano e integral de los niños; además de potenciar sus capacidades.

El **interés** de este trabajo de investigación es porque los resultados, permitirá ver los efectos asociados a las actividades lúdicas educativas para de esta manera buscar soluciones adecuadas y oportunas, en cuanto la obtención de técnicas activas motivadoras que estimulen el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo.

La investigación es **factible** porque se cuenta con información electrónica y bibliográfica suficiente, recursos económicos necesarios para su ejecución, la apertura y apoyo de la Unidad Educativa, además se cuenta con la colaboración primordial de los estudiantes y docentes para la elaboración de esta investigación.

Los **beneficiarios** inmediatos de esta investigación serán los estudiantes de los quintos grados paralelos C y D de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez, además que aportará al trabajo de los docentes en cuanto a la adquisición de nuevas estrategias, para estimular el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de sus estudiantes.

La **utilidad teórica** de este trabajo de investigación es que tendrá una fundamentación científica que nos ayudará a la comprensión de cómo inciden las actividades lúdicas educativas en el desarrollo del pensamiento crítico- reflexivo de los estudiantes, para de este modo mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje.

La **utilidad práctica** radica en que nos permite utilizar la investigación como una guía para conocer de cerca el problema de las actividades lúdicas educativas y al desarrollo del pensamiento crítico- reflexivo como su principal efecto, así como encontrar y elaborar una alternativa de solución al problema planteado.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Determinar la incidencia de las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico – reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor – Gustavo Egüez de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar que actividades lúdicas educativas se desarrollan en los niños.
- Analizar el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los niños.

- Elaborar una alternativa de solución que ayude a mejorar la utilización de actividades lúdicas educativas para el desarrollo el pensamiento crítico-reflexivo.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Al revisar el Repositorio de la Biblioteca, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Ambato he podido encontrar trabajos de investigación relacionados a las variables que contienen mi tema de investigación, entre los cuales se pueden citar:

Morales, E. (2013) “Las actividades lúdicas y su influencia en la Inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la escuela Centro Escolar Ecuador del cantón Ambato, provincia de Tungurahua” concluye que:

Las actividades lúdicas que se aplican en el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes son escasas debido a que los docentes centra su actividad en el desarrollo del contenido de lo planificado y textos guías de cada asignatura.

Los maestros solamente se han limitado a la transmisión de contenidos, y no se han preocupado por desarrollar actividades lúdicas que ayuden a desarrollar el pensamiento de los estudiantes para ofrecer una educación activa y participativa donde los contenidos deben ser aprendidos a través de actividades que impliquen el uso de estrategias actualizadas y divertidas.

Fonseca, E. (2013). “Las Actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del segundo año de educación general básica de la Escuela 23 de Mayo de la

Parroquia Chillogallo, cantón Quito, provincia de Pichincha” concluye que:

Los maestros y maestras tienen conocimientos sobre la motivación a los estudiantes mediante las actividades lúdicas, pero no se aplica como una estrategia que permita desarrollar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes.

Aquí se puede evidenciar que los docentes catalogan a las actividades lúdicas como simples juegos, que no conllevan a nada, esta es una idea errada ya que a las actividades lúdicas las podemos utilizar como estrategias para incentivar el razonamiento y reflexión de los estudiantes.

Velastegui, F. (2013). “Las técnicas activas de aprendizaje influye en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Estudios Sociales de los Novenos Años de Educación Básica General de la Unidad Educativa Hispano América de la Ciudad de Ambato.” concluye que:

El desarrollo del pensamiento crítico en las estudiantes no es completo ni satisfactorio todavía hay maestros que les hacen memorizar los conocimientos, no desarrollan técnicas en clases que les ayude a la comprensión de los contenidos.

Velastegui hace referencia a las Técnicas Activas que es un conjunto de actividades ordenadas, aquí hace incipiente a la educación tradicionalista y su objetivo de memorizar los conocimientos, incapacitando a los estudiantes la capacidad de desarrollar criticidad y reflexión para hacer frente a los problemas no solo escolares sino de la vida diaria.

2.2 Fundamentación Filosófica

La investigación se ubica en el paradigma crítico-propositivo; crítico porque analizará la realidad socio-educativa y propositiva porque busca plantear alguna solución al problema investigado.

El paradigma crítico-propositivo permitirá presentar una propuesta de técnicas de enseñanza para mejorar el desarrollo del pensamiento crítico – reflexivo de los niños para un mejor desenvolvimiento en su vida y desarrollando un cuestionamiento crítico y reflexivo.

Si lo vemos desde un punto filosófico podemos tomar la siguiente frase: “Si distinguimos que una cosa es la “luz” de la mente y otra la mente que razona, entenderemos que razonar es obrar del hombre que aplica al ser ideal al ser real, es decir es búsqueda humana que implica una responsabilidad totalmente personal sobre el éxito” (Abarca, 1998).

El autor de esta frase nos da a entender la importancia del desarrollo de la mente y su capacidad de razonamiento de la misma, dando a notar la influencia de esto en la vida del hombre, debido a que le permite actuar de una manera activa en el mundo que le rodea en busca de soluciones y la toma acertada de decisiones aplicables a problemas de su vida cotidiana en una sociedad cambiante donde el ser humano busca conseguir el éxito.

2.2.1 Fundamentación Pedagógica

Según (J. Delval, en J. Piaget, La epistemología genética, 1986). Todo ser humano desarrolla la capacidad para pensar a partir de unas ciertas condiciones biológicas naturales e histórico-culturales. Como parte de sus procesos de adaptación natural y apropiación cultural, el ser humano desarrolla funciones mentales superiores como lo son la percepción, la memoria, la solución de problemas y la toma de

decisiones. El proceso por el cual se constituye un mundo significativo para el sujeto es el mismo por el cual se constituye el sujeto.

A lo largo de su desarrollo el sujeto va elaborando no sólo sus conocimientos, sino también las estructuras o mecanismos mediante los cuales adquiere esos conocimientos, es decir construye su conocimiento del mundo, pero también su propia inteligencia. (Angel, 2011).

Esto quiere decir que el niño construye su propio conocimiento e inteligencia debido a que el ser humano adquiere funciones mentales superiores, esto aparte que es algo innato en los niños, en la escuela lo que se propone es desarrollar estas funciones mentales al máximo, y es algo motivante que el niño lo pueda hacer a través del juego debido a que con esto interactúa con su entorno y lo más importante desarrolla su pensamiento.

Según Piaget, el ser humano es un procesador de información activo y explorador que construye su conocimiento y se adapta al medio ambiente. (Marga, 2008)

Piaget nos expresa que el ser humano es explorador y debido a esto él es capaz de conocer el medio que lo rodea, y no solo eso sino que del resultado de explorar el construye su propio conocimiento, en la parte educativa yo creo que el docente debe darle las herramientas necesarias para que el niño consiga un desarrollo integral y conocimientos de calidad.

Según Sumner (1940). El pensamiento crítico, como producto de la educación y el entrenamiento que garantiza el hábito y el poder mental, es la única defensa contra el engaño, el fraude, la superstición y la

falsa interpretación de nuestras circunstancias terrenales y de nosotros mismos. (Mota, 2010).

Nuestro pensamiento es utilizado como un arma, la misma que podemos usarla para el desenvolvimiento de las diversas circunstancias que se nos presenta en nuestra vida diaria; ya que con el desarrollo del pensamiento somos capaces de resolver problemas y encontrar más y mejores soluciones procurando el bienestar nuestro y del mundo que nos rodea.

(Graham Sumner, 1906) “La educación en la facultad crítica es la única educación que realmente dice que nos hace buenos ciudadanos”. (Linda & Richard, 2008).

Con esto Sumner quiere decir que la educación es indispensable para el desarrollo del pensamiento crítico, este puede ser ejercitado de manera correcta por los docentes para que interioricen las cosas ya que la mente no solo piensa, también siente y esto lo hace con la ayuda de la reflexión logrando que el niño pueda desenvolverse de mejor manera ante la sociedad, y pueda tener una vida razonable.

2.3 Fundamentación Legal

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

Tomado de la Constitución de la República del Ecuador 2008.

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

y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Toda esta fundamentación legal que he expuesto está basada en la educación de los niños debido a que se busca la universalización de la educación de los niños; es importante resaltar que en la actualidad se está realizando una verdadera revolución en la educación y es deber de los docentes explotar todas las capacidades que tienen los niños logrando así su desarrollo integral; cambiando totalmente la manera de enseñar buscando el objetivo de crear en el niño un ser pensante crítico, reflexivo, creativo a través de actividades lúdicas y en relación con su entorno (CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2008).

Tomado de la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural)

Capítulo Tercero

De los derechos y obligaciones de los estudiantes

Art 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

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

Art 8.- Obligaciones.- Las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

c. Procurar la excelencia educativa y mostrar integridad y honestidad académica en el cumplimiento de las tareas y obligaciones;

g. Fundamentar debidamente sus opiniones y respetar las de los demás;
(LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI), 2011)

Tomado del Código de la Niñez y la Adolescencia.

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

Literal 1.- Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.

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

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

Literal g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Tomado de los derechos de los niños.

DERECHO A LA RECREACIÓN

El derecho al deporte, juego y recreación constituye un estímulo para el desarrollo afectivo, físico, intelectual y social de la niñez y la adolescencia, además de ser un factor de equilibrio y autorrealización.

2.4 Categorías Fundamentales

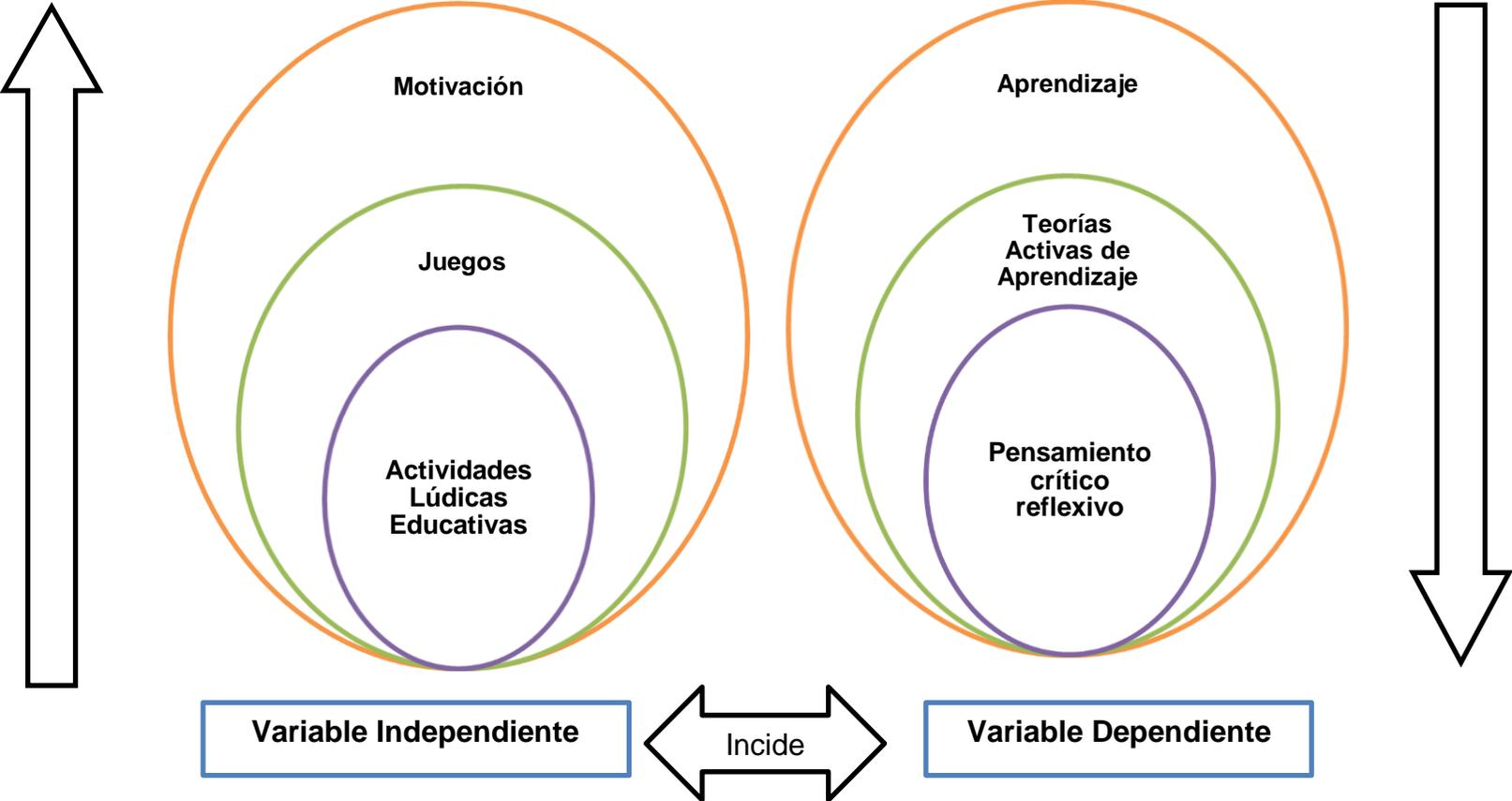
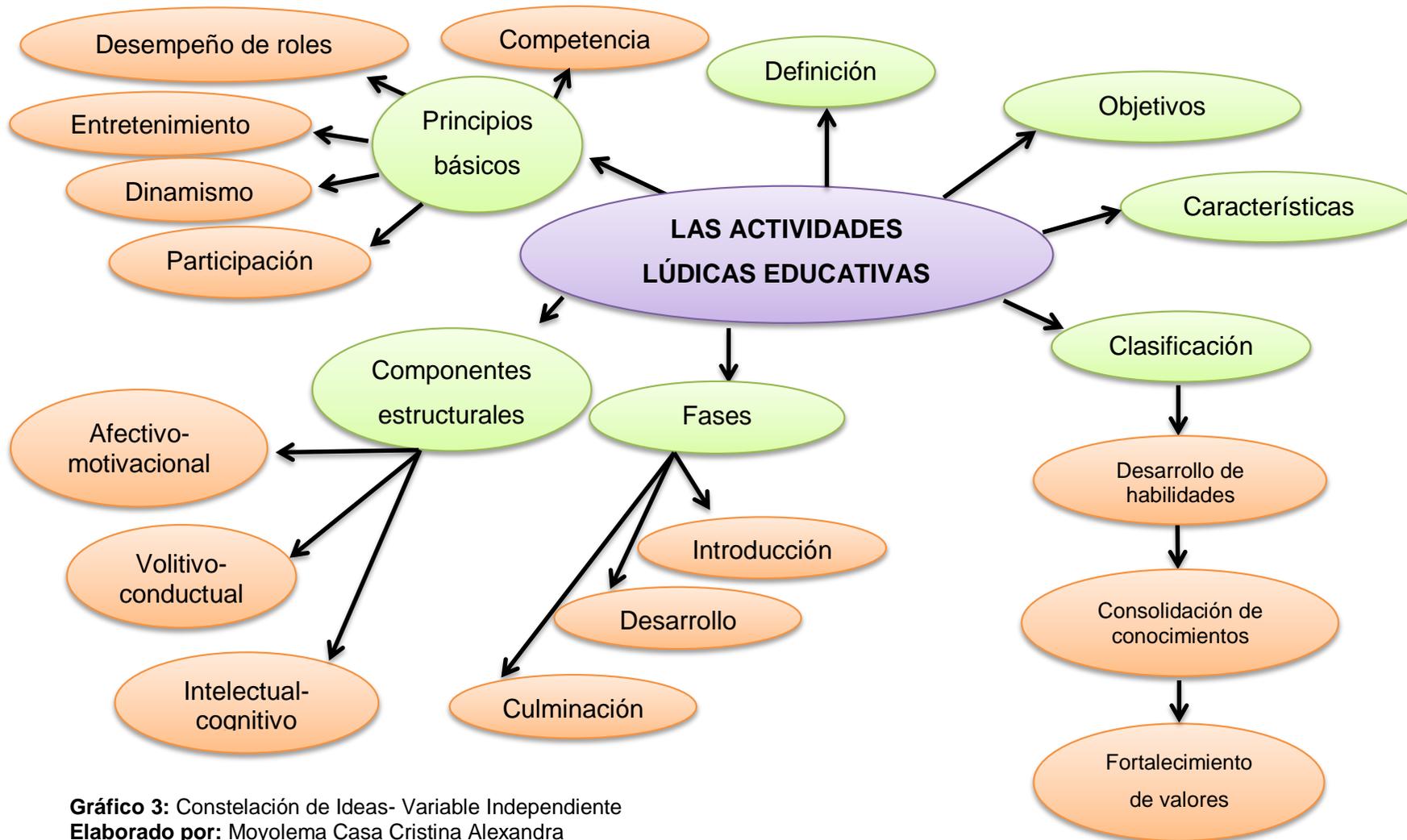


Gráfico 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Constelación de Ideas de la Variable Independiente



Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

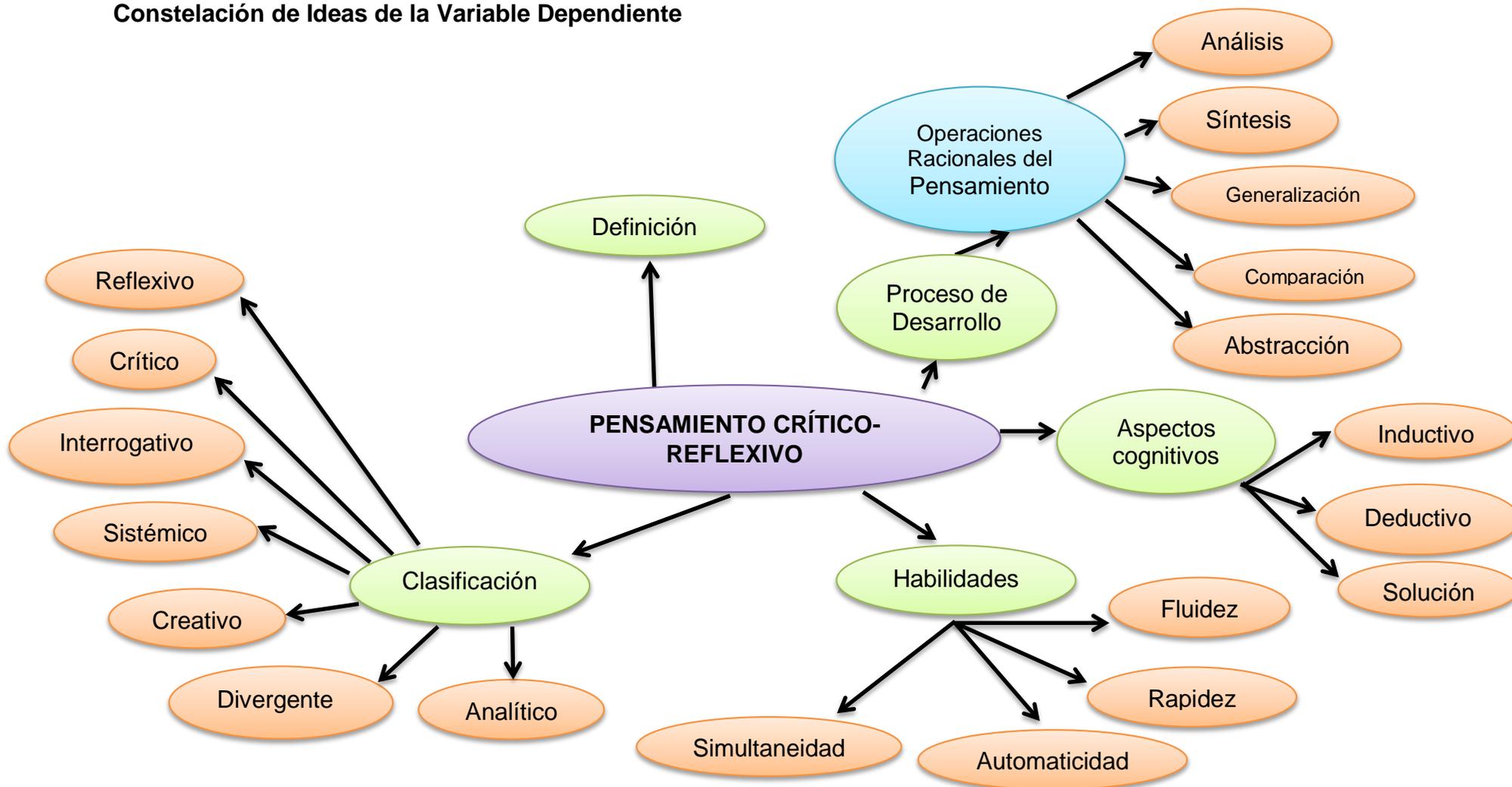


Gráfico 4: Constelación de Ideas – Variable Dependiente
Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

FUNDAMENTACIÓN DE CATEGORÍAS

VARIABLE INDEPENDIENTE:

ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS

Definición:

Juegos educativos que permiten el desarrollo de determinadas habilidades y destrezas, que despiertan en el niño la curiosidad del mundo que lo rodea, ya que aprenden de mejor manera y su aprendizaje es significativo, logrando así un mejor desarrollo humano.

La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje. (Martínez L. , 2008).

La lúdica abarca una gran importancia dentro del aprendizaje de los niños, debido a que no solamente significa juego, sino recreación, motivación y además como una estrategia didáctica que ayuda a conseguir mejores y efectivas posibilidades de que el niño aprenda y consiga habilidades sociales y cognitivas.

Lo lúdico es instructivo, el alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

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

experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno. (Martínez L. , 2008).

Aquí podemos tener una visión más amplia de lo que significa lúdico, puesto que es una herramienta poderosa dentro del proceso enseñanza-aprendizaje donde el docente aporta con una pedagogía activa; para que el estudiante se motive a investigar y sea capaz de crear conocimiento que lo conlleve a la adquisición de habilidades y capacidades.

George Bernard Shaw plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos el 80% la capacidad de aprendizaje. (Jaime & José, 2009).

Lo que expone Bernard es muy importante de resaltar ya que podemos darnos cuenta que los entornos lúdicos incentivan al aprendizaje, esto debido a que si bien es cierto que cada niño aprende viendo y escuchando, la manera más efectiva de que el estudiante haga suyo el conocimiento es haciendo y esto lo podemos realizar en base a actividades lúdicas educativas.

Considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. (Froebel, 2010)

Las actividades lúdicas permiten que el estudiante pueda contar con un aprendizaje más significativo dentro del entorno educativo, puesto que genera la activación de varios factores predominantes en el proceso enseñanza-aprendizaje, es de gran importancia en el desarrollo del pensamiento del niño, mediante estas actividades el niño va generando mayor y mejor conocimiento.

Se considera que una actividad lúdica a más de ayudar al niño a que éste se recree y disfrute de un mejor ambiente de libertad y cariño, pues a más de todo esto el niño está utilizando una estrategia en la cual promueve mayor conocimiento y que lo potencialice con mayor facilidad, promoviendo a esta actividad como parte de su comprensión diaria.

Objetivos de las actividades lúdicas educativas:

(Martínez González, 2008) Manifiesta que los objetivos de las Actividades Lúdicas Educativas son los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características de las actividades lúdicas educativas:

(Roso, 2012) expresa que las características de las actividades lúdicas son las siguientes:

- Despiertan 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 conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos 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 y 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.

Dentro de los objetivos y características de los juegos didácticos podemos darnos cuenta de la gran importancia que poseen las actividades lúdicas dentro del campo educativo pues aporta a los estudiantes experiencias prácticas, la adquisición de habilidades para la resolución de problemas. Además aporta un papel muy importante al romper paradigmas de la educación tradicional pues elimina el papel autoritario del docente y el papel de receptor pasivo del estudiante.

Clasificación de las actividades lúdicas educativas:

A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización (Rivera, 2012). Las clasifica de la siguiente manera:

- Juegos lúdicos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos lúdicos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos lúdicos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)

Rivera clasifica a los juegos lúdicos o actividades lúdicas en tres clases partiendo de la experiencia docente donde se pone de manifiesto la utilización de los juegos y donde se muestra la importancia que tiene dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues facilita el desarrollo

de habilidades, afianzamiento de conocimientos, además del fortalecimiento de valores; necesarios no solo en su vida escolar sino en su vida diaria donde el estudiante debe ser capaz de desenvolverse dentro de una sociedad en constante cambio y donde debe poner de manifiesto su capacidad a la hora de resolver problemas de la manera más adecuada y acertada.

Fases de las actividades lúdicas:

(Roso, 2012). Considera que las Actividades Lúdicas Educativas tienen tres fases:

1.-Introducción.-comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo.-durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

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

Con estas fases se comprende que las actividades lúdicas educativas deben llevarse a cabo de una manera sistemática, es decir paso a paso donde se llegue al cumplimiento de objetivos educativos que ubiquen al estudiante como principal autor de su propio aprendizaje y sea capaz de dominar contenidos.

Componentes estructurales de la actividad lúdica educativa

(Ortíz, 2009) Manifiesta que los componentes estructurales que desarrollan las actividades lúdicas son las siguientes:

En el intelectual-cognitivo.- se fomentan 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, etc.

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

La actividad lúdica educativa favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

El juego como actividad lúdica de desempeño educativo promueve varias ventajas tanto dentro como fuera del entorno educativo, permite que el niño tenga mejor concentración, aporta a su imaginación y la iniciativa que él o ella puedan promover en el aula de clase.

Se siente apto en el aporte crítico y autocrítico que pueda ayudar en su actitud de disciplina, la responsabilidad y puntualidad en las tareas, promueve el compañerismo y el porte que pueda dar en un trabajo en

equipo, se siente motivado y participativo en su entorno con un espíritu colectivo.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las actividades lúdicas educativas:

(Velandia, 2012) Expresa que las actividades lúdicas, se regiría por principios básicos como:

La participación.- Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

Se toma en cuenta a la participación como la base para toda actividad lúdica la misma que manifiesta participación e independencia, esta actividad permite que el estudiante pueda evitar el verbalismo o repetición de conceptos.

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

Dentro del proceso pedagógico el dinamismo cuenta con un papel muy importante, puesto que el mismo genera el principio y el fin de toda

participación, teniendo en cuenta al factor tiempo, el mismo que produce el desarrollo de cada actividad lúdica.

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

Dentro de la práctica lúdica el entretenimiento permite ejercer que el estudiante logre varias emociones que hacen ayudan a una participación más activa en esta práctica.

El desempeño de roles: está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

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

Las actividades lúdicas deben considerarse como competencias para que de esta forma las mismas tengan dinamismo, independencia y de esta manera motiven a los estudiantes a la participación con un desempeño de roles adecuados sin tomar en cuenta a la improvisación como un ente generador en el aula de clase.

JUEGOS

“El juego tiene una considerable importancia en la evolución del pensamiento del niño, ya que el juego es fundamentalmente asimilación,

donde el niño genera conocimiento con nuevos objetos situaciones conocidas". (Piaget, 1981).

Aquí podemos ver que Piaget hace referencia al juego como una actividad productora de conocimientos, apropiada para el desarrollo del pensamiento.

El juego didáctico es una estrategia que se puede usar en cualquier nivel o modalidad educativo pero por lo general el docente lo utiliza con poca frecuencia debido al desconocimiento de sus ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas

soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. (Chacón, 2008)

El juego dentro de educación y como estrategia de aprendizaje trae grandes ventajas, pero que en la mayoría de los docentes es muy poco usado puesto que se tiene un desconocimiento de las ventajas que trae consigo utilizarlos.

Los juegos permiten que el estudiante pueda formular y desarrollar la creatividad y en base a ésta vaya creando su conocimiento a los contenidos formulados en el aula de clase; la utilización de esta estrategia conlleva la ejercitación de las habilidades en el área propuesta por parte del estudiante y por consiguiente es importante las destrezas que se pueden desarrollar por medio del juego tanto físicas, biológicas, emocionales, sociales y verbales.

Hay que tomar en cuenta las características de cada juego y saber cómo y cuál juego utilizar en cada área, para que de esta manera el grupo de estudiantes se enfoquen a la destreza planteada, identificar los materiales y herramientas que se van a utilizar, el generar las inquietudes previstas y el interés que tiene cada estudiante para llegar al conocimiento del tema tratado.

Vygotski (1979), El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. (Jiménez, 1997)

Vygotski hace referencia al juego como una actividad que permite la construcción y análisis de signos; es una actitud de exploración que hace posible el desarrollo del pensamiento ya que hace capaz al individuo de relacionar información de manera conceptual y teórica.

El juego y el desarrollo intelectual

El juego no sólo permite que el niño vaya integrando nuevos conocimientos sobre el mundo objetivo y social, sino que va elevando este conocimiento a un nivel superior logrando el desarrollo de su capacidad de pensamiento a través de la reorganización permanente de sus estructuras intelectuales.

El juego, es fuente de conocimiento a través de la percepción, la representación y la imaginación. El dar oportunidad a los niños de ver e imaginar el mundo en colores e imágenes vivas, abre paso a la creatividad; el juego tiene un significado especial en su vida.

Aquí se puede evidenciar los beneficios que se le atribuyen al juego sobre todo en el campo educativo ya que permite al niño relacionarse con el mundo que le rodea además lo hace capaz de desarrollar capacidades como la de pensar incluso actuar pero sobre todo enaltecer su conocimiento ya que el juego tiene un significado positivo en la vida del niño pues le permite la adquisición de destrezas y habilidades.

Valor educativo de los juegos

Educadores y psicólogos tienen como incógnita en común desde hace tiempo sobre el valor educativo que proporcionan las actividades lúdicas. Algunos encuentran los juegos como actividades de preparación y entrenamiento a la vida adulta: el juego según Karl Groos "una especie de instinto educativo innato". (González de Zaraté, 2000). Que el individuo utiliza a su conveniencia en distintas etapas y momentos de su vida.

MOTIVACION

Son fuerzas que permiten la ejecución de conductas destinadas a modificar o mantener el curso de la vida de un organismo, mediante la obtención de objetivos que incrementan la probabilidad de supervivencia, tanto en el plano biológico como social. (Martínez & Palmero, 2008)

Motivación Escolar

Los psicólogos definen a la motivación como un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta. En este caso, la motivación escolar es aquella que motiva al aprendizaje, es aquella que impulsa a la acción del saber.

En gran medida, le corresponde al profesor estimular al alumno al proceso de aprendizaje. Hay varias maneras de estimular la motivación escolar.

Estrategias para aumentar la motivación escolar

(Méndez Mollá, 2013) Expone las siguientes estrategias para aumentar la motivación escolar.

Enfoque conductista

- Enfatiza eventos ambientales y consecuencias a partir de la conducta observable.
- Fomenta la motivación extrínseca a través de recompensas, incentivos y castigos.

Enfoque cognitivo

- Enfatiza el papel activo del alumno a partir de las representaciones de éste.
- Fomenta la motivación intrínseca a través del manejo de expectativas y metas, y habilidades.

Enfoque humanista

- Enfatiza las necesidades de autorrealización, autodeterminación y autoestima.

-Fomenta la motivación intrínseca a través de programas de autoconocimiento, gestión de uno mismo y fomento del autoconcepto.

Enfoque sociocultural

-Enfatiza la integración de sistemas motivacionales que han resultado útiles a lo largo de la historia.

-Fomenta el desarrollo de la autorregulación y autogestión a través de los instrumentos y signos en sistemas motivacionales.

Sánchez, (2003) menciona que los estilos de aprendizaje, así como los de orientación motivacional presentan un efecto directo sobre el aprovechamiento escolar de los estudiantes.

Se entiende por motivación a la acción que tiene el ser humano para actuar a la actividad que está desarrollando en ese momento, un estudiante motivado tiene iniciativa, dirección, intensidad y persistencia en las actividades desarrolladas y a la vez lleva a cabo una acción tomando en cuenta a la generación de conocimiento impartida en el aula de clase con la finalidad de activar su estado interno, enfocado a las metas específicas que realiza el estudiante para que el aprovechamiento del conocimiento sea el más adecuado.

El alumno es el elemento más esencial del proceso enseñanza-aprendizaje, y con ayuda del docente debe realizar ciertas acciones antes, durante y al final del curso para que el conocimiento sea duradero y favorable para el estudio. Es por eso que se quieren descubrir estrategias que mantengan al alumno interesado ya que la motivación no se activa de manera automática. Díaz Barriga, F. (2002).

El docente dentro del aula de clase debe motivar permanentemente a sus estudiantes pues ésta debe estar presente antes, durante y después de cada clase, para que el aprendizaje sea significativo, buscando estrategias favorables dentro de este proceso enseñanza-aprendizaje.

Motivación extrínseca.

La motivación extrínseca es la que ayuda a los alumnos, pero de una manera superficial. El alumno es dirigido a la vía de los premios, lo cual no siempre está bien, porque él tiene que ser capaz de tener sus propias metas y logros. La motivación extrínseca ayuda de gran manera al estudiante pero al mismo tiempo lo puede perjudicar, ya que esas metas que le dan al alumno, solamente son metas a corto plazo. El estudiante tiene que ser capaz de ver más allá de esas metas y seguir con metas a mediano y largo plazo, como son diferentes estudios, propósitos, logros personales y trabajo. Díaz Barriga, F. (2002).

Motivación intrínseca.

Las teorías de motivación intrínseca plantean que cuando los alumnos están intrínsecamente motivados, trabajan en las tareas porque disfrutan hacerlo; su participación es la propia recompensa y no depende de estímulos externos. Trabajar en una tarea por motivos intrínsecos, no sólo origina mayor placer, sino que además promueve el aprendizaje y el rendimiento escolar (Gottfried, 1990). Pintrich y Schrauben, (1992) mencionan que altos niveles de motivación intrínseca promueven el uso de estrategias de aprendizaje apropiadas. (Pintrich y Schunk, 2002). Argumenta que cuando los estudiantes están motivados internamente, realizan actividades que promueven su aprendizaje: ponen atención, se esfuerzan más, dedican mayor tiempo, organizan el conocimiento, lo relacionan con lo que saben y aplican los conocimientos y habilidades aprendidas en diferentes contextos.

La motivación cuenta con dos enfoques muy claros los cuales permiten que el estudiante sea el eje fundamental, teniendo consigo varios objetivos que permiten que el estudiante sea capaz de lograr sus metas propuestas y que las mismas sobrepasen éstas, para que de esta manera

los logros alcanzados en este proceso de aprendizaje sea significativo y colaborativo, generando consigo un gran apoyo tanto al docente como al estudiante, quienes logran metas a largo y corto plazo en el aula de clase.

Aunque la motivación intrínseca se hace más notoria y factible de usarla en el campo educativo, debido a que esta no requiere de recompensas para lograr resultados positivos en los niños; es por eso que el docente dentro del aula de clase debe motivar permanentemente a sus estudiantes pues ésta debe estar presente antes, durante y después de cada clase, para que el aprendizaje sea significativo, buscando estrategias favorables dentro de este proceso enseñanza-aprendizaje.

Función de la Motivación

Los estudiantes motivados para aprender eligen una tarea, persisten en ella y se esfuerzan por tener éxito, y todo ellos son conductas. Los estudiantes muestran su conducta motivada porque fueron reforzados para hacerlo y porque en su entorno encuentran reforzadores eficaces. (Schunk, 1997)

La motivación es algo muy importante y relevante sobre todo al incentivar al estudiante a alcanzar el éxito puesto que Schunk dice que los estudiante se encuentran motivados cuando en su entorno encuentran medios quienes los motive en este caso los docentes actuarían como reforzadores y los estudiantes como reforzados.

La motivación ayuda a dirigir la atención e influye en la forma de procesar información. (Bandura, 1986)

Herramientas de Motivación

La motivación del alumno pasa por el reconocimiento de sí mismo y de la especificidad de su acto de aprendizaje: este reconocimiento de sí mismo supone que los adultos cercanos, padres y profesores le reconozcan.

El reconocimiento de los alumnos en la escuela pasa por esta triple respuesta.

-¿Por qué trabajar? Son las razones de su presencia en clase. Cuando están desmotivados, hay una carencia. Motivados encuentran muchos puntos de apoyo para alcanzar sus objetivos.

-¿Para qué trabajar? Se trata de la finalidad y de los objetivos relacionados con la construcción de un proyecto personal. Es decir invitar a los alumnos a proyectarse en su vida.

-¿Cómo trabajar? Es decir con que métodos y gracias a que herramientas. (Prot, 2004)

APRENDIZAJE

El individuo aprende mediante “Aprendizaje Significativo”, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creara una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje.

El conocimiento no se encuentra así por así en la estructura mental, para esto ha llevado un proceso ya que en la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí y cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación.

Características del aprendizaje significativo:

- Existe una interacción entre la nueva información con aquellos que se encuentran en la estructura cognitiva.

- El aprendizaje nuevo adquiere significado cuando interactúa con la noción de la estructura cognitiva.
- La nueva información contribuye a la estabilidad de la estructura conceptual preexistente. (Ausubel, 2013)

Lograr un aprendizaje significativo es llegar a la incorporación de nuevos conocimientos en base a una estructura cognitiva por parte del estudiante como del docente facilitador, permitiendo que este proceso que el estudiante organice mejor sus ideas, conceptos y los pueda relacionar o vincular con su vida diaria y ajustarlos a una estructura conceptual preexistente e interactuar con las nociones.

Características del aprendizaje significativo:

- El aprendizaje se produce por una interacción entre los conocimientos más relevantes del alumno en su estructura cognitiva y el nuevo material de información que le proporciona el maestro a través de diversas formas.
- El alumno debe estar motivado a la adquisición de los nuevos conocimientos, de manera que su estructura cognitiva presente una disposición para relacionar los conocimientos previos con los nuevos.
- Integra la nueva información en la estructura cognitiva, otorgándole un nuevo significado, favorece la evolución, estabilidad y diferenciación de las ideas previas existentes en el niño y de toda su estructura cognitiva.
- Para que el contenido del material de información dado por el maestro, sea significativo, debe tener un significado lógico que sea pertinente a la estructura cognitiva del alumno, favoreciendo su abstracción.
- Utiliza las funciones del cerebro para recordar, relacionar, asociar: incluyendo, clasificando el conocimiento nuevo con el anterior o previo, además, hace uso de la memoria comprensiva como base para

abordar los nuevos aprendizajes que serán ordenados conforme a un orden jerárquico de inclusión. (Arevalo, 2006)

Las características del aprendizaje significativos describen que el estudiante puede lograr la relación, asociación y clasificación de nuevos conocimientos en base a los obtenidos anteriormente por medio de una memoria comprensiva, y un significado lógico impartido por el facilitador de la clase.

TEORIAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE

El hombre no solo ha demostrado deseos de aprender, sino que con frecuencia su curiosidad lo ha llevado averiguar cómo aprende. Desde los tiempos antiguos, cada sociedad civilizada ha desarrollado y aprobado ideas sobre la naturaleza del proceso de aprendizaje.

Múltiples teorías del aprendizaje ayudan a los psicólogos a entender, predecir y controlar el comportamiento humano, en ese sentido, han desarrollado teorías capaces de predecir la posibilidad que tiene una persona de proporcionar una respuesta correcta.

En tal virtud, para comprender la oposición emocional que le puede provocar a un niño la escuela, a veces se utiliza la teoría del condicionamiento clásico elaborada por Iván Pávlov; para explicar el por qué un niño altera el orden en su clase, se puede apelar a la teoría del condicionamiento instrumental u operante de B. F. Skinner que describe cómo los refuerzos forman y mantienen una conducta determinada; la violencia en la escuela puede explicarse, en parte, a través de la teoría del psicólogo canadiense Albert Bandura que hace referencia a las condiciones en que se aprende a imitar modelos; la teoría del procesamiento de la información se emplea a su vez para comprender cómo se resuelven problemas utilizando analogías y metáforas.

En la mayoría de las situaciones de la vida, el aprendizaje no constituye un gran problema. Las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje. Los padres enseñaban a sus hijos y los artesanos a los aprendices. Los niños y los aprendices adquirían conocimientos, y los que enseñaban sentía poca necesidad de comprender la teoría del aprendizaje, la enseñanza se efectuaba indicando y mostrando cómo se hacían las cosas, felicitando a los aprendices cuando lo hacían bien y llamándoles la atención o castigándolos cuando sus trabajos eran poco satisfactorios. (Borja, 2009)

En base a las teorías de aprendizaje el ser humano puede aprender y lograr la concepción del conocimiento, logrando el adecuado desarrollo del comportamiento humano, y a su vez sea él quien pueda emitir una respuesta correcta y adecuada de lo aprendido dentro del aula de clase.

Las teorías y métodos de aprendizaje logran comprender la parte emocional que tiene el estudiante en base a su condicionamiento dentro de la institución a la cual pertenece, además de un verdadero procesamiento de la información logrando la resolución de problemas, por medio de conocimientos previos e indicando de mejor manera del inicio y fin de las cosas.

Teoría de aprendizaje constructivista

El constructivismo en general y la teoría de Piaget en particular considera al sujeto como un ser activo en el proceso de su desarrollo cognitivo. Más que la conducta, al constructivismo le interesa como el ser humano procesa la información, de qué manera los datos obtenidos a través de la percepción, se organizan de acuerdo a las construcciones mentales que el individuo ya posee como resultado de su interacción con las cosas.

El término constructivista, implica precisamente que bajo la relación aislada (no histórica) entre el sujeto y el objeto el niño (a) o el adulto construye activamente nociones y conceptos, en correspondencia con la experiencia netamente individual que va teniendo con la realidad material.

El modelo constructivista logra que el conocimiento se vaya generando dentro del aula de clase en base a conocimientos previos, el docente no es quien imparte netamente el conocimiento, sino es él un facilitador del nuevo conocimiento en base a uno ya propuesto, y de esta manera lograr uno nuevo, promoviendo la motivación como centro de aprendizaje.

Modelo Pedagógico Tradicional

Amenazar mediante una baja calificación para que cumplan con las tareas los estudiantes; controlar la disciplina mediante notas y sanciones; repetir una y otra vez problemas matemáticos hasta que el alumno quede bien “ejercitado” o cerrar la puerta cuando el alumno llega impuntual a sus estudios; evidencian concepciones conductistas tradicionales que las utilizamos a pesar que en la mayoría de los casos, no expliquemos detenidamente su fundamento científico.

En el modelo tradicional el docente es la persona que puede generar conocimiento, y el estudiante es quién debe aprender de lo expuesto por parte del docente, se controla la disciplina por medio de sanciones y ordenes otorgadas a cada estudiante, se basa en la repetición de conceptos y éstos no deben ser cambiados por los estudiantes.

Modelo Pedagógico Activista

Explicar el constructivismo en la escuela, significa inevitablemente relacionarla con la escuela activa, diversos sectores de orden social, político, científico y pedagógico se desarrollaron para dar lugar a nuevos paradigmas que se plantearon a nivel educativo.

El capitalismo, como formación económica social, desencadenó profundos cambios en la infraestructura y superestructura social, a nivel económico, la libre empresa fijaba al individuo como centro de la actividad productiva provocando un auge general sobre la “dignidad personal”, a nivel social se rompen los viejos vínculos patriarcales, las relaciones comerciales y monetarias penetran todos los poros de la sociedad llamando a la vida nuevos modelos de imitación y normas de conducta. Aparece un nuevo perfil de personalidad, inspirada en el autodesarrollo individual (que más tarde degenerará en individualismo) (Cobo, 2008).

Este modelo da lugar a otros paradigmas de la educación, teniendo como principio la relación activa que tiene el estudiante dentro de varios sectores sociales, científicos, culturales; prevalece la dignidad de la persona, y sobre todo el aceptar el conocimiento indistinto que poseen cada uno de los estudiantes, el mismo que debe ser aceptado y puesto en tema de debate.

Modelo Pedagógico Marxista

“La Pedagogía dominante es la pedagogía de la clase dominante”. Como parte de la superestructura social, la educación está encaminada a reproducir las relaciones sociales de poder; en la medida en que se concibe intencionalmente como un proceso de adaptación del individuo al medio.

Dentro de la concepción pedagógica burguesa se ha intentado demostrar ayer, hoy y siempre que esta adaptación del individuo al ambiente garantiza su salud. Sin embargo, desde las posiciones marxistas se infiere, en la cuestión educativa, la necesidad de la transformación humanas y de su medio, precisamente porque las actuales condiciones sociales de vida no permiten vivir dignamente ni desarrollarse con

plenitud. Tomando como referencia la concepción histórica social del aprendizaje. (Ortiz, 1996).

Este modelo se enfoca en la reproducción de relaciones sociales del poder, su adaptación la cual debe estar siempre encaminada en su pasado, presente y futuro, promoviendo la adaptación del ser humano para lograr su bienestar en la sociedad; tomando al tema educativo se basa en la transformación del ser humano y por ende en el medio en el cual éste se encuentre y que en ocasiones esta situación no le permita vivir en condiciones sociales dignas y adecuadas.

VARIABLE DEPENDIENTE:

PENSAMIENTO CRÍTICO REFLEXIVO

Definición:

Es la capacidad de aplicar el razonamiento y la lógica de las ideas desconocidas, opiniones y situaciones, la misma que aporta de manera directa en el desenvolvimiento de la vida diaria, ya que permite la toma de decisiones frente a las dificultades que se nos presentan.

Según el filósofo John Dewey, la reflexión consiste en tomar un rumor o creencia y analizarla con el fin de comprobar si es verdadera o falsa. El pensamiento reflexivo es el pensamiento lógico, se opone al creativo porque por lo general es utilizado para resolver problemas pero con el planteo de hipótesis y basados en la experiencia de otros. (Díaz A. , 2011)

El estudiante mediante un pensamiento crítico reflexivo está en la capacidad de aplicar todo su razonamiento y por ende la lógica para la resolución de problemas que se le presentan tanto en el aula de clase como en su vida cotidiana, verificar si dicha situación que es siendo analizada puede ser verdadera o falsa y en base a estas situaciones resolver todo tipo de problemas.

El pensamiento crítico es un tipo especial de pensamiento, con una estructura y función particular que lo caracteriza y lo diferencia de otras capacidades superiores como el pensamiento creativo, resolución de problemas, toma de decisiones, etc. (Martínez A. , 2012).

Martínez afirma que el pensamiento crítico es un tipo de pensamiento especial, esto se debe a que es allí donde se genera la criticidad que sirve a los humanos al desenvolvimiento en el mundo que lo rodea y a ser capaces de tomar decisiones frente a situaciones problema, donde estos deberán encontrar la solución acertada a los mismos.

El pensamiento crítico

Scriven y Paul 1992 “El pensamiento crítico es un proceso intelectual, disciplinado y activo que desarrolla habilidades como: conceptuar, aplicar, analizar, sintetizar, y/o evaluar información, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación, como una guía hacia la creencia y la acción”. (Herrera, 2012)

Scriven da a entender que el Pensamiento crítico realiza una serie de procesos ordenados, sistemáticos que tiene como objetivo la adquisición de habilidades que hacen del ser humano una persona más activa frente a las adversidades de un mundo cambiante, volviéndolo capaz de adaptarse de una manera más efectiva.

(Paul & Linda, 2003) Expresan que aquel que piensa críticamente tiene un propósito claro y pregunta definida. Cuestiona la información, las conclusiones y los puntos de vista. Se empeña en ser claro, exacto, preciso y relevante. Busca profundizar con lógica e imparcialidad. Aplica esta destrezas cuando lee, escribe, habla y escucha al estudiar historia, ciencia, matemática, filosofía y las artes así como en su vida personal y profesional.

El pensamiento crítico es sin duda de gran importancia en la vida de los estudiantes debido a que es utilizado en su vida escolar para la adquisición de destrezas; importantes en su desarrollo cognitivo, además es aplicado en su vida personal haciendo de ellos sujetos con propósitos claros en su vida, capaces de emitir juicios de valor frente a los obstáculos que se les interponga.

Dewey “No podemos provocar la capacidad de pensar en ninguna criatura que no piense espontáneamente, o naturalmente; no obstante, aun cuando no podemos aprender ni enseñar a pensar, podemos aprender como pensar bien sobre todo como adquirir el hábito de reflexionar” (Tabares, 2007)

Lo que caracteriza al hombre no es el pensamiento en sí, sino la reflexión. Él piensa que hay un pensamiento puramente pensado, un pensamiento en cierto modo animal que se expresa por medio de gestos y actitudes sin poder conocerse él mismo y percatarse de sí. Por lo tanto lo propio del hombre es distinguirse de este pensamiento puramente objetivo, ser capaz de oponérselo en cierto modo para conocerlo y juzgarlo. Esta capacidad de duplicar su pensamiento, de desprenderse de él en un primer movimiento para atribuírselo inmediatamente y volver a tomar posesión de él, este esfuerzo para hacer propio lo que se piensa y asumir su responsabilidad constituye lo que se llama reflexión, y ésta posee un carácter intelectual y moral. (Lacroix 1968).

Se considera al pensamiento crítico como el proceso que tiene el estudiante para desarrollar varias habilidades tales como: conceptualizar, aplicar, analizar, y a la vez evaluar todo tipo de información y convertirla en una acción, es la adquisición de nuevas capacidades que se optimizan en base a la reflexión que se hacen de éstas para obtener un resultado claro, exacto y relevante; buscando con esto que se implante la imparcialidad y la lógica del estudiante.

El ser humano tiene un pensamiento crítico, ya que es un individuo que tiene la capacidad de pensar y por consiguiente de enseñar, pensar y sobre todo de aprender adquiriendo un hábito de reflexionar frente a todo acto realizado o provocado.

Operaciones racionales del pensamiento

(Tor, 2008) Menciona las siguientes operaciones racionales del pensamiento:

Análisis división mental donde el pensamiento se divide en izquierda (puede pensar todo lo positivo) y derecha (puede pensar todo lo negativo)

Aquí podemos hacer referencia a los hemisferios cerebrales y el procesamiento de la información.

El cerebro humano consta de dos hemisferios, unidos por el cuerpo caloso, que se hallan relacionados con áreas muy diversas de actividad y funcionan de modo muy diferente, aunque complementario. Podría decirse que cada hemisferio, en cierto sentido, percibe su propia realidad; o quizás deberíamos decir que percibe la realidad a su manera. Ambos utilizan modos de cognición de alto nivel.

Hemisferio Izquierdo

El hemisferio izquierdo procesa la información analítica y secuencialmente, paso a paso, de forma lógica y lineal. El hemisferio izquierdo analiza, abstrae, cuenta, mide el tiempo, planea procedimientos paso a paso, verbaliza, Piensa en palabras y en números, es decir contiene la capacidad para las matemáticas y para leer y escribir.

Hemisferio Derecho

El hemisferio derecho, por otra parte, parece especializado en la percepción global, sintetizando la información que le llega. Con él vemos las cosas en el espacio. Gracias al hemisferio derecho, entendemos las metáforas, soñamos, creamos nuevas combinaciones de ideas. Procesa la información de manera global, partiendo del todo para entender las distintas partes que componen ese todo. El hemisferio holístico es intuitivo en vez de lógico, piensa en imágenes, símbolos y sentimientos. Tiene

capacidad imaginativa y fantástica, espacial y perceptiva (Cotrina Angulo, 2012)

Podemos notar que el cerebro es un mundo muy complejo y que sus hemisferios desarrollan un sin número de destrezas y habilidades, que nos ayuda a analizar y sintetizar todo lo que pasa a nuestro alrededor. Por su parte el lado derecho se encarga de procesar información de manera global; mientras el lado izquierdo es un poco más exacto debido a que en él se desarrolla habilidades de razonamiento, abstracción, verbalización y todo lo concerniente a desarrollar la capacidad matemática y a leer y escribir.

Síntesis reúne todo lo mental para luego ser analizado o recordado.

Generalización proceso que establece lo común de un conjunto de objetos, fenómenos y relaciones.

Comparación establece semejanzas y diferencias.

Abstracción operación que muestra mentalmente ciertos rasgos, generalmente ocultos por la persona.

Dentro las operaciones racionales del pensamiento tenemos diversos procedimientos que permiten que el estudiante pueda generar aprendizaje significativo y colaborativo dentro del aula de clase, mediante el análisis se puede concluir entre lo positivo y negativo de la actividad; la síntesis permite que se pueda recordad lo sucedido, la generalización establece un conjunto de actividades y las hace una referencia común a las mismas, la comparación permite establecer las semejanzas y diferencias que tiene la actividad y como proceso final es la abstracción que muestra los rasgos que han sido ocultos por la persona.

Aspectos Cognitivos:

El razonamiento deductivo: parte de categorías generales para hacer afirmaciones sobre casos particulares. Va de lo general a lo particular. Es una forma de razonamiento donde se infiere una conclusión a partir de una o varias premisas.

El razonamiento inductivo: es aquel proceso en el que se razona partiendo de lo particular para llegar a lo general, justo lo contrario que con la deducción. La base de la inducción es la suposición de que si algo es cierto en algunas ocasiones, también lo será en situaciones similares aunque no se hayan observado.

La solución de problemas: Otro importante aspecto en el que se han basado las investigaciones de la psicología cognitiva es la solución de problemas. Podríamos decir que un problema es un obstáculo que se interpone de una u otra forma ante nosotros, impidiéndonos ver lo que hay detrás. Lo cierto es que no hay consenso entre los psicólogos sobre lo que es exactamente un problema, y por tanto difícilmente puede haberlo en lo que supone una conducta de solución de problemas. (<http://www.saludalia.com>, 2002)

El estudiante debe contar tanto con el razonamiento deductivo e inductivo, puesto que debe generar un conocimiento que vaya de lo general a lo particular y viceversa, para que de esta forma el estudiante pueda sacar conclusiones y suposición de la situación o problema propuesto, definiendo además que es exactamente un problema o que es lo que el individuo considera como un verdadero problema.

Habilidades

(Jazmin & Nivia, 2013) El pensamiento nos permite desarrollar las siguientes habilidades:

La fluidez: se refiere a la continuidad en la ejecución de las actividades para la aplicación de la habilidad; de tal manera que la secuencia de acciones esté integrada y fluya en forma continua, generando una unidad coherente y concreta que pueda ser percibida como una acción única.

La rapidez.- es la característica que permite operar en forma inmediata a quien posee la habilidad, es decir, desencadena acciones en forma expedita porque utiliza velozmente la información en forma relevante y significativa.

La automaticidad.-se refiere a la pérdida de conciencia en la realización de las actividades asociadas a la habilidad gracias a la cual disminuye el tiempo de reacción de la persona frente a una situación específica.

La simultaneidad.-implica la ejecución de varias actividades simultáneamente lo cual determina el nivel de pericia lograda en la aplicación de la habilidad. Esto permite que una vez lograda una habilidad se puedan desarrollar otras habilidades y destrezas.

Dentro de las habilidades del pensamiento se toman en cuenta a la fluidez, la cual permite que el niño ejecute la actividad con mayor habilidad, teniendo una secuencia íntegra en la misma; la rapidez, que permite que el estudiante actúe de forma inmediata, desencadena acciones de forma significativa; la automaticidad, que permite aplicar la reacción que tiene el estudiante para enfrentar todas las situaciones propuestas y la simultaneidad, que determina el nivel de pericia que usa el estudiante a la actividad propuesta mediante las habilidades y destrezas con las que cuenta el niño.

Clasificación del pensamiento

(Montero, 2013) Menciona la siguiente clasificación del pensamiento.

El pensamiento analítico entiende la situación a partir de sus partes. Identifica implicaciones paso a paso, organiza las variables, realiza comparaciones y establece prioridades de manera racional.

El pensamiento divergente desarrolla varias posibilidades a partir de un punto inicial.

El pensamiento creativo se utiliza en la creación o modificación de algo, introduciendo novedades, es decir, la producción de nuevas ideas para desarrollar o modificar algo existente.

El pensamiento sistémico es una visión compleja de múltiples elementos con sus diversas interrelaciones.

El pensamiento interrogativo es el pensamiento con el que se hacen preguntas.

El pensamiento crítico examina la estructura de los razonamientos sobre cuestiones de la vida diaria y tiene una doble vertiente analítica y evaluativa.

El pensamiento reflexivo el pensamiento reflexivo es el modo de pensar que nos permite revisar nuestras ideas y tomar conciencia de ellas.

Existen diferentes tipos de pensamiento, los que permiten al estudiante actuar de forma oportuna, desarrollar posibilidades teniendo un punto de partida, mediante el pensamiento sistémico el estudiante posee una visión compleja de varios elementos con sus propias interrogantes; mediante el pensamiento creativo puede el niño modificar o crear algo que permita producir nuevas cosas o nuevas ideas. Por medio del pensamiento crítico el niño examina y promueve una crítica constructiva dentro de la vida diaria la cual es analítica y evaluativa, mediante la reflexión el estudiante

cambia su modo de pensar y construir nuevo conocimiento analizando los medios que permitan diversas interrogantes y la solución a las mismas.

Miguel de Zubiría (1994) “Hoy resulta imposible para cualquier ser humano almacenar siquiera un uno por ciento de conocimientos en cualquier campo de la producción mental” (Villaroel, s.f).

Es por ello que se ve necesaria la ejercitación del pensamiento desde etapas muy tempranas con el objetivo de generar seres humanos pensantes, analíticos y críticos ante su realidad, capaces de almacenar conocimiento para ser utilizado en la producción de alternativas de solución acertadas y adecuadas frente a los problemas de su vida cotidiana.

2.5 HIPÓTESIS

Las actividades lúdicas educativas inciden en el pensamiento crítico – reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor – Gustavo Egüez de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

Variable Independiente

Las Actividades Lúdicas Educativas

Variable Dependiente

Pensamiento Crítico-Reflexivo

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

Esta investigación se fundamentó en el enfoque cualitativo porque se recolectó los datos obtenidos de la investigación y se estableció las características básicas del problema.

Esta investigación fue de tipo cuantitativo porque se realizó la tabulación de los datos correspondientes que nos permitió hacer cuadros, gráficos y análisis interpretativos.

3.2 Modalidad Básica de la Investigación

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

De Campo. Porque la investigación se realizó en el lugar de los hechos esto es en la Unidad Educativa Francisco Flor- Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato.

Bibliográfica- Documental. Porque partió de una investigación de artículos, tesis, escritos, libros, revistas, internet y documentos relacionados al tema.

3.3 Niveles o Tipos de Estudio

Nivel Exploratorio ya que fue flexible y se pudo modificar de acuerdo como se fue presentando el problema, no tuvo normas, simplemente se fue analizando a medida que se sondeó y exploró el problema hasta llegar a su solución.

Nivel Descriptivo porque estuvo regido a normas y exigió un conocimiento científico para describir las características de las variables y están ordenadas en un cuadro de subordinación.

Nivel de Asociación de Variables porque estableció una relación existente entre dos variables, la variable independiente: las actividades lúdicas educativas y la variable dependiente: el pensamiento crítico-reflexivo.

3.4 Población y Muestra

El universo de esta investigación estuvo integrado por docentes y estudiantes de los quintos grados, paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa “Francisco Flor - Gustavo Egüez.

Tabla 1. Población y Muestra

Unidades de Observación	Frecuencia	Porcentajes
Estudiantes	68	100%
Docentes	5	100%
Total	73	100%

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Por tratarse de una población pequeña no fue necesario tomar una muestra, por lo que se trabajó con el 100% de la población.

3.5 Operacionalización de Variables

Variable Independiente

Tabla 2. Actividades lúdicas educativas

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIONES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Juegos educativos que permiten el desarrollo de determinadas habilidades y destrezas, que despiertan en el niño la curiosidad del mundo que lo rodea, ya que aprenden de mejor manera y su aprendizaje es significativo, logrando así un mejor desarrollo humano.	-Juegos educativos -Destrezas -Aprendizaje significativo -Desarrollo humano	-Lógicos -De reglas -Estratégicos -Capacidad -Aptitud -Conocimiento -Habilidades -Competencias -Estrategias -Cognitivo -Social -Personal	¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas a sus estudiantes? ¿Realiza actividades lúdicas como estrategia en el proceso enseñanza-aprendizaje? ¿Cree que al realizar juegos sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje? ¿Al ejecutar juegos el estudiante obtiene aprendizaje significativo? ¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano de los estudiantes?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Variable dependiente:

Tabla 3: Pensamiento Crítico-Reflexivo

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIONES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>Es la capacidad de aplicar el razonamiento y la lógica de las ideas desconocidas, opiniones y situaciones, la misma que aporta de manera directa en el desenvolvimiento de la vida diaria, ya que permite la toma de decisiones frente a las dificultades que se nos presentan.</p>	<p>-Razonamiento</p> <p>-Lógica</p> <p>-Toma de decisiones</p>	<p>-Críticidad</p> <p>-Reflexión</p> <p>-Análisis</p> <p>-Juegos lógicos</p> <p>-Juegos de Memoria</p> <p>-Juegos de Reglas</p> <p>- Resolución de problemas</p> <p>-Juegos Simbólicos</p> <p>- Juegos de opinión</p>	<p>¿Los estudiantes aportan con su criterio lógico en el desarrollo de una clase?</p> <p>¿Piensa usted que mediante la realización de juegos lógicos el estudiante obtiene un mayor desarrollo mental?</p> <p>¿Los juegos educativos eliminan la pereza intelectual del estudiante?</p> <p>¿El estudiante utiliza de manera creativa sus experiencias y nociones para encontrar caminos de resolución de problemas?</p> <p>¿Los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo en una dinámica en equipo?</p>	<p>Técnica:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento:</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

3.6 Plan de Recolección de la Información

Tabla 4: Recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1- ¿Para qué?	Para alcanzar objetivos y obtener información necesaria para llegar a comprobar lo propuesto
2- ¿De qué persona u objeto?	Estudiantes y docentes de la Institución
3- ¿Sobre qué aspectos?	Las actividades lúdicas educativas y el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo
4- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Cristina Moyolema
5- ¿A quiénes?	Docentes y estudiantes de los Quintos Grados Paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa “Francisco Flor-Gustavo Egüez”
6- ¿Cuándo?	En el año lectivo 2014-2015
7- ¿Dónde?	Unidad Educativa “Francisco Flor-Gustavo Egüez”
8- ¿Cuántas veces?	Dos veces a modo piloto y definitivo
9- ¿Cómo? ¿Qué técnica de recolección?	Encuestas
10- ¿Con qué?	Cuestionario estructurado

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

3.7 Plan de Procesamiento y Análisis de la Información

Tabla 5: Procesamiento y Análisis de Información

PROCESAMIENTO	EXPLICACIÓN
Ordenamiento de la información	Por categorías: cuestionarios estructurados de encuesta y por los participantes: docentes y estudiantes
Revisión crítica de la información recogida	Una revisión minuciosa de toda la información para eliminar la que sea: contradictoria, incompleta, no pertinente al problema de investigación
Repetición de la recolección	De ser necesaria, con el fin de verificar y realizar una corrección de las contestaciones
Tabulación manual o informática	Para determinar el conteo o determinación de frecuencias
Presentación de información en cuadros estadísticos de una sola variables o en cuadros de doble entrada	En cuadros los cuales van a contener: número, título, cuadro pertinente con la variable, la frecuencia y porcentaje, fuente y elaboración
Presentación de la información en gráficos estadísticos	En el programa Microsoft Excel el cual es una hoja de cálculo que nos ayuda a realizar cuadros estadísticos
Presentación de información estadística	A través del cálculo de medias de tendencia central como (la media aritmética, mediana, moda entre otros) y medidas de variabilidad como (desviación típica, varianza, correlación, etc.)
Discusión de la información	Mediante el estudio estadístico de los datos y el análisis e interpretación de información (mediados por programas estadísticos)
Formulación de conclusiones	En base a los resultados más relevantes de la discusión de la información
Formulación de recomendaciones	Relacionadas con las conclusiones y se debe realizar una recomendación por cada conclusión

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los Resultados

Encuesta aplicada a docentes de la institución.

Pregunta N° 1: ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas a sus estudiantes?

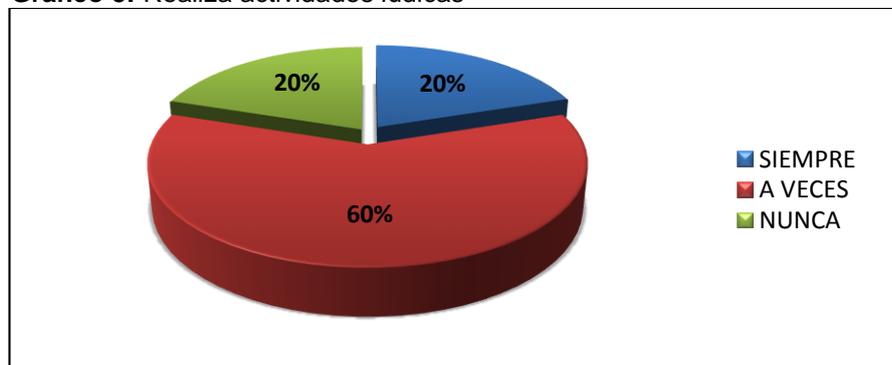
Tabla 6: Realiza actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	1	20%
A VECES	3	60%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 5: Realiza actividades lúdicas



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; el 20% de los contestan que siempre realizan actividades lúdicas a los estudiantes; el 60% contestan que a veces; finalizamos con el 20% para nunca realizan actividades lúdicas a los estudiantes.

Interpretación: se concluye que las actividades lúdicas, no son frecuentemente utilizadas por los docentes, ya que se considera que esta es una actividad para fomentar el desorden entre los estudiantes.

Pregunta N° 2: ¿Realiza actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?

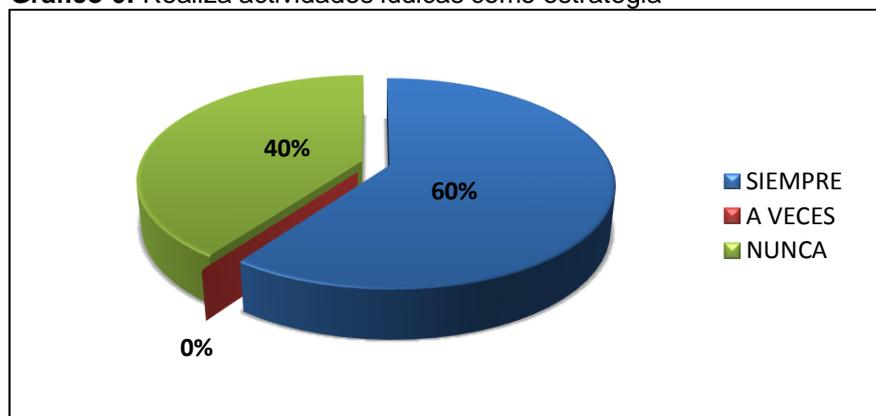
Tabla 7: Realiza actividades lúdicas como estrategia

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	2	40%
A VECES	0	00%
NUNCA	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 6: Realiza actividades lúdicas como estrategia



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; el 40% contestan que siempre realizan actividades lúdicas como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje; el 0% a veces; mientras que el 60% responden que nunca realizan actividades lúdicas como estrategia en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Interpretación: se concluye que la mayoría de docentes no realizan actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, dando a notar que los niños no son estimulados al aprendizaje, y que los docentes no se esfuerzan por enseñar a sus alumnos de una manera diferente, dificultando en ellos su capacidad para, procesar, comprender y aplicar los conocimientos que reciben en clase.

Pregunta N° 3: ¿Cree que al realizar juegos sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje?

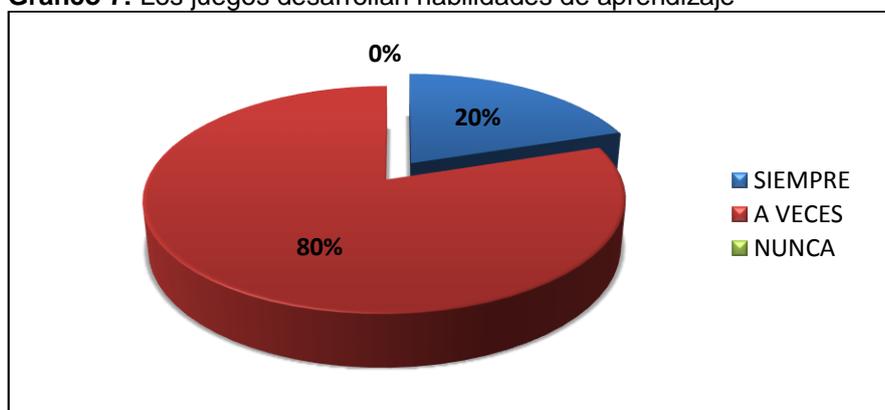
Tabla 8: Los juegos desarrollan habilidades de aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	1	20%
A VECES	4	80%
NUNCA	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 7: Los juegos desarrollan habilidades de aprendizaje



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; de los docentes encuestados el 20% contestan que los juegos siempre desarrollan habilidades de aprendizaje; mientras que el 80% contestaron que a veces; finalizamos con el 0% para nunca creen que los juegos desarrollan habilidades de aprendizaje.

Interpretación: a través de los resultados obtenidos se concluye que los docentes creen que no siempre los juegos desarrollan en sus estudiantes habilidades de aprendizaje, esto se debe a que ellos no toman en cuenta que el problema de enseñar no siempre está en la dificultad del contenido, sino en el procedimiento utilizado para hacer llegar ese contenido a los estudiantes, dificultándoles la habilidad de hacer suyo el conocimiento.

Pregunta N° 4: ¿Al ejecutar juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?

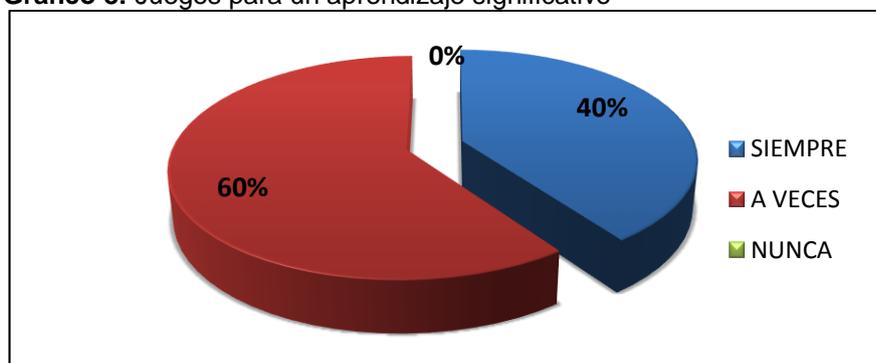
Tabla 9: Juegos para un aprendizaje significativo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	2	40%
A VECES	3	60%
NUNCA	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 8: Juegos para un aprendizaje significativo



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; el 40% contestan que si se obtiene un aprendizaje significativo al ejecutar juegos al estudiante; mientras que el 60% responden que a veces; finalizamos con el 0% para nunca se obtiene un aprendizaje significativo mediante la ejecución de juegos.

Interpretación: a través de los resultados se deduce que los docentes piensan que no siempre al ejecutar juegos el niño va a obtener un aprendizaje significativo, esto se debe a la falta de actualización constante de conocimientos por parte del docente, haciéndolos ignorar que el aprendizaje significativo se basa en las experiencias previas que pueden ser adquiridas en base a juegos.

Pregunta N° 5: ¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano de los estudiantes?

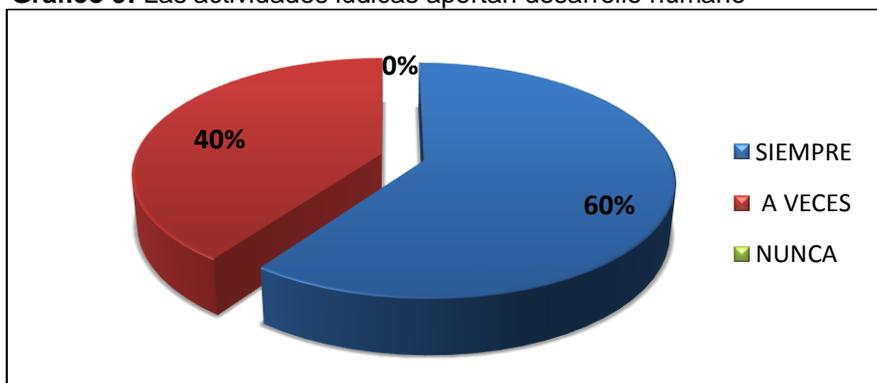
Tabla 10: Las actividades lúdicas aportan desarrollo humano

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	3	60%
A VECES	2	40%
NUNCA	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 9: Las actividades lúdicas aportan desarrollo humano



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; el 60% contestan que siempre las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano de los estudiantes; mientras el 40% de los encuestados contestan que a veces; finalizamos con el 0% para nunca consideran que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano de los estudiantes.

Interpretación: mediante el análisis de resultados se concluye que las actividades lúdicas siempre aportan al desarrollo humano de los estudiantes, esto debido a que el juego es llamado el motor del desarrollo puesto que ofrece al estudiante la capacidad de explorar el mundo que lo rodea y lo hace ser capaz de solucionar problemas.

Pregunta Nº 6: ¿Los estudiantes aportan con su criterio lógico en el desarrollo de una clase?

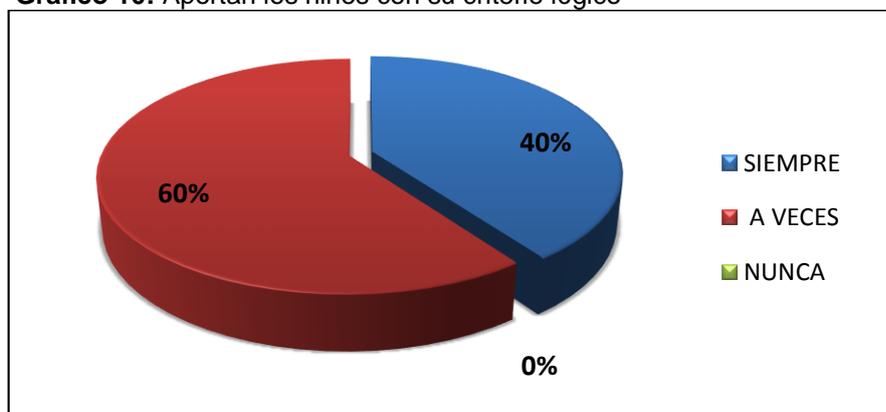
Tabla 11: Aportan los niños con su criterio lógico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	2	40%
A VECES	3	60%
NUNCA	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 10: Aportan los niños con su criterio lógico



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; el 40% contestan que siempre los niños aportan con su criterio lógico en el desarrollo de una clase; mientras el 60% contestan que a veces; finalizamos con el 0% para nunca aportan con su criterio lógico en el desarrollo de una clase.

Interpretación: se concluye que los niños no siempre aportan con su criterio lógico en el desarrollo de una clase, ya que se les dificulta poner de manifiesto su capacidad de desenvolvimiento al exteriorizar sus ideas y pensamientos; esto debido a la poca creatividad al momento de impartir clases.

Pregunta Nº 7: ¿Piensa usted que mediante la realización de juegos lógicos el estudiante obtiene un mayor desarrollo mental?

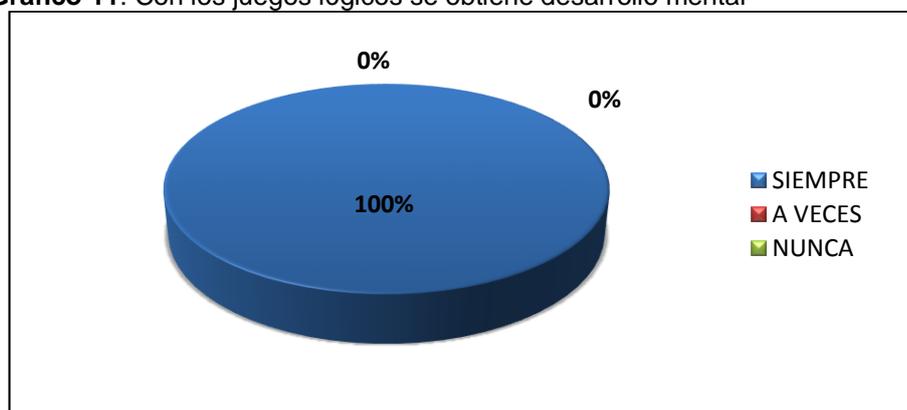
Tabla 12: Con los juegos lógicos se obtiene desarrollo mental

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	5	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 11: Con los juegos lógicos se obtiene desarrollo mental



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; el 100% contestan que siempre con la realización de juegos lógicos el estudiante obtiene un mayor desarrollo mental; el 0% contestan que a veces y finalizamos con el 0% para no se obtiene un mayor desarrollo mental mediante la realización de juegos lógicos.

Interpretación: del análisis de resultados obtenidos se puede concluir que mediante la realización de juegos lógicos, el estudiante siempre obtiene un mayor desarrollo mental, ya que esta clase de juegos permiten que el estudiante ponga en actividad su cerebro y se incremente su capacidad de razonar.

Pregunta N° 8: ¿Los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo en una dinámica en equipo?

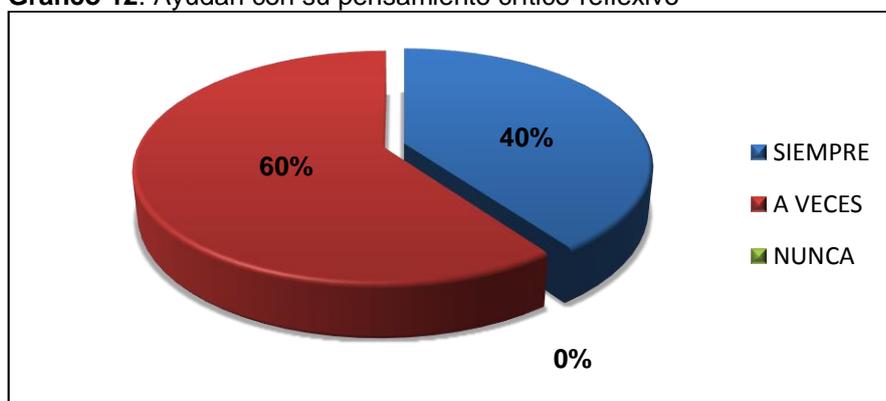
Tabla 13: Los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	2	40%
A VECES	3	60%
NUNCA	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 12: Ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; el 40% contestan que siempre los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico reflexivo; mientras que el 60% responden que a veces; finalizamos con el 0% para nunca los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico reflexivo.

Interpretación: del análisis de resultados se concluye que los estudiantes solo a veces ayudan con su pensamiento crítico reflexivo en una dinámica en equipo, debido a que no es estimulado de una manera activa y reflexiva por parte de los docentes; dando como resultado que no respondan de manera acertada a problemáticas que enfrentan en el aula de clases con sus compañeros y en su diario vivir.

Pregunta N° 9: ¿El estudiante utiliza de manera creativa sus experiencias y nociones para encontrar caminos de resolución de problemas?

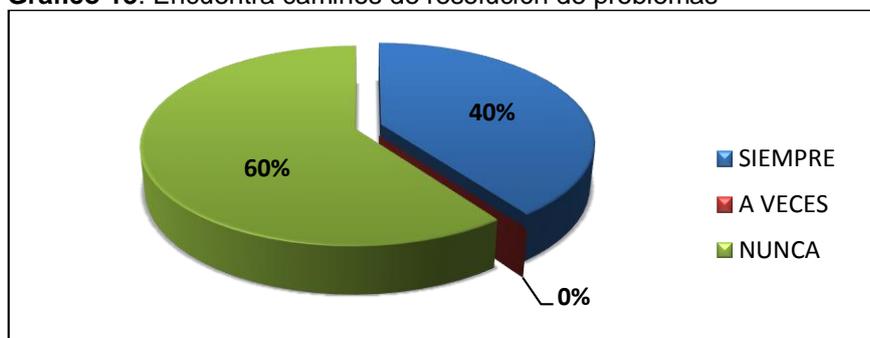
Tabla 14: El estudiante encuentra caminos de resolución de problemas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	2	40%
A VECES	0	0%
NUNCA	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 13: Encuentra caminos de resolución de problemas



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; el 40% de los docentes encuestados contestan que los estudiantes siempre utilizan de manera creativa sus experiencias y nociones para encontrar caminos de resolución de problemas; el 0% contesta que a veces; mientras que el 60% contestan que nunca a la interrogante planteada.

Interpretación: de acuerdo al análisis los docentes consideran que los estudiantes no utilizan de manera creativa sus experiencias y nociones para la solución de problemas; esto debido a la falta de actualización por parte del docente en metodologías educativas que desarrollen el pensamiento crítico del estudiante el cual es responsable de que ellos sean capaces de tomar soluciones acertadas a problemas que se les presenta en su entorno.

Pregunta N° 10: ¿Incluye actividades lúdicas educativas en su planificación de bloque?

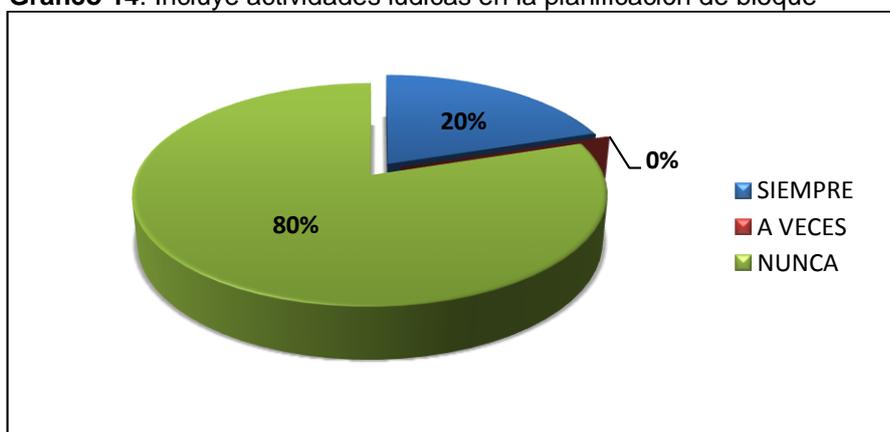
Tabla 15: Incluye actividades lúdicas en la planificación de bloque

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	1	20%
A VECES	0	0%
NUNCA	4	80%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 14: Incluye actividades lúdicas en la planificación de bloque



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 5 docentes; que representan el 100%; el 20% contestan que siempre incluyen actividades lúdicas educativas en su planificación de bloque; el 0% a veces; mientras que el 80% de los encuestados contestan que no a la interrogante planteada.

Interpretación: podemos deducir en base al análisis de resultados que la gran mayoría de docentes no incluyen actividades lúdicas educativas en su planificación de bloque; esto debido a que no lo ven como algo indispensable para el aprendizaje de los niños haciendo que los estudiantes no tengan una experiencia motivadora previa al nuevo conocimiento.

Encuesta aplicada a estudiantes de la institución.

Pregunta Nº 1: ¿Tu profesor(a) realiza juegos que te obligan a pensar?

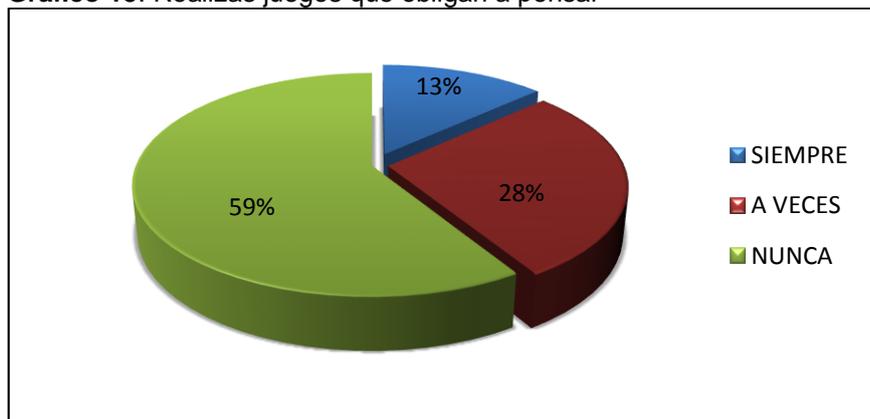
Tabla 16: Realizas juegos que obligan a pensar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	09	13%
A VECES	19	28%
NUNCA	40	59%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 15: Realizas juegos que obligan a pensar



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 41% contestan que el profesor(a) siempre realiza juegos que les obliga a pensar; el 28% contesta que a veces; mientras que el 59% contestan que el profesor(a) nunca realiza juegos que les obliga a pensar.

Interpretación: la mayoría de estudiantes consideran que no se realizan juegos que los obliguen a pensar, esto se debe a que los docentes no emplean estrategias de motivación por falta de tiempo y exceso de estudiantes, limitando el desarrollo mental y la participación activa del estudiante.

Pregunta N° 2: ¿Realizas juegos conjuntamente con tu profesor(a) en el aula?

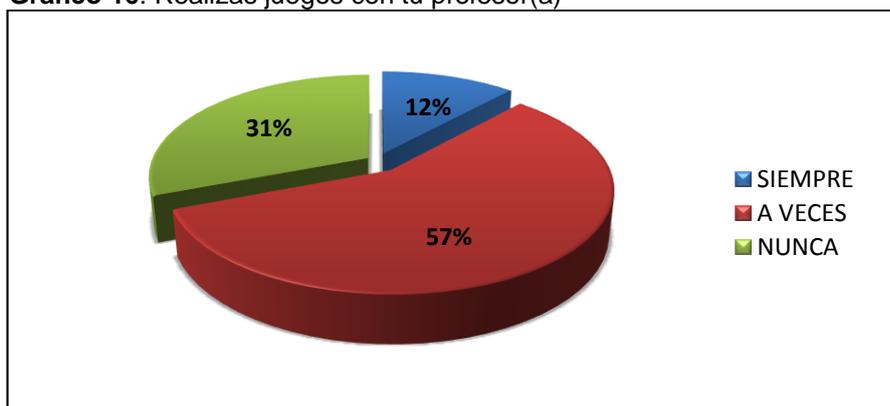
Tabla 17: Realizas juegos con tu profesor(a)

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	8	12%
A VECES	39	57%
NUNCA	21	31%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 16: Realizas juegos con tu profesor(a)



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 12% contestan que siempre realizan juegos conjuntamente con el profesor(a); el 57% de los estudiantes contestan que a veces; y el 31% contestan que nunca realizan juegos conjuntamente con el profesor(a).

Interpretación: en base al análisis se deduce que los profesores no realizan con frecuencia juegos conjuntamente con sus estudiantes, porque los docentes no consideran a la relación profesor-alumno como un factor principal para propiciar el aprendizaje, haciendo que el estudiante no perciba un clima de comprensión, protección y apoyo; haciéndoles más difícil la comprensión de la información que se les suministra en el aula.

Pregunta N° 3: ¿Crees que los juegos son importantes para tu aprendizaje?

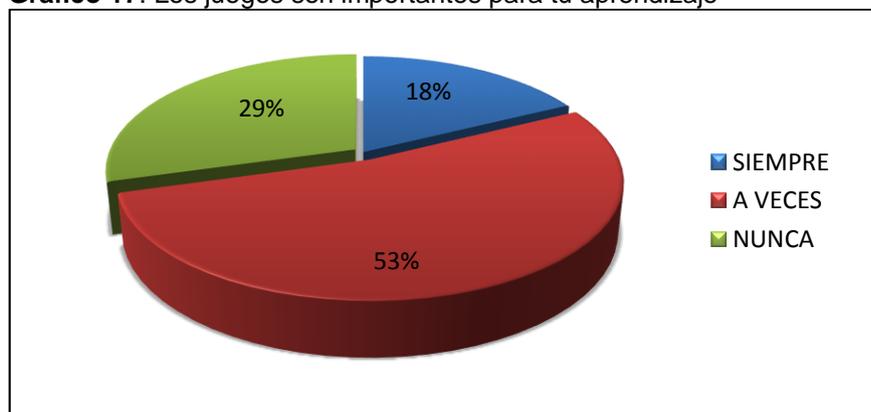
Tabla 18: Los juegos son importantes para tu aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	12	29%
A VECES	36	18%
NUNCA	20	53%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 17: Los juegos son importantes para tu aprendizaje



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 29% contestan que siempre creen que los juegos son importantes para su aprendizaje; el 36% a veces; mientras el 53% de los estudiantes contestan nunca, que los juegos no son importantes para su aprendizaje.

Interpretación: se concluye que la gran mayoría de los encuestados piensan que los juegos no son importantes para su aprendizaje, esta confusión es creada por los docentes debido a que no explican a sus estudiantes que el juego es una actividad mental y física que les favorece a su desarrollo integral, y que es una manera divertida de aprender.

Pregunta Nº 4: ¿Se te hace más fácil aprender una clase cuando realizas un juego primero?

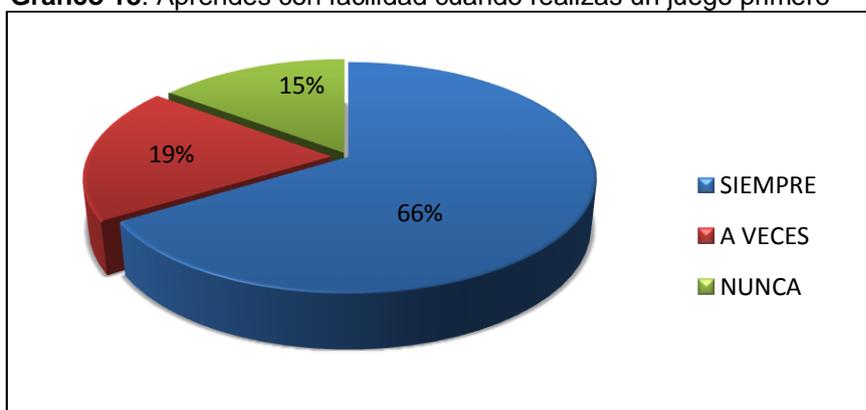
Tabla 19: Aprendes con facilidad cuando realizas un juego primero

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	45	66%
A VECES	13	19%
NUNCA	10	15%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 18: Aprendes con facilidad cuando realizas un juego primero



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 66% contestan que siempre se les hace más fácil aprender una clase cuando realizan un juego primero; el 19% contestan que a veces; mientras el 15% de ellos contestan que no a la interrogante planteada.

Interpretación: a través de los resultados obtenidos podemos notar que la gran mayoría de estudiantes consideran que se les hace más fácil aprender una clase cuando realizan un juego primero, esto debido a que la ejecución de juegos los permite permanecer activos y los predispone al conocimiento y al desarrollo de sus capacidades.

Pregunta N° 5: ¿Consideras que las actividades lúdicas aportan a tu desarrollo humano?

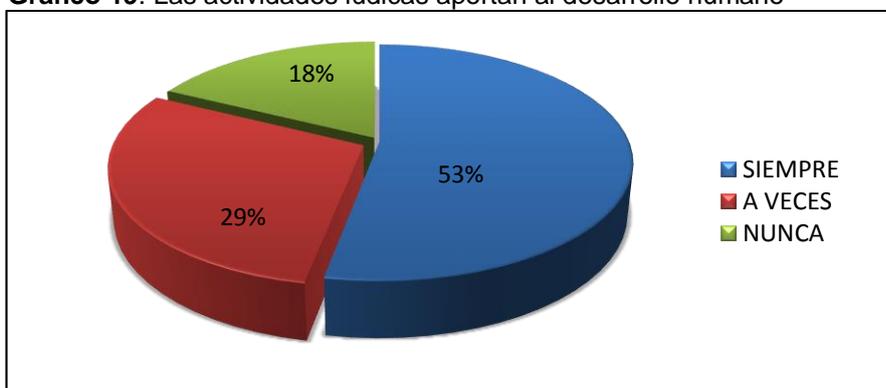
Tabla 20: Las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	36	53%
A VECES	20	29%
NUNCA	12	18%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 19: Las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 53% contestan que siempre consideran que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano; el 29% contestan que a veces; mientras el 18% de ellos responden que no a la interrogante planteada.

Interpretación: de acuerdo al análisis podemos deducir que existe una mayoría de estudiantes consideran que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano, aunque también hay un alto porcentaje de estudiantes que responden con una negativa esta confusión en ellos se debe a que el docente no difunde el interés que tienen los juegos en la vida de un niño, ya que el juego es importante para el aprendizaje y el desarrollo humano de ellos, puesto que aprenden a conocer la vida jugando, para ser o hacer lo que él desea ser o hacer.

Pregunta N° 6: ¿Aportas con ideas y opiniones en clases?

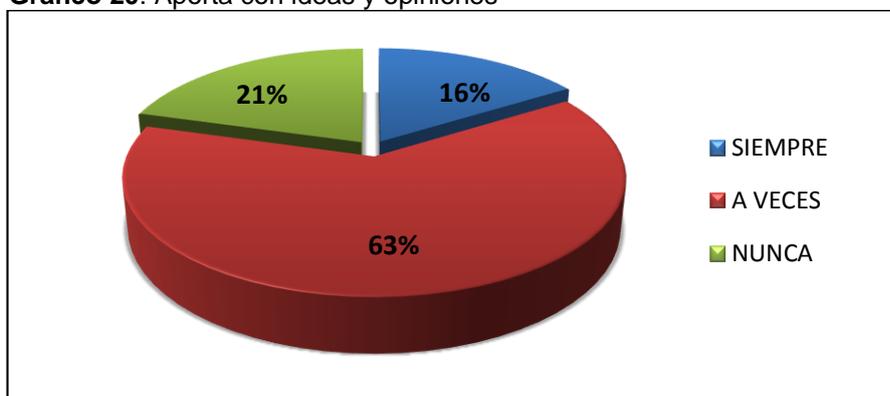
Tabla 21: Aporta con ideas y opiniones

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	11	16%
A VECES	43	63%
NUNCA	14	21%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 20: Aporta con ideas y opiniones



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 16% contestan que siempre aportan con ideas y opiniones en clase; el 63% contesta que a veces y el 21% contestan que nunca a la interrogante planteada.

Interpretación: del análisis de resultados se concluye que los estudiantes solo a veces aportan con su opinión en clases, debido a que hay falta de dinamismo y desconocimiento de actividades interactivas con fines educativos por parte de los docentes, que despierten la capacidad del niño para que ellos sean capaces de discernir los contenidos y puedan emitir sus ideas, pensamientos y opiniones de una manera acertada.

Pregunta N° 7: ¿Crees que las actividades lúdicas permiten el desarrollo de tu mente?

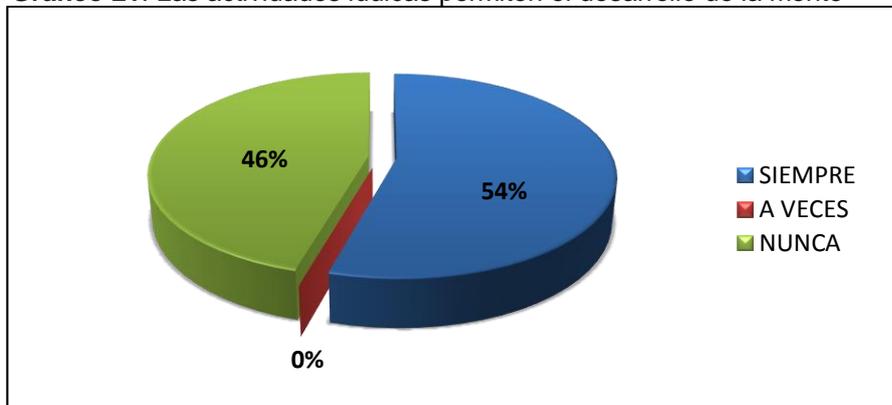
Tabla 22: Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de la mente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	37	54%
A VECES	0	0%
NUNCA	31	46%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 21: Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de la mente



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 54% de los estudiantes encuestados contestan que las actividades lúdicas siempre permiten el desarrollo de la mente; el 0% a veces; mientras el 46% de ellos responde que no a la interrogante planteada.

Interpretación: a través del análisis podemos notar que la mayoría de estudiantes creen que las actividades lúdicas si permiten el desarrollo de la mente; esto debido a que las actividades lúdicas son un instrumento para que el niño construya su propio aprendizaje permitiéndole pensar por sí mismo, volviéndolos más analíticos, curiosos e investigadores.

Pregunta N° 8: ¿Participas en dinámicas grupales que desarrollen el pensamiento crítico-reflexivo?

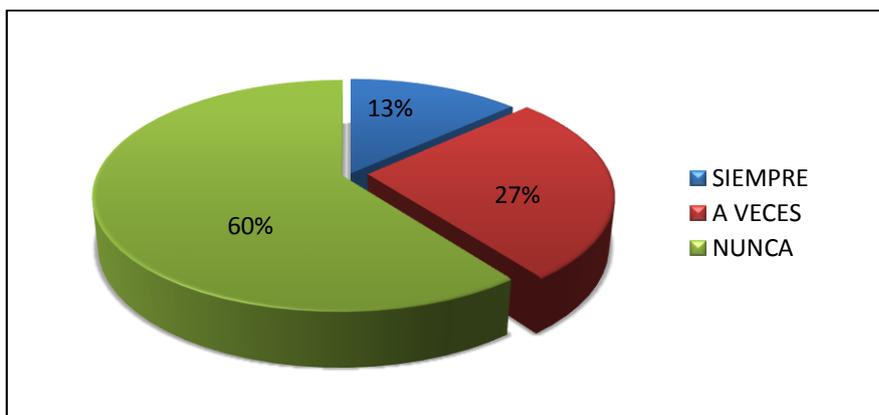
Tabla 23: Participas en dinámicas de desarrollo del pensamiento

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	09	13%
A VECES	18	27%
NUNCA	41	60%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 22: Participas en dinámicas de desarrollo del pensamiento



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 13% contestan que siempre participan en dinámicas grupales que desarrollen el pensamiento crítico-reflexivo; el 27% a veces; mientras el 60% responde que nunca a la interrogante planteada.

Interpretación: a través del análisis podemos deducir que los estudiantes no realizan dinámicas grupales que desarrollen el pensamiento crítico-reflexivo, esto debido a que el docente no adapta juegos acorde a la cantidad y necesidad del estudiantado que les permita formarse como un sujeto social capaz de interactuar de una manera armónica y activa en la solución de conflictos en el medio que le rodea.

Pregunta Nº 9: ¿Puedes resolver ejercicios y problemas que te plantea el docente?

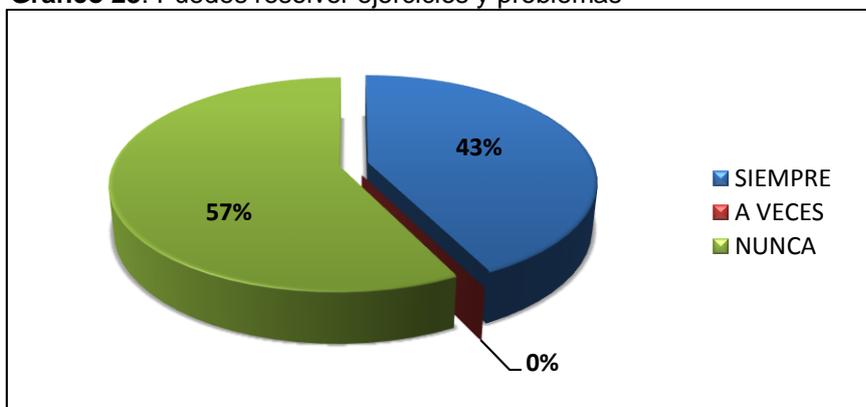
Tabla 24: Puedes resolver ejercicios y problemas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	29	43%
A VECES	0	0%
NUNCA	39	57%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 23: Puedes resolver ejercicios y problemas



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 43% contestan que siempre pueden resolver ejercicios y problemas que les plantea el docente; el 0% contesta que a veces; mientras el 57% contesta que nunca pueden resolver ejercicios y problemas que les plantea el docente.

Interpretación: se deduce en base al análisis de resultados que a la mayor parte de estudiantes se les dificulta la resolución de ejercicios y problemas propuestos por los docentes, esto debido a que los docentes no desarrollan actividades didácticas que desarrollen el pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes que les permita razonar y reflexionar buscando soluciones adecuadas a los problemas que se les presenta.

Pregunta N° 10: ¿Tu profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas antes de una clase?

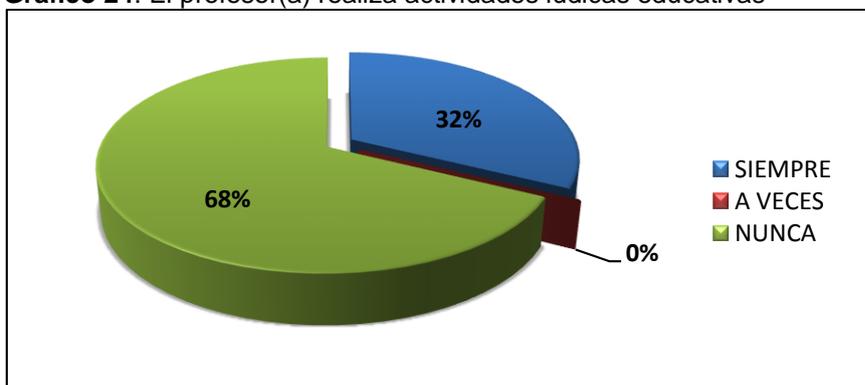
Tabla 25: El profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	22	32%
A VECES	0	0%
NUNCA	46	68%
Total	68	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Gráfico 24: El profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas



Fuente: Encuesta dirigida a Estudiantes

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Análisis: De 68 estudiantes; que representan el 100%; el 32% contesta que el profesor(a) siempre realizan actividades lúdicas educativas antes de una clase; el 0% contestan que a veces; mientras que el 68% contesta que el profesor(a) nunca realizan actividades lúdicas educativas antes de una clase.

Interpretación: a través del análisis de los resultados se puede deducir que no se llevan a cabo actividades lúdicas educativas antes de una clase, puesto que los docentes no utilizan métodos para difundir el interés por los contenidos en los estudiantes, haciendo que se les dificulte la construcción y asimilación de conocimientos necesarios para su buen desempeño escolar.

4.2 Verificación de la Hipótesis

TEMA:

“Las actividades lúdicas educativas y su incidencia en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”

Variable Independiente: Las actividades lúdicas educativas

Variable Dependiente: El pensamiento crítico-reflexivo

4.2.1 Planteamiento de la Hipótesis

HO: Las actividades lúdicas educativas **no inciden** en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.

HI: Las actividades lúdicas educativas **si inciden** en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.

4.2.2 Nivel de significación, grados de libertad

Nivel de Significación

$$\alpha = 0,05$$

Grados de Libertad

$$gl = (F-1) (C-1)$$

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

$$gl = 3 \times 2$$

$$gl = 6$$

4.2.3 Regla de decisión

Para un nivel de significación de α 0,05 y 6 grados de libertad (gl), se aceptará la hipótesis nula (H_0) si el valor del Chi cuadrado calculado (χ^2_c) es menor o igual al valor del Chi cuadrado tabular es: 12,59 (χ^2_t), caso contrario se rechazará la hipótesis nula (H_0) y se aceptará la hipótesis alterna (H_1).

4.2.4 Estimador estadístico (estadígrafo)

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(F_o - F_e)^2}{F_e} \right]$$

χ^2 = Valor a calcularse de Chi cuadrado.

\sum = Sumatoria

F_o = Frecuencia Observada.

F_e = Frecuencia Esperada.

4.2.5 Recolección de datos y cálculos estadísticos

Tabla 26: Frecuencias Observadas

Preguntas	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas a sus estudiantes?	01	03	01	05
8. ¿Los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo en una dinámica en equipo?	02	03	00	05
2. ¿Realizas juegos conjuntamente con tu profesor(a) en el aula?	08	39	21	68
8. ¿Participas en dinámicas grupales que desarrollen el pensamiento crítico-reflexivo?	09	18	41	68
TOTAL	20	63	63	146

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Tabla 27: Frecuencias Esperadas

Preguntas	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
9. ¿El estudiante utiliza de manera creativa sus experiencias y nociones para encontrar caminos de resolución de problemas?	0,685	2,158	2,158	5,00
10. ¿Incluye actividades lúdicas educativas en su planificación de bloque?	0,685	2,158	2,158	5,00
8. ¿Participas en dinámicas grupales que desarrollen el pensamiento crítico-reflexivo?	9,315	29,342	29,342	67,99
10. ¿Tu profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas antes de una clase?	9,315	29,342	29,342	67,99
TOTAL	20	63	63	146

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Cuadro N° 28: Cálculo del Chi²

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
01	0,685	0,315	0,099	0,144
02	0,685	1,315	1,729	2,524
08	9,315	-1,315	1,729	0,185
09	9,315	-0,315	0,099	0,010
03	2,158	0,842	0,708	0,328
03	2,158	0,842	0,708	0,328
39	29,342	9,658	93,276	3,178
18	29,342	-11,342	128,640	4,384
01	2,158	-1,158	1,340	0,620
00	2,158	-2,158	4,656	2,157
21	29,342	-8,342	69,588	2,371
41	29,342	11,658	135,908	4,631
CHI ²				20,86

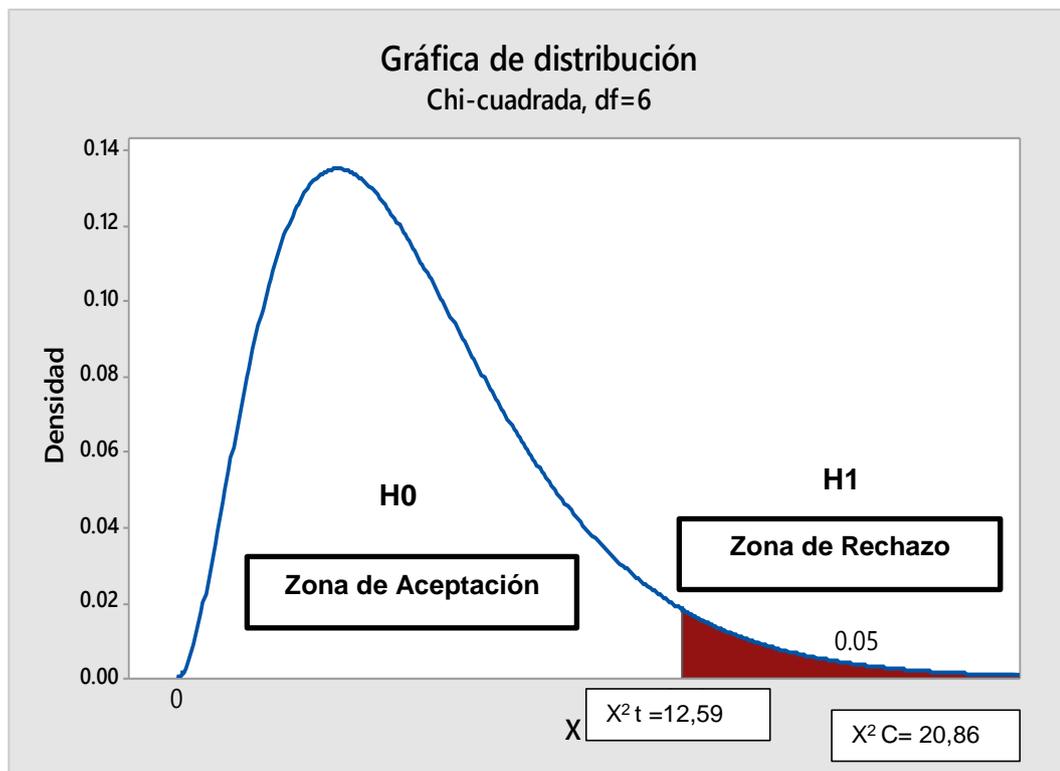
Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Chi-cuadrada de Pearson = 20,86 GL = 6. Valor p = 0,000

Chi-cuadrada de la tasa de verosimilitud = 22,390 DF = 6. Valor p = 0,000

* NOTA * 6 celdas con conteos esperados menores que 5

4.2.6 Gráfica de distribución



4.2.7 Decisión Final

Con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%; para un nivel de significación de α 0,05 y 6 grados de libertad (gl), aplicando la prueba X^2 (Chi cuadrado) tenemos que el valor tabular es igual a $X^2_t = 12,59$; de acuerdo a los resultados obtenidos con los datos tomados en las encuestas se ha calculado el valor de X^2 que es igual a $X^2_c = 20,86$; lo que implica que se rechaza la hipótesis nula (H_0), aceptando la hipótesis alterna (H_1): que dice. “Las actividades lúdicas educativas **inciden** en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones:

- De acuerdo a la investigación realizada se puede notar que las actividades lúdicas educativas se llevan a cabo con los estudiantes de los quintos años paralelos “C” y “D” de una manera poco frecuente, ya que manifiestan que no son motivados adecuadamente para expresar sus ideas, opiniones y puntos de vista de manera espontánea.
- Se estableció que los docentes no incluyen actividades lúdicas educativas en sus planificaciones de bloque por lo tanto dichas actividades no cumplirían con el propósito de ayudar a la comprensión de los contenidos curriculares y a su vez tampoco desarrollarán el pensamiento crítico-reflexivo en los estudiantes.
- Se determinó que los docentes no utilizan estrategias que ayuden al aprendizaje de sus estudiantes puesto que no planifican, ni aplican actividades lúdicas educativas para el desarrollo de una clase, ni utilizan recursos atractivos para motivar e incentivar a los estudiantes al desarrollo de su pensamiento crítico-reflexivo.

5.2 Recomendaciones:

- Se recomienda a los docentes que ayuden y brinden apoyo a sus estudiantes de una manera divertida e interactiva, ejecutando actividades lúdicas educativas acorde a las necesidades de los estudiantes que motiven al desarrollo de habilidades y destrezas volviéndolos sujetos activos y principales protagonistas de su propio aprendizaje.
- Se sugiere motivar a los estudiantes en el aula de clase haciendo que se comprometan a colaborar en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo importante en la toma de decisiones para la resolución de problemas; al igual que se deben planificar actividades lúdicas educativas acorde a los temas tratados en el aula.
- Se ve necesario diseñar actividades lúdicas multimedia interactivas que faciliten al docente el trabajo de promover un aprendizaje significativo en los estudiantes, y por lo tanto a los estudiantes se le haga más fácil y divertido aprender sobre todo en las áreas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales debido a que estas áreas son básicas para desarrollar en los estudiantes su pensamiento crítico-reflexivo.

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

6.1 Datos Informativos

TÍTULO: “Manual Lúdico Multimedia basado en JClic para incentivar el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los niños” de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.”

Lugar: Unidad Educativa “Francisco Flor-Gustavo-Egüez”.

BENEFICIARIOS: Estudiantes y docentes de los quintos grados paralelos “C” y “D” de Educación General Básica.

UBICACIÓN: La Unidad Educativa “Francisco Flor-Gustavo-Egüez” se encuentra ubicado Provincia: Tungurahua, Cantón: Ambato, Parroquia: Celiano Monge, Calles: Cervantes y Misahualli.

TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN: 6 meses

INICIO – FIN: Septiembre 2014 / Febrero 2015.

EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE: Cristina Moyolema (Investigadora).

6.2 Antecedentes de la Propuesta

La sociedad del conocimiento plantea retos muy grandes a los educadores, como lo analiza Galvis Panqueva en su artículo sobre Micromundos Lúdicos Interactivos, no sólo por la proliferación omnipresente de información y por el rompimiento de muchas barreras espacio-temporales para acceder al conocimiento, sino que también por el cambio de paradigma que conlleva formar para el cambio y para la competitividad, dentro de un entorno en el que educación ya no es sinónimo de escolaridad, es un requerimiento permanente. (Galvis Panqueva, s.f)

El docente, en la actualidad, debe despertar la capacidad en los niños de razonar y pensar analíticamente, debido a que esto los hace capaces de interpretar y resolver problemas de la vida diaria y a que desarrollen la capacidad de comprender una sociedad en constante cambio. Dentro de este contexto los materiales educativos computarizados, en particular los que desarrollan criticidad desde la lúdica interactiva, son una pieza clave que favorecer procesos reflexivos para el aprendizaje permanente, como son la observación y escucha, el planteo y la solución de problemas, la creatividad y el pensamiento divergente, el juicio crítico, y la habilidad para cooperar y trabajar en grupo.

Las Tics, desde el ámbito de los softwares educativos, motivan la curiosidad de los estudiantes permitiendo una mayor participación en las clases, logrando de esta manera promover el aprendizaje cooperativo y activo.

La presente propuesta analiza el potencial que tienen las actividades lúdicas multimedia para apoyar algunas de las dimensiones formativas y, a juicio de esta investigación, son los elementos críticos en el diseño y desarrollo de los ambientes educativos, en particular los relacionados

procesos de enseñanza – aprendizaje que creen puentes entre conocimientos previos y nuevos, incentivar el planteamiento de preguntas que inciten a la reflexión y a la investigación con el fin de que sus estudiantes sean autónomos en su desempeño.

La didáctica de pensamiento crítico implica un aprendizaje activo y significativo donde se construye significado por medio de la interacción y el diálogo para desarrollar la curiosidad, el cuestionamiento, la reflexión y el aprovechamiento de conocimientos con el fin de tomar decisiones y ofrecer soluciones. Además, se motiva al participante a analizar desde varias perspectivas, a argumentar y sustentar las ideas; como también a identificar implicaciones, causas y efectos de un problema. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2011)

El docente denominado del siglo XXI debe implementar estrategias para fomentar, en el estudiante, el pensamiento crítico – reflexivo en el aula en las diferentes áreas, esto implica no sólo que aprenda sobre Ciencias, sino que aprenda a resolver científicamente problemas, como se señala el MEC en su capacitación al docente Ecuatoriano; pues se espera que los ciudadanos no solo aprendan Cívica, sino que aprenda cómo conducirse de manera responsable y cooperadora con los que lo rodean, no sólo se espera que nuestros estudiantes aprendan Matemáticas, sino que razone y calcule para plantear y resolver problemas. Motivada en estas consideraciones de (Olfos A. & Villagrán C., 2000) y bajo estas premisas se ha inspirado la presente propuesta que se enfoca en las áreas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales, puesto que estas son áreas básicas de los Programas de Estudio, además se propicia a las actividades lúdicas educativas como parte de dichas áreas.

6.3 Justificación

Esta propuesta, es **importante** porque además de ser el producto final de la presente investigación, busca dar atención a la problemática que se da en la Unidad Educativa “Francisco Flor-Gustavo Egüez” para ello se destaca que el uso de actividades lúdicas educativas multimedia es un excelente recurso para el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes, pues invita a los estudiantes a preguntarse, reflexionar y criticar mientras el docente asume el rol de facilitador de procesos.

El **impacto** de esta propuesta radica en qué dará mayor énfasis a la aplicación de actividades lúdicas educativas como herramienta que ayuda al desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes, además pretende aportar a que los docentes apliquen estrategias y metodologías activas como instrumentos de enseñanza-aprendizaje.

El **interés** de esta propuesta es porque busca dar soluciones adecuadas y oportunas a los problemas que se presentan en los estudiantes, en cuanto al desarrollo de su pensamiento crítico-reflexivo; puesto que es aplicable a las materias básicas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.

Es **novedosa** porque existe una iniciativa de actividades basadas en un software llamado JClic que permite a los estudiantes aprender de manera lúdica y permite a la vez al docente la aplicación de nuevas tecnologías al momento de impartir sus clases y que por ende conlleva a construir en sus estudiantes un aprendizaje más significativo y vivencial.

Es **factible** debido a que se dispone de los recursos necesarios para su sensibilización, capacitación, ejecución, y evaluación además se cuenta con el apoyo y predisponibilidad de los docentes y estudiantes de la

institución, debido que se dio la facilidad y apertura para el desarrollo de mi tema motivo de investigación.

Los **beneficiarios** directos son los estudiantes de los quintos años de educación básica paralelos "C" y "D" de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez, pero también los docentes se benefician de la presente propuesta debido a que les permite obtener mejores resultados de aprendizaje al involucrarse en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de sus estudiantes.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

- Diseñar un manual lúdico multimedia que ayude a estimular el desarrollo el pensamiento crítico-reflexivo, con la utilización de actividades lúdicas educativas.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Aplicar actividades multimedia necesarias que promuevan la estimulación del pensamiento crítico – reflexivo utilizando actividades lúdicas educativas.
- Establecer el impacto que genera las actividades lúdicas en los niños de los Quintos Grados paralelos C y D,
- Evaluar la eficacia de las actividades lúdicas multimedia propuestas para el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los niños.

6.5 Análisis de Factibilidad

Es una propuesta factible por cuanto existen recursos económicos y técnicos para realizar el diseño de actividades lúdicas educativas multimedia utilizando el Software JClic, para aportar al desarrollo del

pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua; estas actividades contribuirán a desplegar la capacidad para estar abiertos a analizar desde varias perspectivas, utilizando su pensamiento crítico-reflexivo por medio de juegos, a la vez que aprenden de manera divertida y retroalimentan los conocimientos adquiridos en el aula de clases, convirtiéndose de esta manera en un medio digital y herramienta innovadora para los docentes.

6.6 Fundamentación Teórica

6.6.1 Lúdica y Aprendizaje

Estudios sobre psicología cognitiva demuestran el valor del juego como potenciador del aprendizaje y de la adquisición de conocimientos. El aprendizaje lúdico enriquece la capacitación mediante un espacio dinámico y virtual que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; el resultado: un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

Es necesario no confundir el aprendizaje lúdico con juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y sobre todo, estrategia didáctica. (Reyes, 2014)

En este blog Reyes hace referencia a la lúdica como un potenciador de aprendizaje debido a que permite conseguir un aprendizaje significativo mediante la utilización del análisis y la reflexión, ya que es vista como una estrategia didáctica que busca dotar a los estudiantes de habilidades

necesarias para la solución de problemas que se presentan en su vida cotidiana.

6.6.2 Software educativo

En el marco de esta propuesta se utilizarán las expresiones software educativo, programas educativos y programas didácticos como sinónimos, de la misma manera que lo analizó (Marqués, 2008), para designar genéricamente a los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Las actividades propuestas para el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo se enmarcan dentro del Currículo Nacional de Quinto Grado de Educación Básica y son diseñadas bajo el software JClic.

6.6.3 JClic

JClic es una herramienta de autor que permite al docente crear con facilidad recursos educativos digitales. La amplia base de usuarios con la que contaba su antecesor, JClic, se verá sin duda ampliada ya que JClic permite crear mayor variedad de actividades, cuenta con nuevas funcionalidades y permite crear recursos cuya visualización no está restringida a ningún sistema operativo en particular. (Calabuig, Rubio, Cámara, & Machado, 2012)

JClic es una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia que nace en 1992. Clic está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, etc. Las actividades no se acostumbran a presentar solas, sino empaquetadas en proyectos. Un proyecto está formado por un

conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar.

JClic pretende aprovechar las ventajas derivadas de la evolución de Internet, de las prestaciones técnicas de los ordenadores y de los entornos gráficos de usuario.” (González, Roderó, & Roderó, 2005)

JClic es denominado una herramienta de autor debido a que nos permite cambiar la interfaz y tipos de actividades de acuerdo a nuestras necesidades; esta herramienta es muy versátil e importante dentro del campo de la educación puesto que en el podemos diseñar actividades que ayuden al estudiante hacer más interesante y divertido el aprendizaje en las asignaturas que desee.

En la presente propuesta se encuentran los siguientes tipos de actividades:

Asociaciones que permiten al estudiante realizar relaciones entre dos bloques de información.

Juegos de Memoria donde el estudiante pone de manifiesto el desarrollo su mente y la capacidad de reflexión y criticidad.

Actividades de Exploración, identificación e información en el cual el estudiante debe escoger respuestas correctas de entre un conjunto de información.

Rellenar agujeros que permite insertar texto en un espacio vacío.

Rompecabezas que es un juego de habilidad que permiten al estudiante ordenar una figura o imagen.

Sopa de Letras donde se debe encontrar y seleccionar palabras escondidas en una parrilla de letras.

Todas estas actividades permiten al estudiante el desarrollo de su pensamiento crítico-reflexivo basado en actividades lúdicas educativas en una plataforma multimedia que hace que el proceso enseñanza-aprendizaje sea más interactivo y divertido de interés tanto para el estudiante como para el docente.

6.7 Metodología-Modelo Operativo

Tabla 28: Metodología Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE
Sensibilización	Sensibilizar a estudiantes y guías sobre la necesidad de aplicar actividades lúdicas educativas multimedia para el desarrollo el pensamiento crítico-reflexivo.	Socialización de estudiantes y docentes para la integración de la temática.	Humanos Materiales Tecnológicos	Del 17 al 26 de Noviembre 2014	Investigadora
Capacitación	Capacitar a los estudiantes sobre la correcta utilización y beneficios de las actividades Lúdicas educativas multimedia diseñadas en el Software JClic, para el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo.	Talleres de Capacitación a docentes y estudiantes. Esta capacitación se la realizará en la institución, en horas clase.	Humanos Materiales Tecnológicos	Del 8 al 20 de Diciembre 2014	Investigadora
Ejecución	Ejecutar en las aulas de clase las actividades lúdicas educativas multimedia diseñadas en el Software JClic, para el desarrollo del pensamiento crítico - reflexivo.	El docente del Quinto Año de E.G.B utilizará la aplicación desarrollada con el Software JClic.	Humanos Materiales Tecnológicos	Del 5 al 23 de Enero 2015	Investigadora
Evaluación	Evaluar el grado de interés y participación de los estudiantes en la aplicación las actividades lúdicas educativas multimedia diseñadas en el Software JClic, para el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo.	Evaluar Acciones	Humanos Materiales Tecnológicos	Del 26 de Enero al 6 de Febrero 2015	Investigadora

Elaborado por: Moyolema Casa Cristina Alexandra

6.8 Administración

Esta propuesta estará direccionada por la estudiante Cristina Alexandra Moyolema Casa y bajo la coordinación de la Mg. Diana Carolina Gómez Báez, Docente de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, a su vez para el manejo de la aplicación de las Asignatura de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencia Naturales y Estudios Sociales y del Software JClic estará previsto el respectivo asesoramiento externo de la estudiante, por cuanto será la misma que facilitará y estructurará los temas indicados en esta propuesta.

6.9 Previsión de la Evaluación

La previsión de esta propuesta se encuentra vinculada directamente a la flexibilidad y la participación permanente de los actores involucrados en ella (Profesores, estudiantes), y estará determinado por los resultados de aprendizaje alcanzados por los estudiantes al finalizar cada quimestre.

Los resultados de la misma, deberán ser socializados con el resto de profesores con el fin de que sea público en este año, la elevación del nivel de calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de los quintos años paralelos C y D de la institución.

UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO

FLOR-GUSTAVO EGUEZ



MANUAL LÚDICO MULTIMEDIA BASADO EN JCLIC
PARA INCENTIVAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
CRÍTICO-REFLEXIVO

PARA 5TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

AUTORA:CRISTINA MOYOLEMA

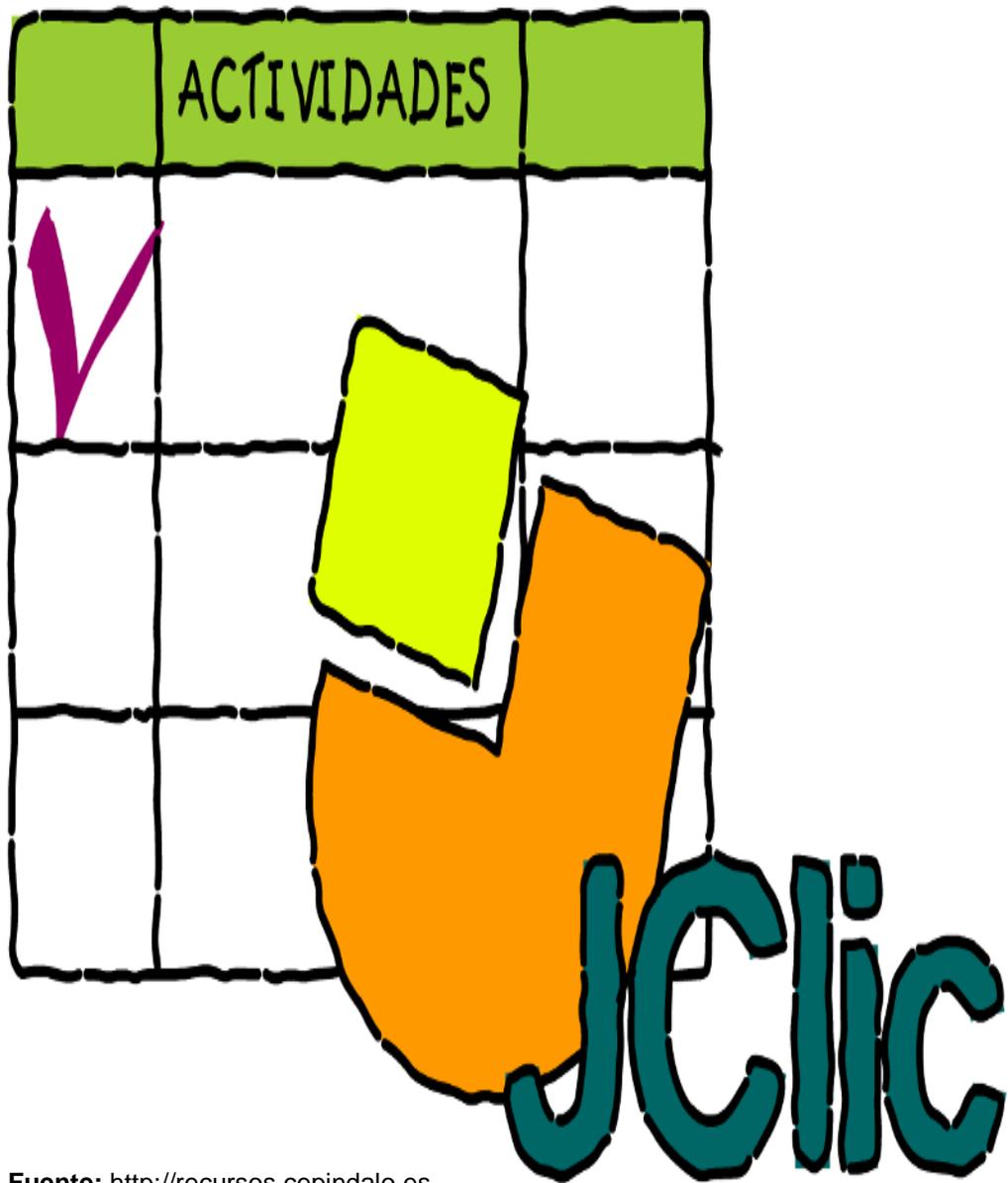
INTRODUCCIÓN

La sociedad del conocimiento plantea nuevos retos a los educadores. El docente hoy en día debe adoptar nuevas maneras interactivas de enseñar a sus estudiantes, además de ser capaz de despertar en los niños la habilidad de razonar, reflexionar y criticar analíticamente, esto les ayuda a ellos a interpretar y resolver problemas de la vida diaria y a que se desarrollen integralmente en una sociedad en constante cambio.

El presente Manual Lúdico Multimedia contiene actividades lúdicas educativas basadas en el Software JClic, apropiadas para incentivar el desarrollo del Pensamiento Crítico-Reflexivo de los niños, que nos ayudará a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

OBJETIVO

- Estimular el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los estudiantes por medio de la utilización de actividades lúdicas educativas Multimedia.



Fuente: <http://recursos.cepindalo.es>

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
OBJETIVO	3
PRIMERO DEBES INSTALAR JAVA	7
PASOS PARA INSTALAR JCLIC	10
PRIMERO MIRA COMO FUNCIONAN LOS BOTONES DE JCLIC.....	14
BOTONES DE JCLIC PLAYER	15
AHORA JUEGA Y DESARROLLA TU PENSAMIENTO CON JCLIC.....	16
PRESENTACION DE LAS ACTIVIDADES EN JCLIC	17
ÁREA MATEMÁTICAS	18
Actividad 1:Reforcemos las tablas de multiplicar	19
Actividad 2: Resuelve las siguientes ultiplicaciones	21
Actividad 3: Resuelve las divisiones respetando el algoritmo	23
Actividad 4: Realice las siguientes operaciones combinadas	25
ÁREA LENGUA Y LITERATURA	27
Actividad 1: Ubica las palabras y da sentido al texto	28
Actividad 2: Aprendamos a utilizar las letras para una mejor ortografía	30
ÁREA CIENCIAS NATURALES.....	32
Actividad 1: Une con líneas según corresponda (Movimientos de la Tierra)	33
Actividad 2: Ayudemos a cuidar el mundo con la conservación del agua	35
ÁREA ESTUDIOS SOCIALES	37
Actividad 1: Ordena las piezas y ¡Dinos que descubriste!	38
Actividad 2: Encuentra 6 efectos del calentamiento global en la siguiente sopa de letras.....	40
¡ESFUERZATE! POR CONSEGUIR LA PUNTUACION	43
PASOS PARA ELABORAR UNA ACTIVIDAD EN JCLIC	45
PASOS PARA EJECUTAR UNA ACTIVIDAD EN JCLIC	63
MÁS ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO	66

<u>Taller 1: El Bistec de números</u>	68
<u>Taller 2: Analiza y resuelve</u>	69
<u>Taller 3: El rompecabezas de la Coca cola</u>	70
<u>Taller 4: Clasifica las figuras geométricas</u>	71
<u>Taller 5: Juguemos a ubicar cantidades en el ábaco improvisado</u>	74
<u>EVALUACIÓN (LISTA DE COTEJO)</u>	75

¡LISTOS!
PARA APRENDER
A INSTALAR JCLIC
Y JAVA

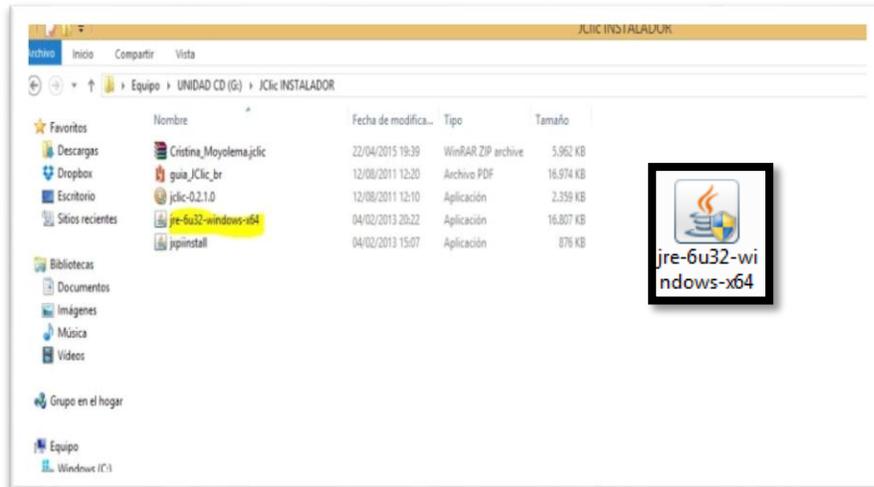


Fuente: <http://www.wgn52bdc muc.blogspot.com>

PRIMERO DEBES INSTALAR JAVA

JAVA es una plataforma virtual en la cual se desarrolla o hace posible el funcionamiento de JCLic.

Paso 1: Debes volver a los archivos existentes en el CD instalador y seleccionar el ícono que se muestra a continuación.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 2: Te aparecerá una ventana que dice Bienvenido a Java, haz clic en **INSTALAR**.



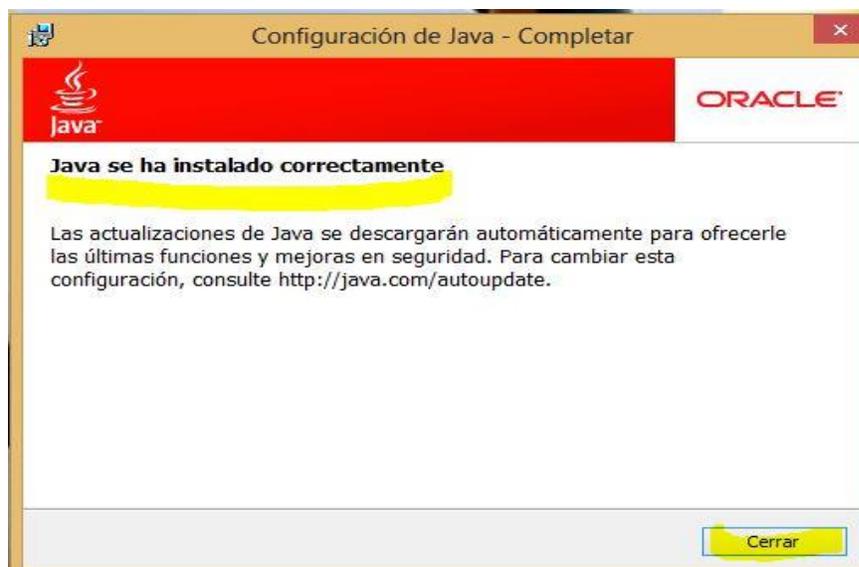
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 2.1: Te aparecerá una ventana que dice Configuración de Java- Progreso, donde puedes ver el estado del avance de la instalación.



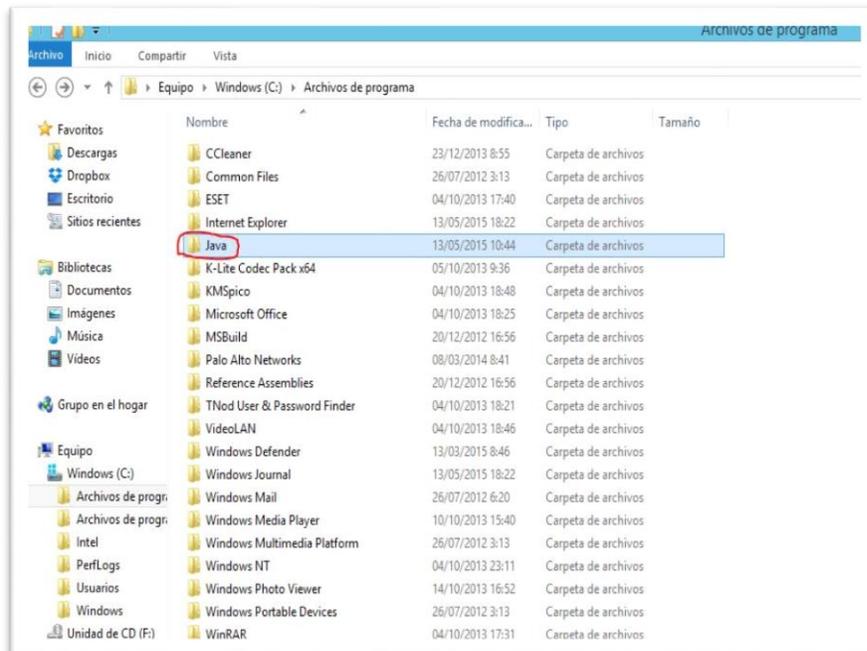
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 3: Luego podrás observar una ventana que dice Java sea instalado correctamente y dar clic en **CERRAR**.



Fuente: Proyecto de JCLIC

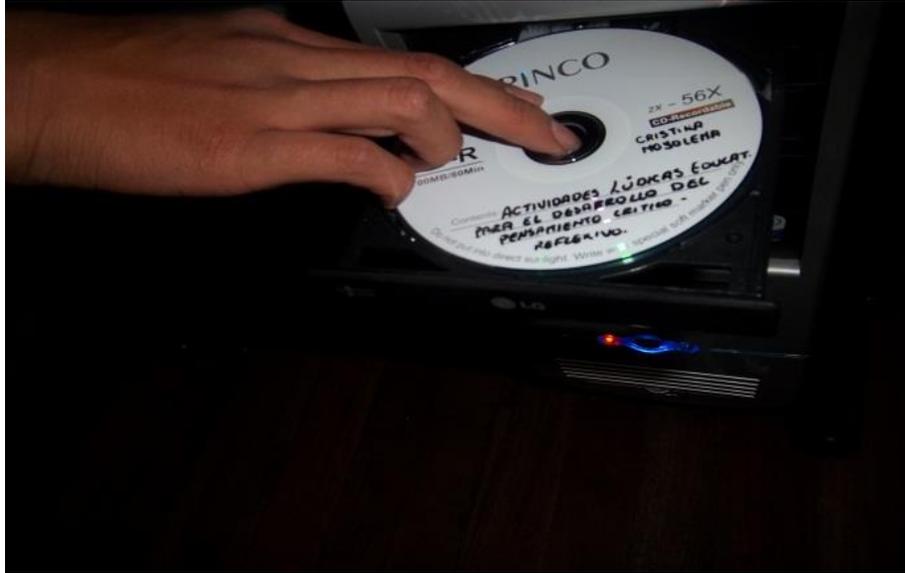
Paso 4: Para asegurarte que Java se ha instalado correctamente verifica dando en clic en Disco local “C” aquí encontrarás la siguiente carpeta que dice JCLIC.



Fuente: Proyecto de JCLIC

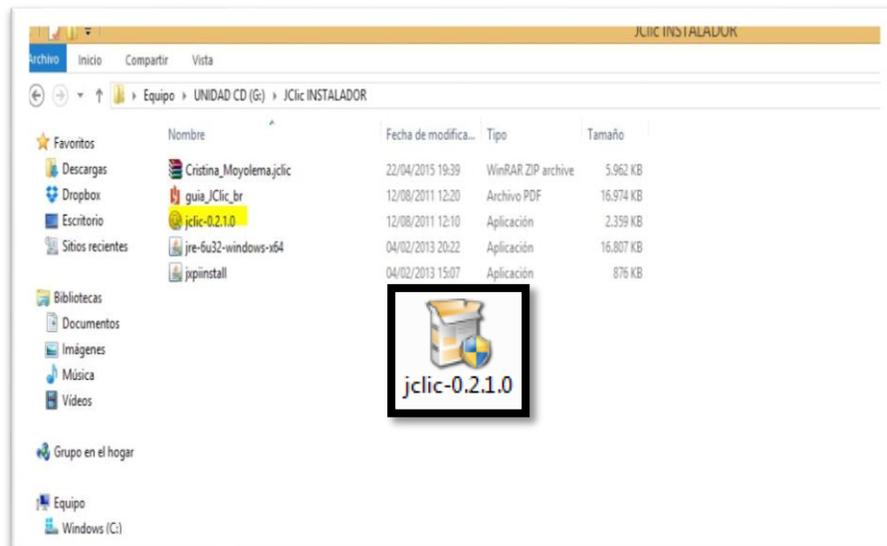
PASOS PARA INSTALAR JCLIC

Paso 1: Inserta el CD instalador.



Fuente: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Paso 2: Al insertar el CD, das clic para ver los archivos que están en el mismo y dar clic en el ícono que se señala a continuación.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 3: Seleccionar el idioma y hacer clic en **OK**.



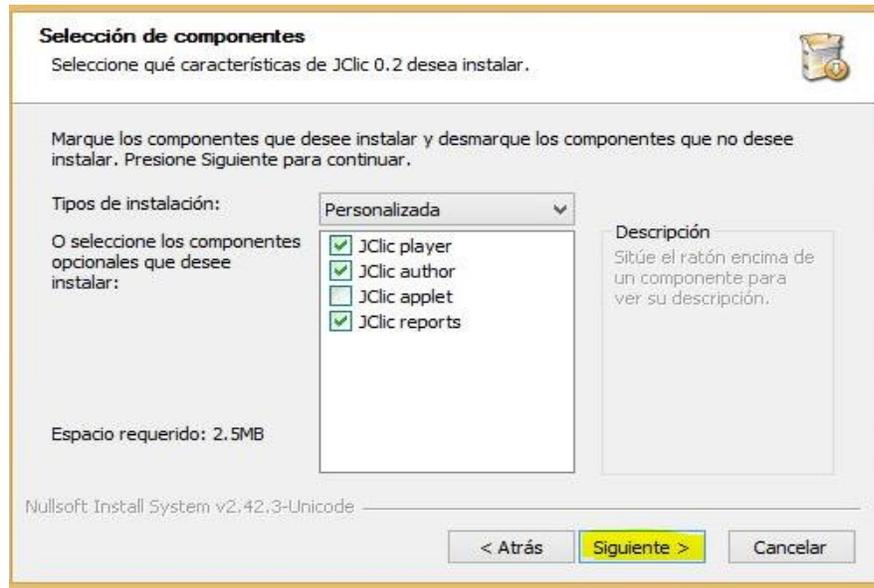
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 3.1: Aparecerá una ventanilla que dice Bienvenido al Asistente de Instalación de JCLIC 0.2 dar clic en **SIGUIENTE**.



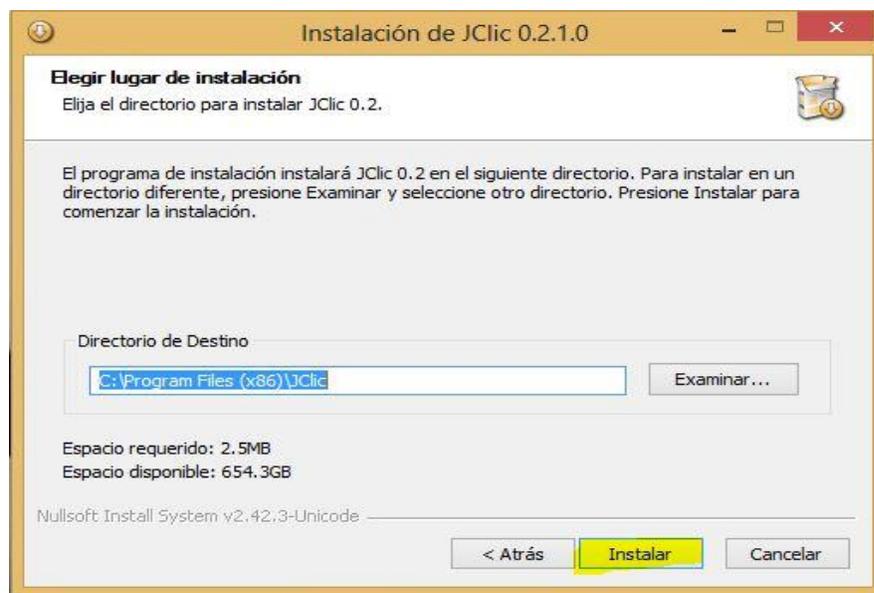
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 3.2: A continuación se desplegará una lista de archivos a instalarse; JClíc Player, JClíc Author, JClíc Reports, dar clic en TERMINAR.



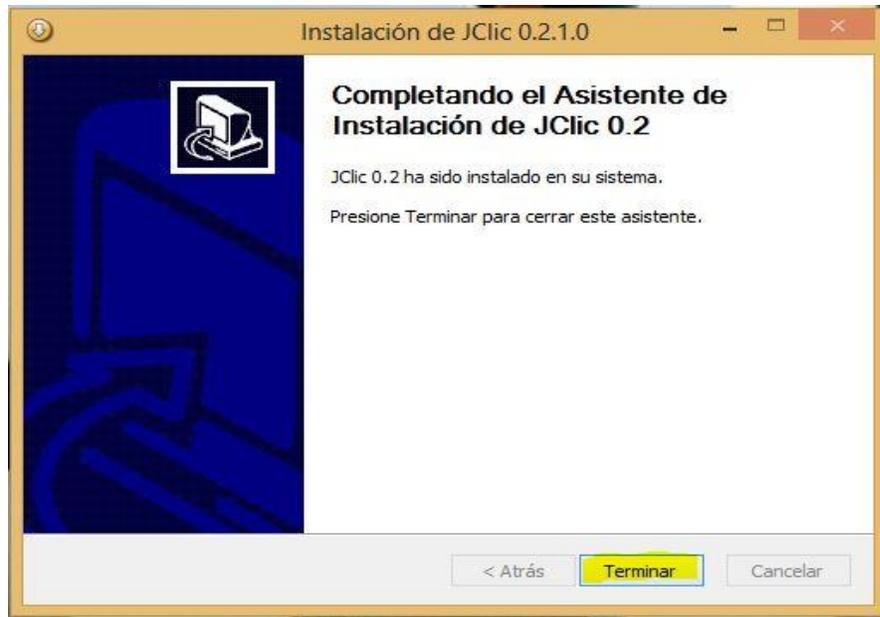
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 4: Escoge el disco de ubicación del software en el Directorio de destino y hacer clic en **INSTALAR**.



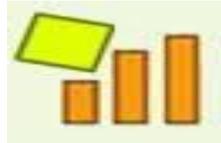
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 4.1: A continuación te aparecerá una ventana que dice Completando el Asistente de Instalación de JClíc 0.2, dar clic en **TERMINAR**.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 5: Al finalizar la instalación, podrás observar los siguientes íconos del programa en el escritorio de la computadora.

	JCLIC PLAYER
	JCLIC AUTHOR
	JCLIC REPORTS

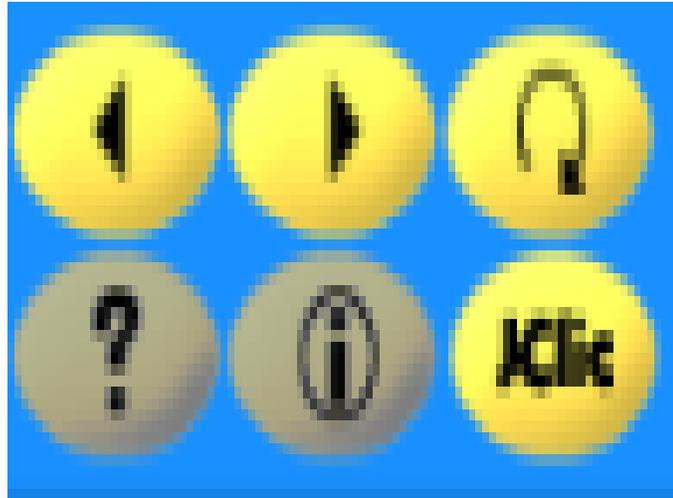
Fuente: Moyolema Casa Cristina Alexandra

**PRIMERO MIRA
COMO FUNCIONAN
LOS BOTONES DE
JCLIC**

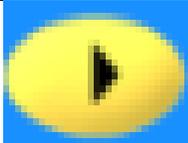


Fuente; <http://www.imagui.com>

BOTONES DE JCLIC PLAYER

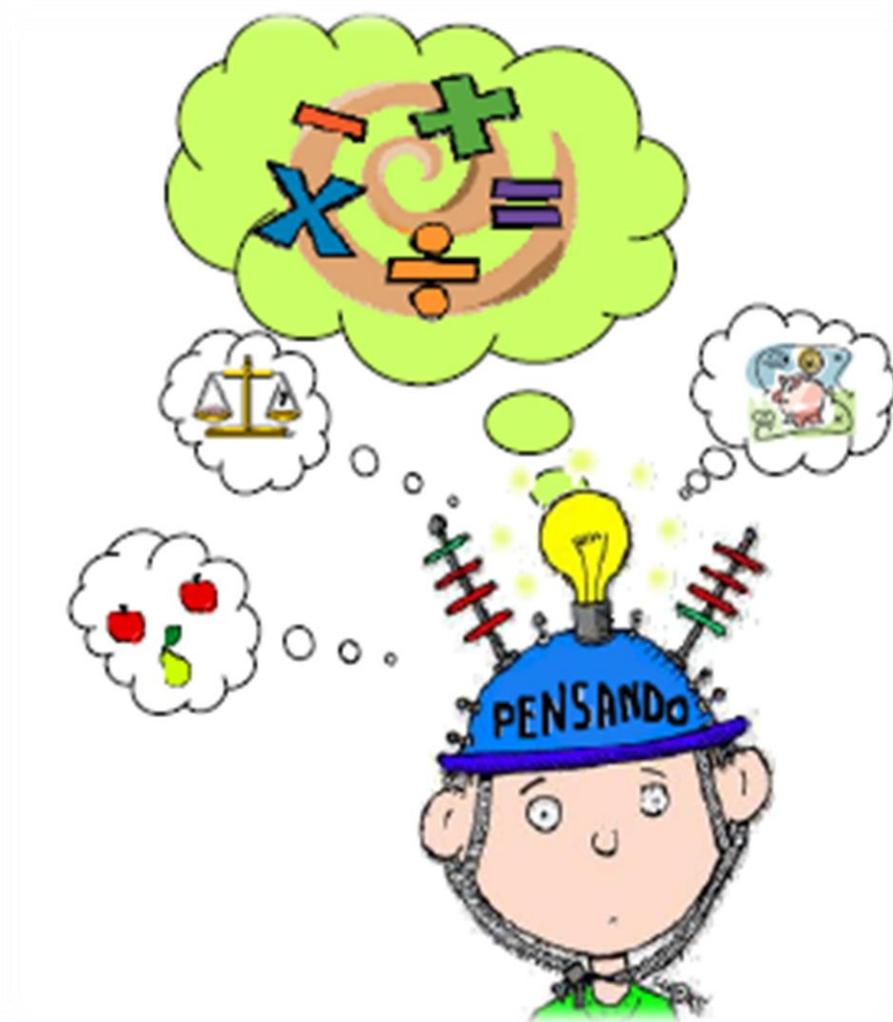


Fuente: Proyecto de JCLIC

	Atrás
	Adelante
	Reiniciar
	Estadísticas

Fuente: Moyolema Casa Cristina Alexandra

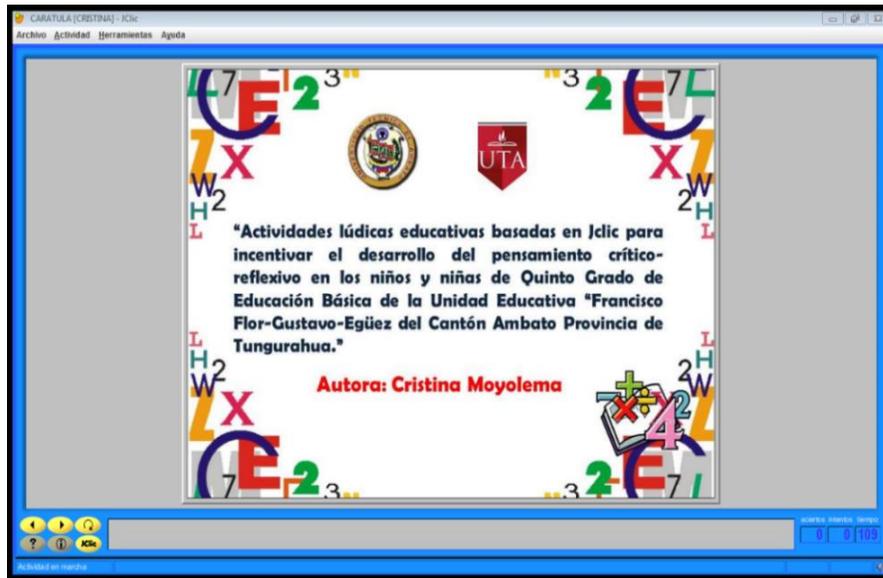
AHORA JUEGA Y DESARROLLA TU PENSAMIENTO CON JCLIC



Fuente: <https://orientacionsanvicente.wordpress.com>

PRESENTACION DE LAS ACTIVIDADES EN JCLIC

Al abrir JCLIC podrás observar una ventana de presentación.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Al dar clic en la flechita inferior izquierda de la venta, podrás observar todas las actividades que contiene el proyecto. ¡Y ya podemos comenzar a jugar!



Fuente: Proyecto de JCLIC

ÁREA MATEMÁTICAS



Fuente: <http://blogs.elpais.com>

ACTIVIDAD 1

Tema: Reforcemos las tablas de multiplicar

Objetivo: Desarrollar el pensamiento lógico matemático en el estudiante mediante la utilización de operaciones multiplicativas.

Contenido: Multiplicar es realizar una operación aritmética que consiste en sumar un número (multiplicando) tantas veces como indica otro número (multiplicador).

Desarrollo de la actividad:

Instrucción 1. Así puedes se observar la Pantalla de la actividad 1.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción 2. Aquí escogerás la tabla que deseas ejercitar, solo da clic en cualquier de las imágenes que se ve.



Fuente: Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JClíc Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

Resultados de la sesión actual

Inicio de sesión: 8/07/15 19:15:46
 Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos
 Secuencias: 1
 Actividades realizadas: 6
 Actividades correctas: 2 (33%)
 Puntuación global: 43%
 Tiempo total en actividades: 1'44"
 Acciones efectuadas: 16

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"
	PORTADA3	No	0	0%	1"
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"
	PORTADA 5	No	0	0%	1"
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"
Totales:		6	2 (33%)	43%	1'44"

Volver

CHARATULA GRACIAS KRISTINA - JCLIC

Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo
ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 8TO 2	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 8TO 1	No	0	0%	1"
DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 11	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 9	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 7	No	0	0%	1"
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 11	Si	10	100%	231"
ACTIVIDAD 4TO 12	No	0	0%	2"
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	7"
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	1	20%	24"
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	Si	5	100%	126"
DIVISION	No	0	0%	2"
MENU EGB ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"
DIVISION	Si	22	100%	429"
MENU EGB ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	2"
ACTIVIDAD 7MO 2	No	0	0%	3"
ACTIVIDAD 7MO 3	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 7MO 3	No	1	20%	19"
ACTIVIDAD 7MO 3	Si	5	100%	34"
Totales:	45	4 (8%)	8%	1537"

Volver

ACTIVIDAD 2

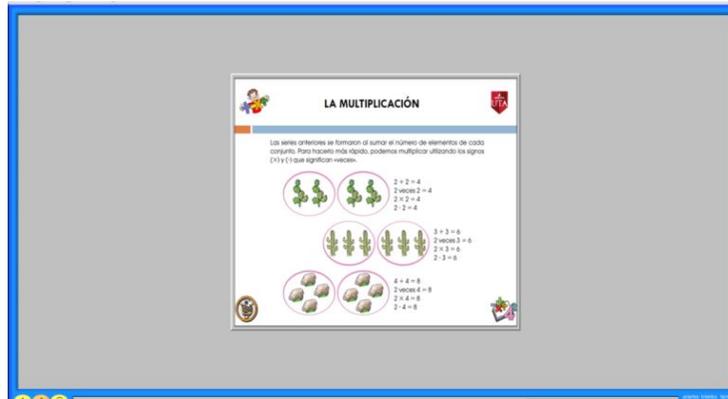
Tema: Resuelve las siguientes multiplicaciones.

Objetivo: Estimular el pensamiento lógico matemático en el estudiante mediante la utilización de operaciones multiplicativas utilizando el valor posicional.

Contenido: Realizar una operación aritmética que consiste en sumar un número (multiplicando) tantas veces como indica otro número (multiplicador).

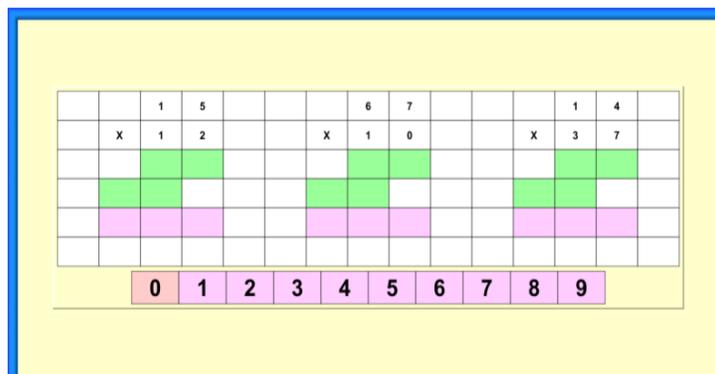
Desarrollo de la actividad:

Instrucción1. Aquí observarás una Pantalla con la definición de multiplicación.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción2. En esta pantalla se te presenta multiplicaciones que debes resolver, ubicando los números donde corresponda y arrastrándolos en el orden correcto.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JCLic Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

The screenshot displays the 'Informe' (Report) window in the JCLic software. The window title is 'Acerca de...' and it contains a navigation bar with 'Sistema', 'Proyecto', and 'Informes'. The JCLic logo is visible at the top left. Below the logo, the section 'Resultados de la sesión actual' (Current session results) provides summary statistics:

- Inicio de sesión: 8/07/15 19:15:46
- Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos
- Secuencias: 1
- Actividades realizadas: 6
- Actividades correctas: 2 (33%)
- Puntuación global: 43%
- Tiempo total en actividades: 1'44"
- Acciones efectuadas: 16

Below the summary is a table with the following columns: Secuencia, Actividad, Correcta, Acciones, Puntuación, and Tiempo. The table lists activities for 'start' and provides a total summary row.

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo		
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"		
	PORTADA3	No	0	0%	1"		
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"		
	PORTADA 5	No	0	0%	1"		
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"		
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"		
Totales:			6	2 (33%)	16	43%	1'44"

At the bottom of the window is a 'Volver' (Return) button. A second, smaller window is overlaid on top, showing a more detailed table of activities for a user named 'CARATULA GRACIAS CRISTINA - JCLic'. This table includes columns for 'ACTIVIDAD', 'Correcta', 'Acciones', 'Puntuación', and 'Tiempo', listing various activities like 'ACTIVIDAD TMO 1', 'ACTIVIDAD 6TO 2', etc., with their respective completion status and scores.

ACTIVIDAD 3

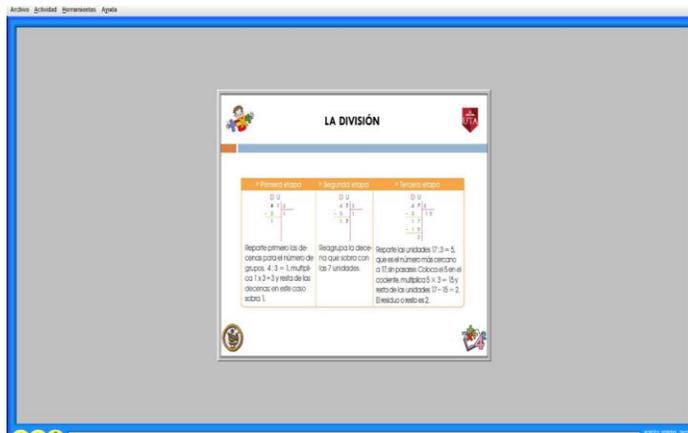
Tema: Resuelve las divisiones respetando el algoritmo.

Objetivo: Resolver problemas estableciendo un orden lógico, sistemático para llegar a la solución.

Contenido: La división es un conjunto ordenado de operaciones sistemáticas para hallar una solución.

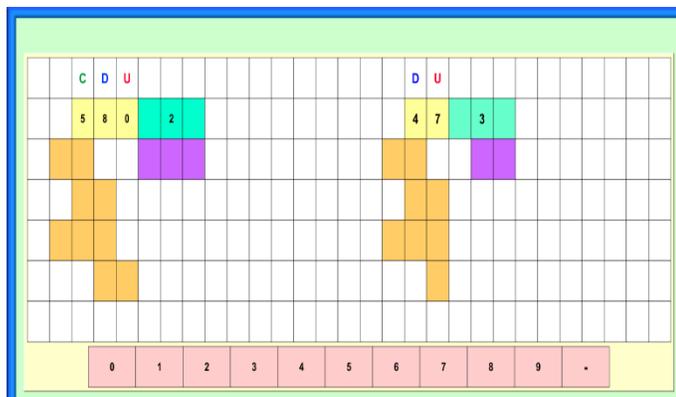
Desarrollo de la actividad:

Instrucción1. En esta ventana te aparecerán ejemplos de división usando el algoritmo.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción2. Aquí debes arrastrar los números hacia donde corresponden para resolver las divisiones.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JClíc Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

Resultados de la sesión actual

Inicio de sesión: 8/07/15 19:15:46
 Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos
 Secuencias: 1
 Actividades realizadas: 6
 Actividades correctas: 2 (33%)
 Puntuación global: 43%
 Tiempo total en actividades: 1'44"
 Acciones efectuadas: 16

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo	
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"	
	PORTADA3	No	0	0%	1"	
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"	
	PORTADA 5	No	0	0%	1"	
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"	
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"	
Totales:		6	2 (33%)	16	43%	1'44"

Volver

CHARATULA GRACIAS KRISTINA - JCLIC

Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo	
ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 8TO 2	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 8TO 1	No	0	0%	1"	
DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 11	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 9	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 7	No	0	0%	1"	
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 11	Si	10	100%	231"	
ACTIVIDAD 4TO 12	No	0	0%	2"	
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	7"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	1	20%	24"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	Si	5	100%	126"	
DIVISION	No	0	0%	2"	
MENU EGB ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"	
DIVISION	Si	22	100%	429"	
MENU EGB ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	2"	
ACTIVIDAD 7MO 2	No	0	0%	3"	
ACTIVIDAD 7MO 3	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 7MO 3	No	1	20%	19"	
ACTIVIDAD 7MO 3	Si	5	100%	34"	
Totales:	45	4 (8%)	44	9%	1537"

Volver

ACTIVIDAD 4

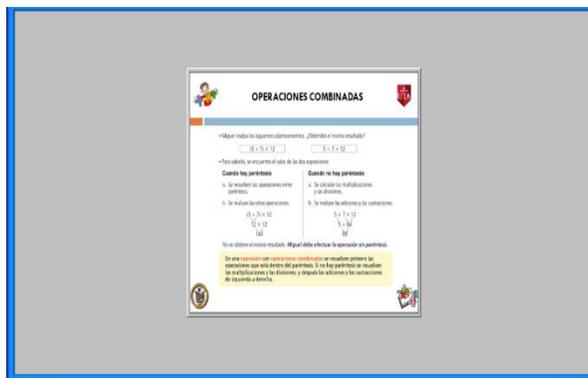
Tema: Realice las siguientes operaciones combinadas.

Objetivo: Pensar alternativas reales considerando diferentes perspectivas y puntos de vista para llegar a la solución del problema.

Contenido: Se resuelven primero las operaciones que están dentro del paréntesis; si no hay paréntesis se resuelven primero multiplicaciones y divisiones y luego sumas y restas de izquierda a derecha.

Desarrollo de la actividad:

Instrucción1. Visualizarás una pantalla de cómo resolver operaciones combinadas.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción2. Resuelve las operaciones combinadas y encuéntrales sus respectivas respuestas.

$\{(4+5-2)-(3-1)+5\}$	13
$(4+5) \cdot 8$	44
$\{(6+4)-(5-8)\}$	-11
$4+5 \cdot 8$	10
$\{(-5-6-7)-(3-1)+9\}$	72

Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JCLic Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

The screenshot shows the 'Informe' (Report) window in JCLic. It displays session results and a table of activities. The window title is 'Acerca de...' and it has tabs for 'Sistema', 'Proyecto', and 'Informes'. The JCLic logo is visible at the top left.

Resultados de la sesión actual

Inicio de sesión: 8/07/15 19:15:46
 Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos
 Secuencias: 1
 Actividades realizadas: 6
 Actividades correctas: 2 (33%)
 Puntuación global: 43%
 Tiempo total en actividades: 1'44"
 Acciones efectuadas: 16

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo	
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"	
	PORTADA3	No	0	0%	1"	
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"	
	PORTADA 5	No	0	0%	1"	
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"	
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"	
Totales:		6	2 (33%)	16	43%	1'44"

Below this window, another window titled 'CARATULA GRACIAS CRISTINA - JCLic' is visible, showing a similar table with more activities. The bottom window's table includes activities like 'ACTIVIDAD TMO 1', 'ACTIVIDAD 6TO 2', 'ACTIVIDAD 6TO 1', 'DIVISION', 'ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION', 'ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION', 'ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION', 'ACTIVIDAD 4TO 11', 'ACTIVIDAD 4TO 9', 'ACTIVIDAD 4TO 7', 'MENU TABLAS', 'ACTIVIDAD 4TO 12', 'ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION', 'ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION', 'ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION', 'DIVISION', 'MENU EGB', 'ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION', 'ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION', 'ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION', 'DIVISION', 'MENU EGB', 'ACTIVIDAD TMO 1', 'ACTIVIDAD TMO 2', 'ACTIVIDAD TMO 3', 'ACTIVIDAD TMO 3', and 'ACTIVIDAD TMO 3'. The totals for this window are 45 correct (48%), 44 actions, 9% score, and 15'37" time.

ÁREA LENGUA Y LITERATURA



Fuente: <http://blogs.elpais.com>

ACTIVIDAD 1

Tema: Ubica las palabras y da sentido al texto.

Objetivo: Establecer la coherencia y deducción del texto haciendo que el alumno reflexione antes de elegir opciones acertadas.

Contenido: La Leyenda narraciones basadas en hechos históricos.

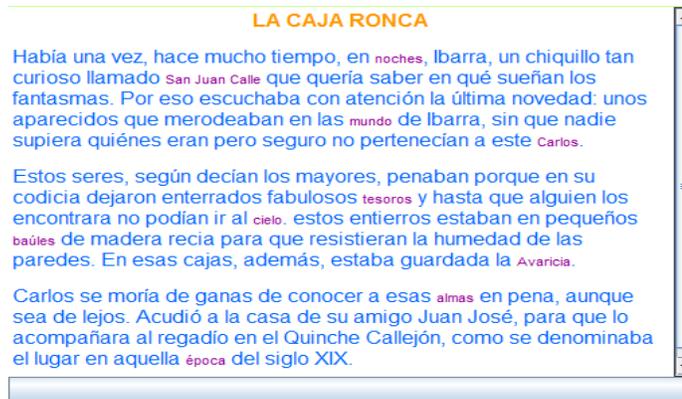
Desarrollo de la actividad:

Instrucción1. Pantalla donde puedes observar una explicación de lo que es una leyenda.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción2. Arrastrar el mouse por las palabras en color lila y arrastrar al lugar donde corresponda para dar sentido al texto, al final dar clic en la barra inferior para comprobar si está bien estructurado el texto.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JClíc Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

The screenshot shows the 'Informe' window in JCLIC. It displays session results and a table of activities. The session summary includes:

- Inicio de sesión: 8/07/15 19:15:46
- Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos
- Secuencias: 1
- Actividades realizadas: 6
- Actividades correctas: 2 (33%)
- Puntuación global: 43%
- Tiempo total en actividades: 1'44"
- Acciones efectuadas: 16

The main table lists activities with columns for 'Correcta', 'Acciones', 'Puntuación', and 'Tiempo'.

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"
	PORTADA3	No	0	0%	1"
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"
	PORTADA 5	No	0	0%	1"
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"
Totales:			6	2 (33%)	16
				43%	1'44"

Below this, a larger window shows a more detailed activity log with columns for 'Correcta', 'Acciones', 'Puntuación', and 'Tiempo' for various activities like 'ACTIVIDAD 7MO 1', 'ACTIVIDAD 8TO 2', etc. The total for this window is 45 actions, 4 correct (8%), 44 actions, 9% (1937%).

ACTIVIDAD 2

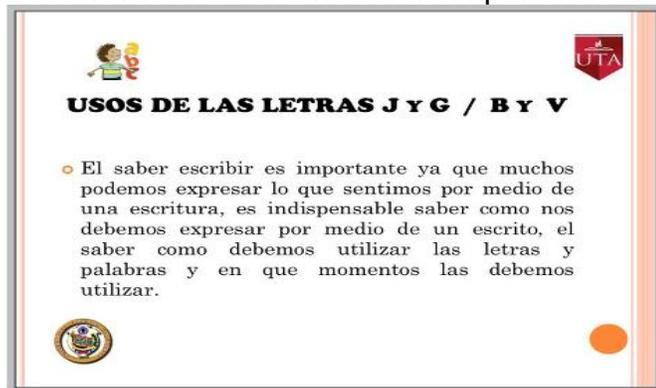
Tema: Aprendamos a utilizar las letras para una mejor ortografía.

Objetivo: Fomentar en el estudiante la capacidad de analizar su escritura al momento de usar letras de pronunciación similar.

Contenido: Utilización adecuada de las letras J y G / V y B.

Desarrollo de la actividad:

Instrucción1. Observarás una ventana con la importancia de saber escribir.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción2. Aquí deberás escribir de manera correcta los nombres de los gráficos que se observan de izquierda a derecha.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JClíc Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

Resultados de la sesión actual

Inicio de sesión: 8/07/15 19:15:46
 Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos
 Secuencias: 1
 Actividades realizadas: 6
 Actividades correctas: 2 (33%)
 Puntuación global: 43%
 Tiempo total en actividades: 1'44"
 Acciones efectuadas: 16

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"
	PORTADA3	No	0	0%	1"
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"
	PORTADA 5	No	0	0%	1"
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"
Totales:			6	2 (33%)	16
				43%	1'44"

Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo
ACTIVIDAD TMO 1	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 6TO 2	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 6TO 1	No	0	0%	1"
DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 11	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 9	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 7	No	0	0%	1"
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 11	Si	10	100%	231"
ACTIVIDAD 4TO 12	No	0	0%	2"
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	7"
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	1	20%	24"
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	Si	5	100%	126"
DIVISION	No	0	0%	2"
MENU EGB ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"
DIVISION	Si	22	100%	429"
MENU EGB ACTIVIDAD TMO 1	No	0	0%	2"
ACTIVIDAD TMO 2	No	0	0%	3"
ACTIVIDAD TMO 3	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD TMO 3	No	1	20%	19"
ACTIVIDAD TMO 3	Si	5	100%	34"
Totales:		45	4 (8%)	44
			9%	15'37"

ÁREA CIENCIAS NATURALES



Fuente: <http://marzaropanaturales.blogspot.com>

ACTIVIDAD 1

Tema: Une con líneas según corresponda (Movimientos de la Tierra).

Objetivo: Comprender el mundo en el que vivimos ubicando al estudiante como un sujeto crítico y reflexivo ubicándolo en tiempo y espacio.

Contenido: Los Movimientos que realiza el planeta Tierra.

Desarrollo de la actividad:

Instrucción1. Aquí se puede observar una ventana que contienen creencias antiguas sobre nuestro planeta Tierra.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción2. A continuación observarás un ejercicio resuélvelo arrastrando el mouse desde el izquierdo al texto derecho según corresponda.

La Tierra gira alrededor de su propio eje de Oeste a Este, produciendo los días y las noches y el direccionamiento de los vientos y de las corrientes marinas	TRASLACIÓN
Oscilación periódica de la Tierra causada por la atracción lunar.	NUTACIÓN
La Tierra recorre su órbita alrededor de Sol, originando las cuatro estaciones.	ROTACIÓN

Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JClíc Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo	
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"	
	PORTADA3	No	0	0%	1"	
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"	
	PORTADA 5	No	0	0%	1"	
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"	
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"	
Totales:		6	2 (33%)	16	43%	1'44"

Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo	
ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 6TO 2	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 6TO 1	No	0	0%	1"	
DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 11	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 9	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 7	No	0	0%	1"	
MENU TABLAS	Si	10	100%	23T"	
ACTIVIDAD 4TO 12	No	0	0%	2"	
MENU TABLAS	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	7"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	1	20%	24"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	Si	5	100%	126"	
DIVISION	No	0	0%	2"	
MENU EGB	ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"	
DIVISION	Si	22	100%	429"	
MENU EGB	ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	2"
ACTIVIDAD 7MO 2	No	0	0%	3"	
ACTIVIDAD 7MO 3	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 7MO 3	No	1	20%	19"	
ACTIVIDAD 7MO 3	Si	5	100%	34"	
Totales:	45	4 (8%)	44	9%	15'37"

ACTIVIDAD 2

Tema: Ayudemos a cuidar el mundo con la conservación del agua.

Objetivo: Desarrollar en los niños un pensamiento crítico y reflexivo a cerca de la conservación del líquido vital y la conservación del medio que lo rodea.

Contenido: Uso adecuado del agua.

Desarrollo de la actividad:

Instrucción1. Observa una ventanilla del agua como recurso limitado.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción2. En esta ventana debes dar clic sobre cada imagen y podrás observar mensajes positivos al lado derecho para la conservación del agua.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JClíc Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

Resultados de la sesión actual

Inicio de sesión: 8/07/15 19:15:46
 Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos
 Secuencias: 1
 Actividades realizadas: 6
 Actividades correctas: 2 (33%)
 Puntuación global: 43%
 Tiempo total en actividades: 1'44"
 Acciones efectuadas: 16

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo		
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"		
	PORTADA3	No	0	0%	1"		
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"		
	PORTADA 5	No	0	0%	1"		
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"		
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"		
Totales:			6	2 (33%)	16	43%	1'44"

Volver

Below the main window, a smaller window titled 'CARATULA GRACIAS CRISTINA - JClíc' is open, showing a similar table with more activities:

Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo		
ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 6TO 2	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 6TO 1	No	0	0%	1"		
DIVISION	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 4TO 11	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 4TO 9	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 4TO 7	No	0	0%	1"		
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 11	Si	10	100%	23"		
ACTIVIDAD 4TO 12	No	0	0%	2"		
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	7"		
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	1	20%	24"		
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	Si	5	100%	120"		
DIVISION	No	0	0%	2"		
MENU EGB ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"		
DIVISION	Si	22	100%	429"		
MENU EGB ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	2"		
ACTIVIDAD 7MO 2	No	0	0%	3"		
ACTIVIDAD 7MO 3	No	0	0%	1"		
ACTIVIDAD 7MO 3	No	1	20%	19"		
ACTIVIDAD 7MO 3	Si	5	100%	34"		
Totales:		45	4 (8%)	44	9%	19'37"

Volver

ÁREA ESTUDIOS SOCIALES



Fuente: <http://marzaropanaturales.blogspot.com>

ACTIVIDAD 1

Tema: Ordena las piezas y ¡Dinos que descubriste!

Objetivo: Discriminar los elementos que componen el mundo en el que habitamos a través de la percepción visual permitiendo al alumno almacenar esta información en su cerebro.

Contenido: Continentes y Océanos como está formado nuestro planeta.

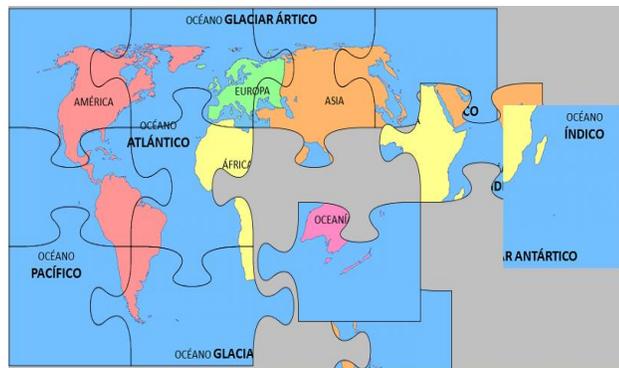
Desarrollo de la actividad:

Instrucción1. Visualizarás una ventana de presentación de la Actividad.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción2. Aquí debes arrastrar el mouse y ubicar en orden las piezas para la formación de una figura.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JClíc Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

Acercar de...

Sistema Proyecto Informes

JClíc

Resultados de la sesión actual

Inicio de sesión: 8/07/15 19:15:46

Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos

Secuencias: 1

Actividades realizadas: 6

Actividades correctas: 2 (33%)

Puntuación global: 43%

Tiempo total en actividades: 1'44"

Acciones efectuadas: 16

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"
	PORTADA3	No	0	0%	1"
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"
	PORTADA 5	No	0	0%	1"
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"
Totales:			6	2 (33%)	16
				43%	1'44"

Volver

Acercar de...

Sistema Proyecto Informes

ACTIVIDAD 7MO 1 No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 6TO 2 No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 6TO 1 No 0 0% 1"

DIVISION No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 4TO 11 No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 4TO 9 No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 4TO 7 No 0 0% 1"

MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 11 Si 10 100% 23"

ACTIVIDAD 4TO 12 No 0 0% 2"

MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION No 0 0% 7"

ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION No 1 20% 24"

ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION Si 5 100% 128"

DIVISION No 0 0% 2"

MENU EGB ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION No 0 0% 1"

DIVISION Si 22 100% 428"

MENU EGB ACTIVIDAD 7MO 1 No 0 0% 2"

ACTIVIDAD 7MO 2 No 0 0% 3"

ACTIVIDAD 7MO 3 No 0 0% 1"

ACTIVIDAD 7MO 3 No 1 20% 19"

ACTIVIDAD 7MO 3 Si 5 100% 34"

Totales: 45 4 (8%) 44 9% 15'37"

Volver

ACTIVIDAD 2

Tema: Encuentra 6 efectos del calentamiento global en la siguiente sopa de letras.

Objetivo: Desarrollar la criticidad y reflexión para encontrar respuestas a los efectos de la problemática presentada y crear conciencia.

Contenido: problemas que se pueden resolver utilizando lógica elemental además de la razón.

Desarrollo de la actividad:

Instrucción1. Esta pantalla hace referencia al problema del calentamiento global.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Instrucción2. Debes buscar y señalar las palabras dentro de un grupo de letras.

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

Fuente: Proyecto de JCLIC

Evaluación: La evaluación de las actividades propuestas en JCLIC aparece al final en el mismo software; debido a que se presenta a modo de un informe en el cual podemos observar la puntuación valorada en porcentajes y tiempo de ejecución de la actividad, solo debes dar clic en **INFORMES** en JCLic Player.

Aquí se muestra la ventanilla que te deberá salir para que puedas visualizar El Informe de Evaluación, que está más explícita en el mismo software.

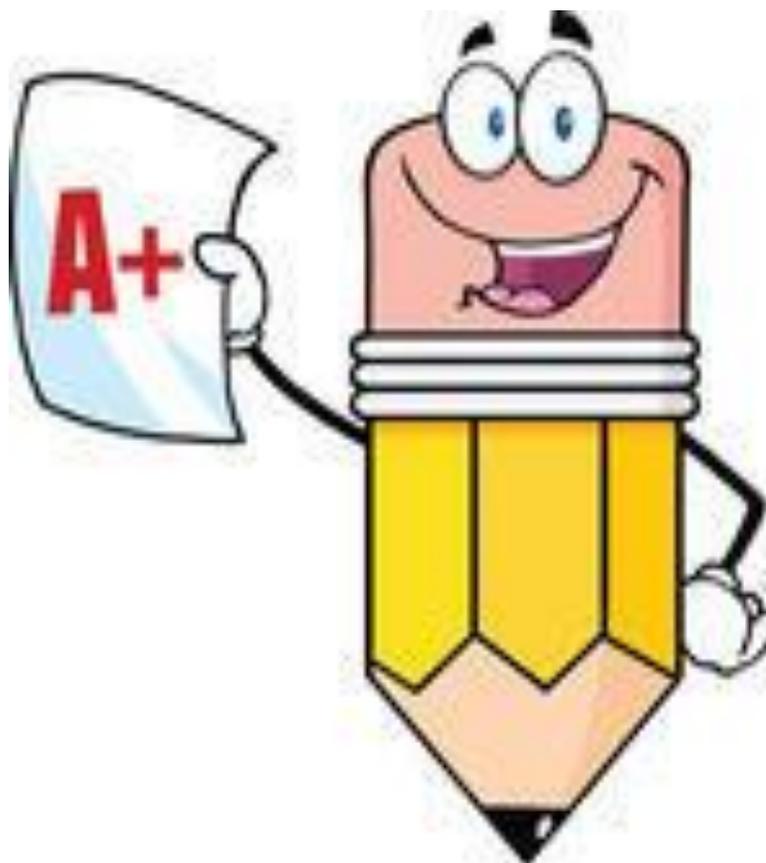
Resultados de la sesión actual

Inicio de sesión: 8/07/15 19:15:46
 Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos
 Secuencias: 1
 Actividades realizadas: 6
 Actividades correctas: 2 (33%)
 Puntuación global: 43%
 Tiempo total en actividades: 1'44"
 Acciones efectuadas: 16

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo	
start	UBICA LAS PALABRAS Y DA SENTIDO AL TEXTO	Si	3	100%	29"	
	PORTADA3	No	0	0%	1"	
	OBSERVA LOS GRÁFICOS Y ESCRIBE SUS NOMBRES CORRECTAMENTE	No	2	22%	16"	
	PORTADA 5	No	0	0%	1"	
	ORDENA LAS PIEZAS Y DESCUBRE LA IMAGEN ¿DINOS QUE DESCUBRISTE!	No	5	41%	35"	
	ENCUENTRA 6 EFECTOS DEL CALENTAMIENTO GLOBAL EN LA SOPA DE LETRAS	Si	6	100%	21"	
Totales:		6	2 (33%)	16	43%	1'44"

Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo	
ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 6TO 2	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 6TO 1	No	0	0%	1"	
DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 11	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 9	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 7	No	0	0%	1"	
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 11	Si	10	100%	23"	
ACTIVIDAD 4TO 12	No	0	0%	2"	
MENU TABLAS ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	7"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	1	20%	24"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	Si	5	100%	126"	
DIVISION	No	0	0%	2"	
MENU EGB ACTIVIDAD 4TO 13 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 14 DIVISION	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 4TO 15 DIVISION	No	0	0%	1"	
DIVISION	Si	22	100%	426"	
MENU EGB ACTIVIDAD 7MO 1	No	0	0%	2"	
ACTIVIDAD 7MO 2	No	0	0%	3"	
ACTIVIDAD 7MO 3	No	0	0%	1"	
ACTIVIDAD 7MO 3	No	1	20%	19"	
ACTIVIDAD 7MO 3	Si	5	100%	34"	
Totales:	45	4 (8%)	44	9%	15'37"

MIRA COMO TE EVALUA JCLIC



Fuente: <http://es.clipart.me/premium-education>

¡ESFUERZATE! POR CONSEGUIR LA PUNTUACION MÁS ALTA

ESCALA DE VALORACIÓN

Escala	Porcentaje
Muy Satisfactorio	100%
Satisfactorio	80-90%
Bueno	50-70%
Regular	20-40%
Deficiente	00-10%

Fuente: Proyecto de JCLIC

Nota: Es necesario indicar que la escala de valoración puede adaptarse e interpretarse según las necesidades del docente, puesto que al diseñar las actividades en JClíc Author se puede establecer el tiempo máximo en el que el alumno debe resolver la actividad planteada, el número de intentos y número de aciertos, es por eso que el docente debe establecer tiempos en los cuales el estudiante debe ser capaz de resolver determinada actividad y se pueda evaluar la rapidez con la que el estudiante resuelve dicha actividad, aplicando su pensamiento crítico-reflexivo.

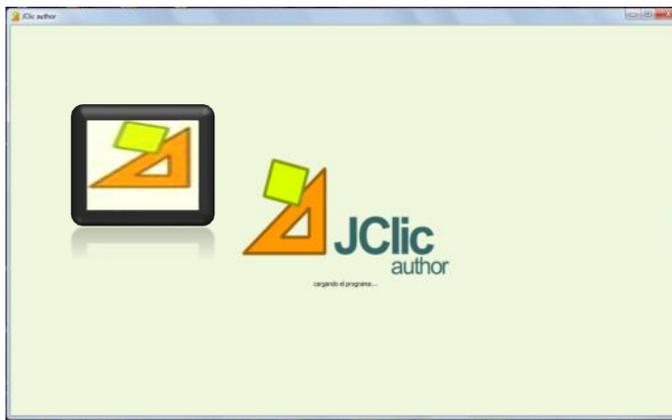
AHORA ELABORA TU PROPIA ACTIVIDAD



Fuente: <http://jardineras2013.blogspot.com>

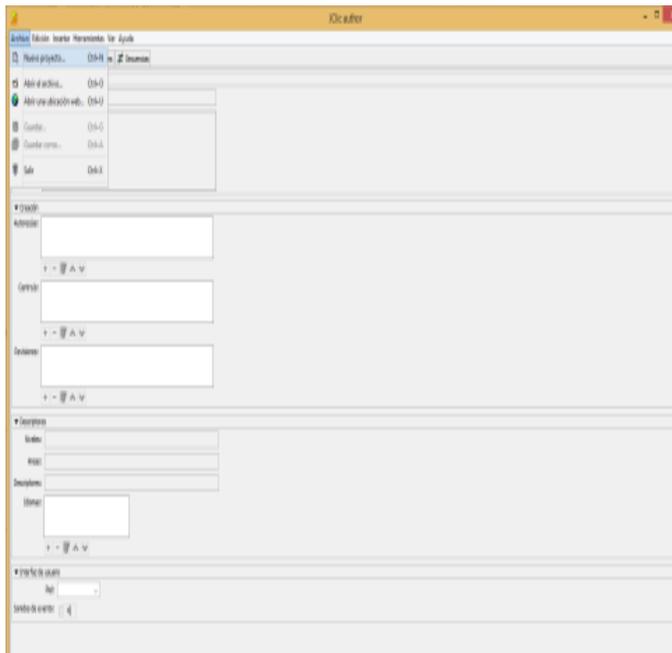
PASOS PARA ELABORAR UNA ACTIVIDAD EN JCLIC

Paso 1: Dar doble clic en el ícono **JCLIC Author**, que es donde se diseñan las actividades.



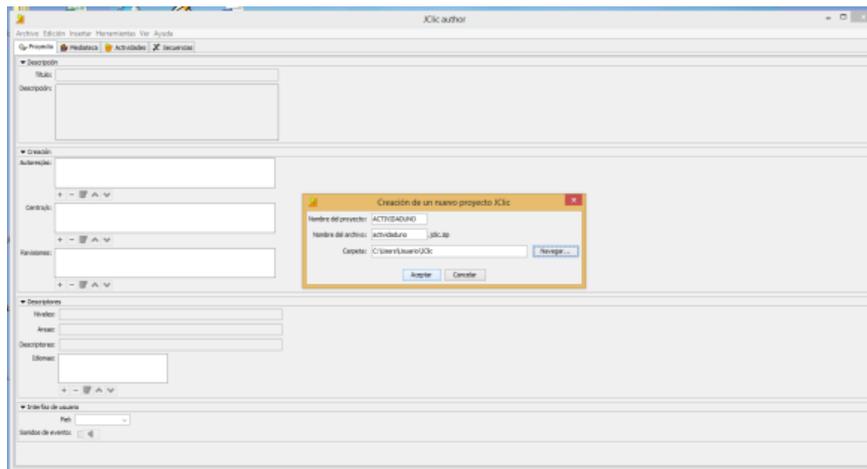
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 2: Ir a **ARCHIVO** y dar clic en nuevo proyecto.



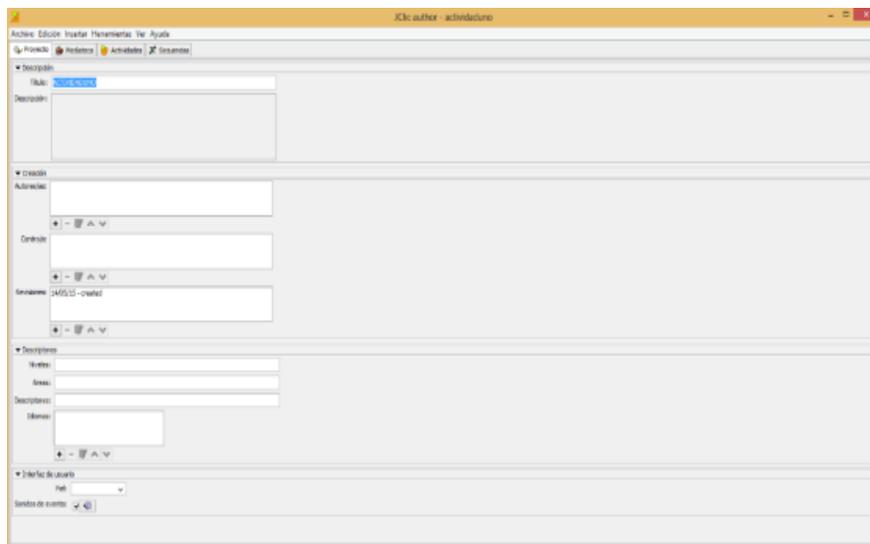
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso3: Dar un nombre a la actividad que se va a realizar, es aconsejable no dejar espacios y memorizar la carpeta de destino del proyecto para más adelante. Dar clic en aceptar.



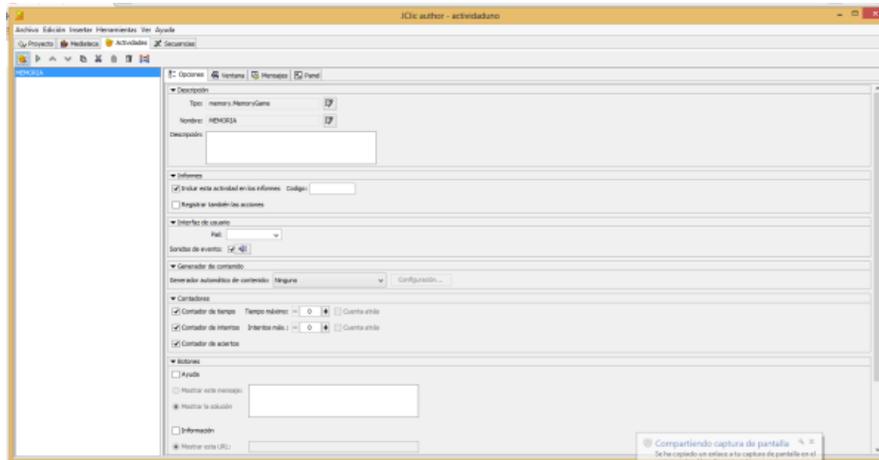
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 4: Nos aparece el título en la ventanilla título en la viñeta de **PROYECTO**; además de otras opciones como descripción, autores, áreas, etc.



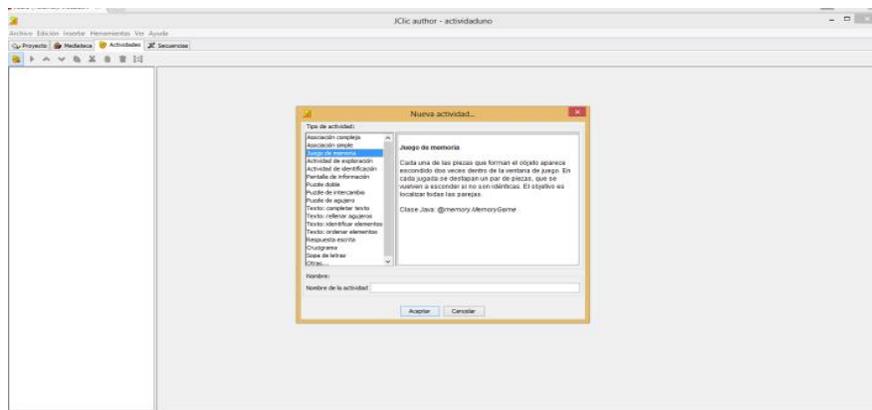
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 5: Pasamos a la viñeta **ACTIVIDADES** y escoger el ícono añadir una nueva actividad, aquí se desprenderá una lista de actividades a escoger con sus respectivas descripciones, en este caso JUEGO DE MEMORIA, y poner un nombre acorde a la actividad a realizar en este caso MEMORIA, clic en aceptar.



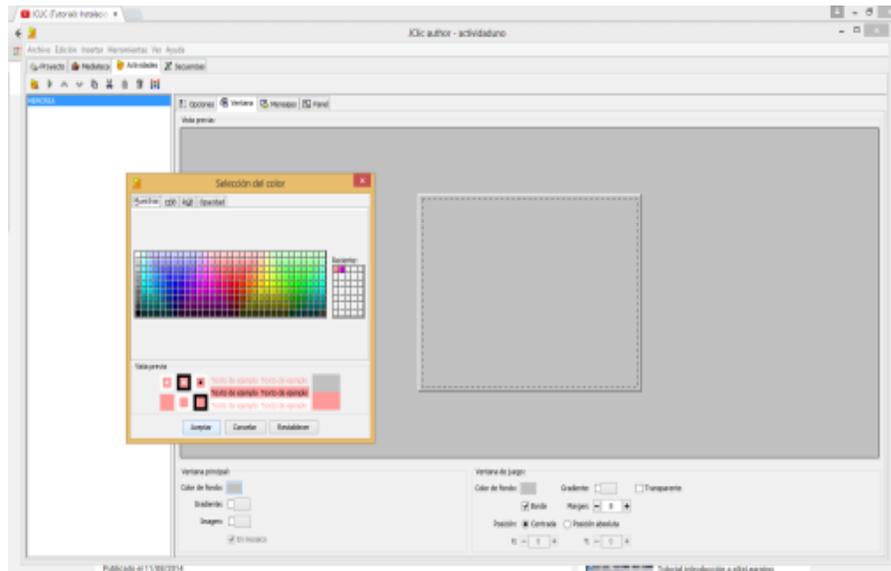
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 6: Aparece una nueva ventana con un paquete de pestañas, podemos observar que en nombre se encuentra la palabra MEMORIA, tenemos además aquí opciones como: Incluir actividad en los informes, interfaz, sonidos, contador de tiempo, intentos y aciertos, etc.; esto puedes modificarlo a tu gusto, dependiendo de las necesidades.



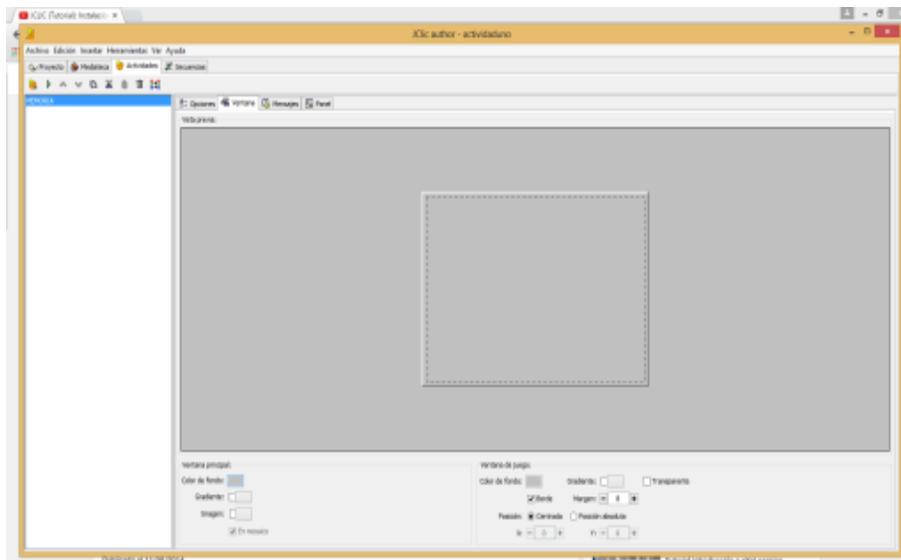
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 7: Nos dirigimos a la pestaña **VENTANA** donde podemos modificar la interfaz de la actividad como: los colores, bordes, incluso insertar imágenes.



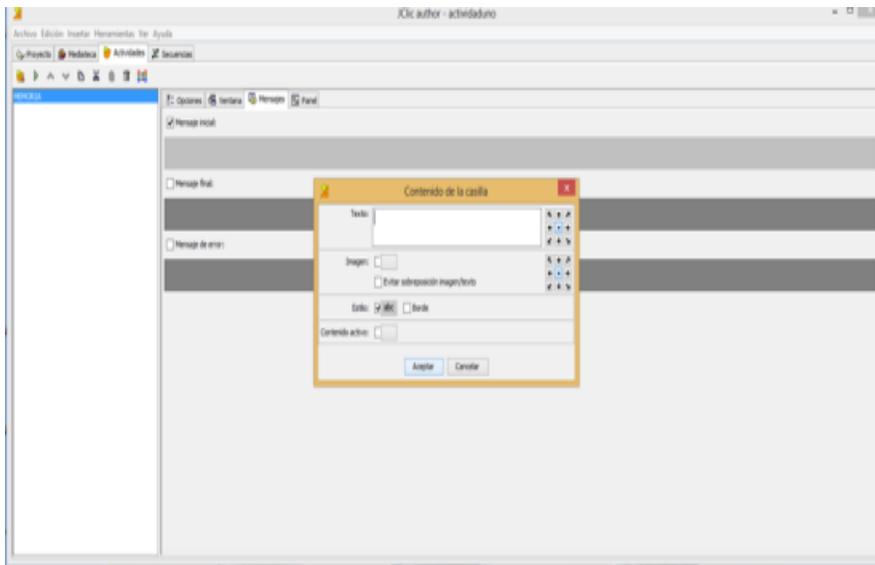
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 7.1: Aquí se desplaza una ventanilla donde puedes escoger los colores que más te gusten, luego das clic en **ACEPTAR**.



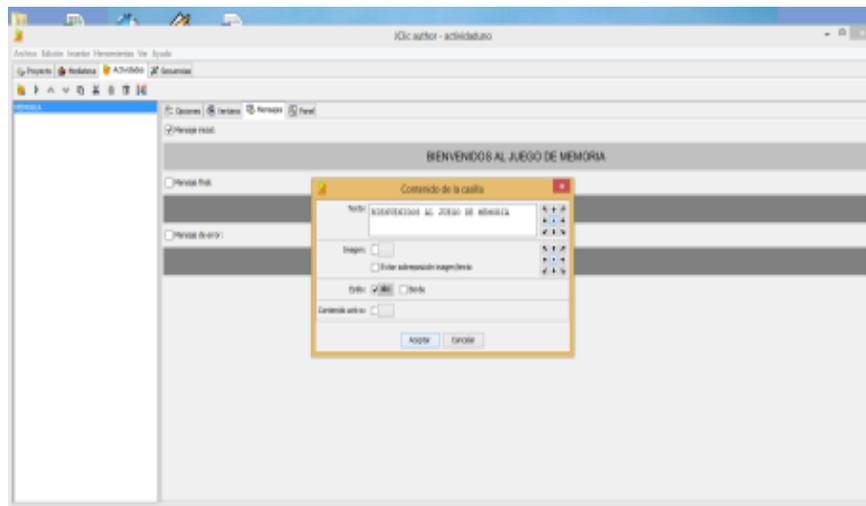
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 8: Ir a la pestaña **MENSAJES**, donde podemos insertar mensajes de Inicio, final y error, dar clic en los recuadros plateados nos mostrará una ventana para insertar el texto e imagen en el estilo deseado, damos **ACEPTAR**.



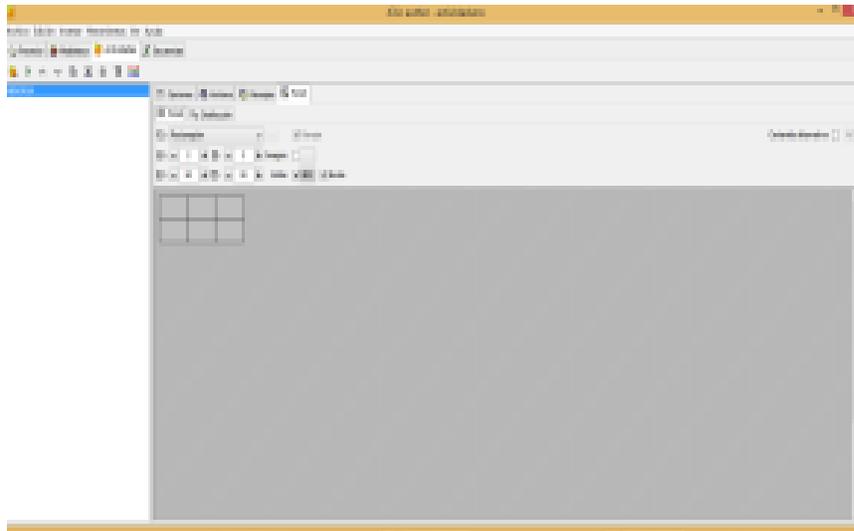
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 8.1: Aparecerá una ventana donde puedes insertar texto e imágenes para los mensajes, al finalizar esto da clic en **ACEPTAR**.



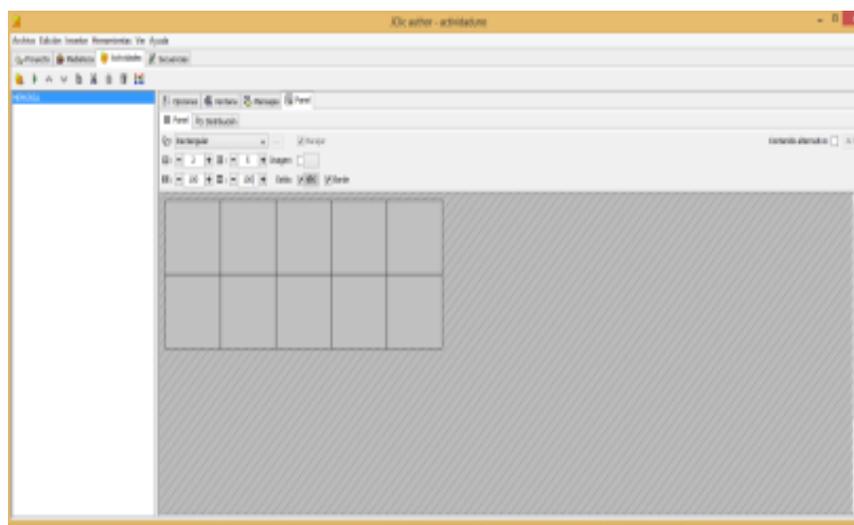
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 9: Dar clic en la pestaña **PANEL**, aquí es en donde configuraremos el juego, nos muestra un recuadro de trabajo en el que podemos dividir las opciones de trabajo en filas y columnas del tamaño a elegir, podemos realizar actividades como completar espacios, relacionar palabras, etc. En este caso relacionaremos palabras con texto.



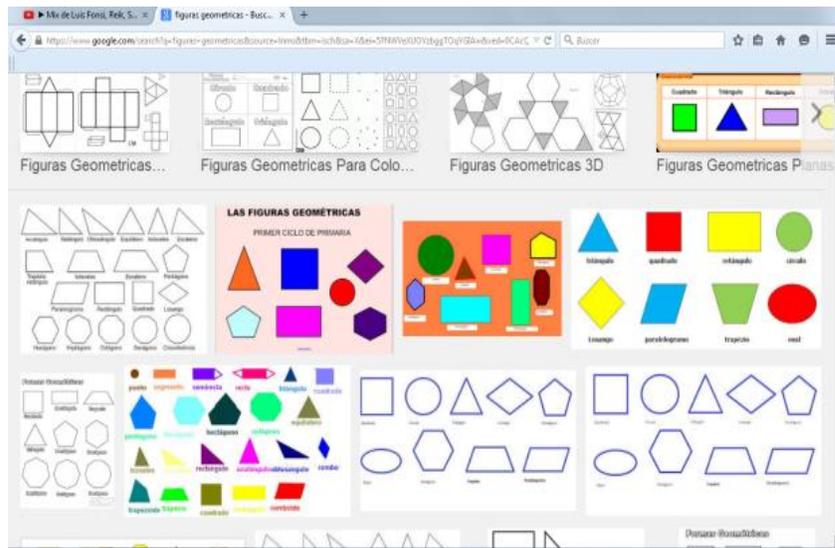
Fuente: **Proyecto de JCLIC**

Paso 9.1: Aquí te aparecerán unas opciones para cambiar las medidas del cuadro de trabajo, ajústalos a tu necesidad.



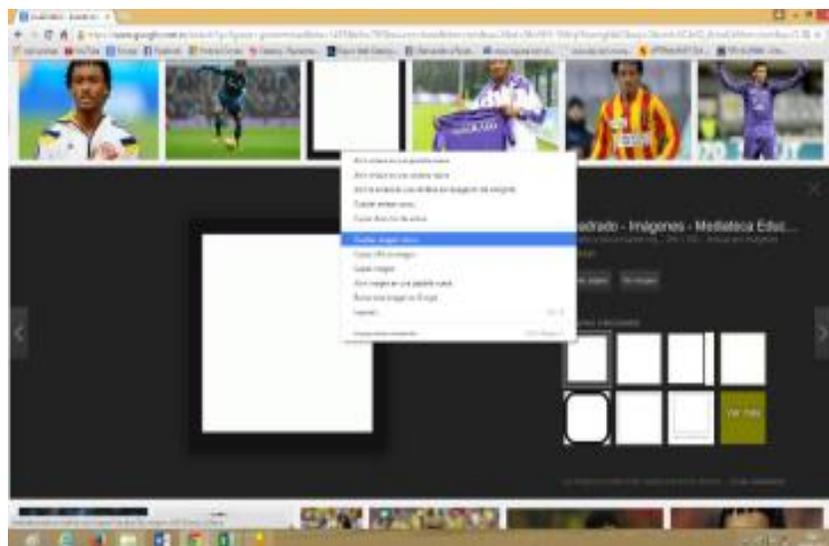
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 10: Descargar imágenes del internet que nos servirá para elaborar la actividad.



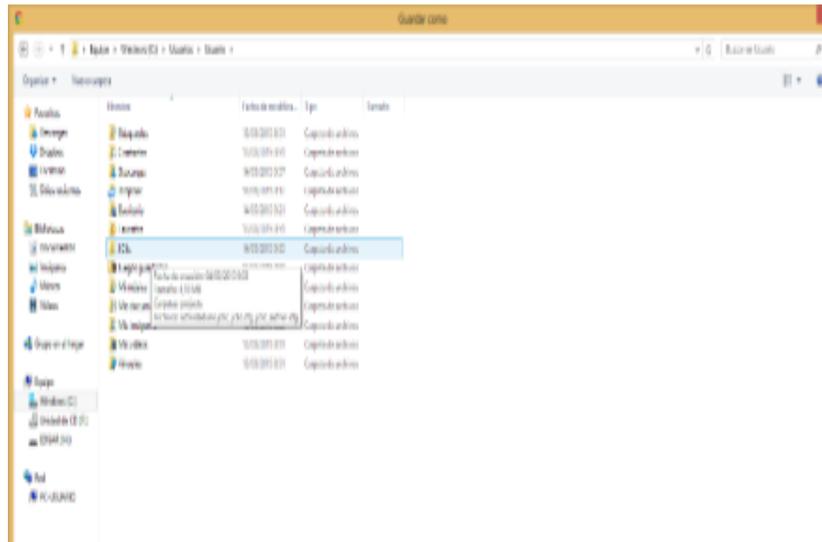
Fuente: Pantalla de GOOGLE

Paso 11: Para guardar las imágenes debemos abrir la carpeta del proyecto, cuya ruta debíamos memorizarnos en el paso 3, y colocar las imágenes dentro de esta carpeta.



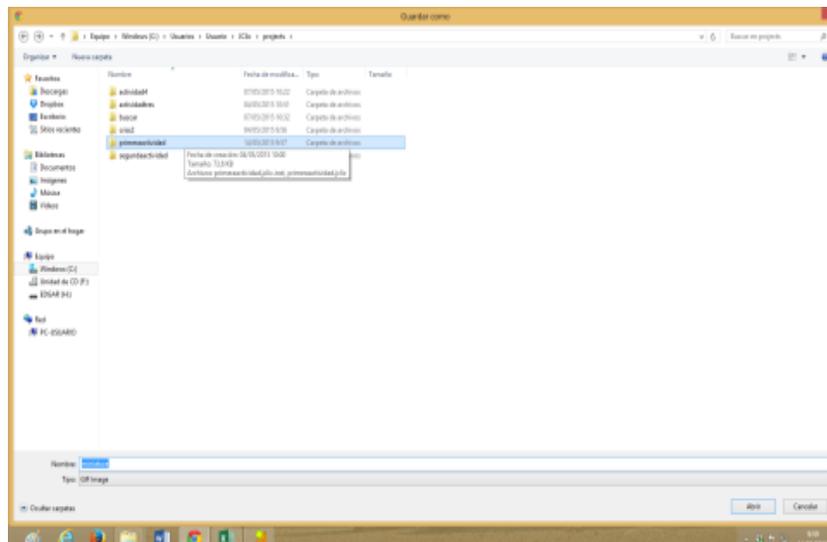
Fuente: Pantalla de GOOGLE

Paso 11.1: Abrir la carpeta de JClíc, que se encuentra ubicada en el disco local “C”.



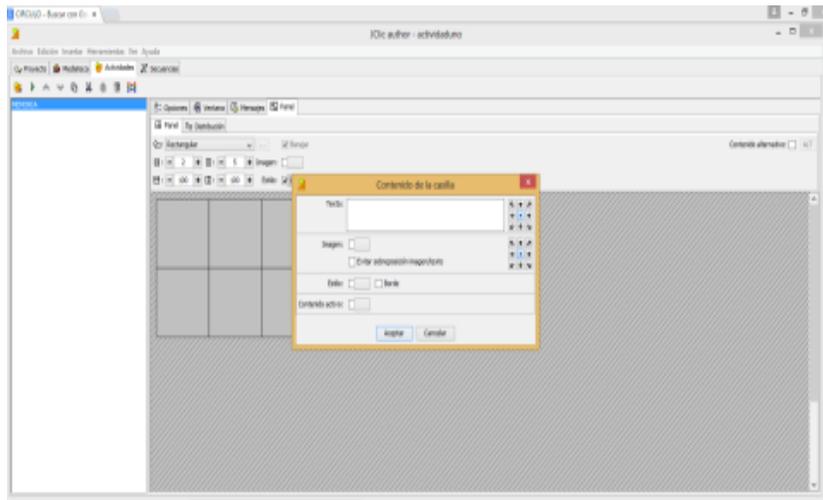
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 11.2: Después deberás abrir la carpeta que se llama Primera Actividad.



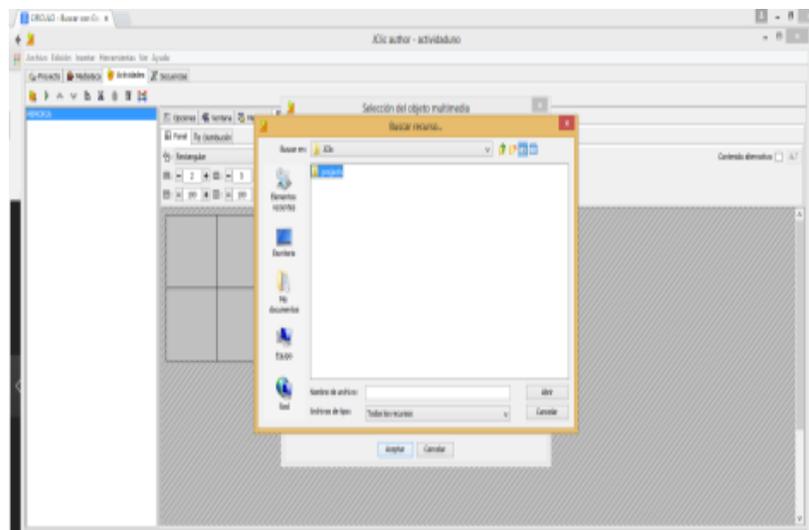
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 12: Para insertar la imagen en las casillas que tenemos en el panel, damos clic en la casilla y nos aparece el siguiente recuadro donde puedes insertar texto, imágenes, es este caso vamos a introducir una imagen.



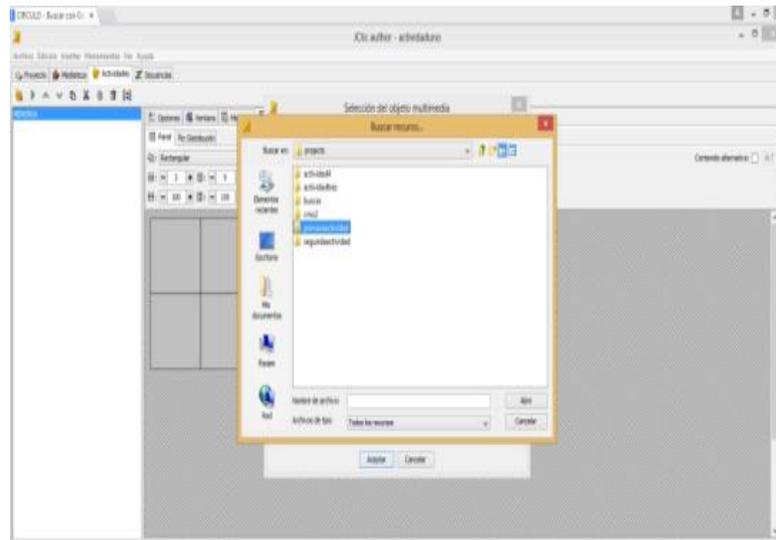
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 13: Al dar clic en imagen nos aparecerá la siguiente ventanilla, donde debemos buscar la carpeta donde insertamos las imágenes que descargamos del internet.



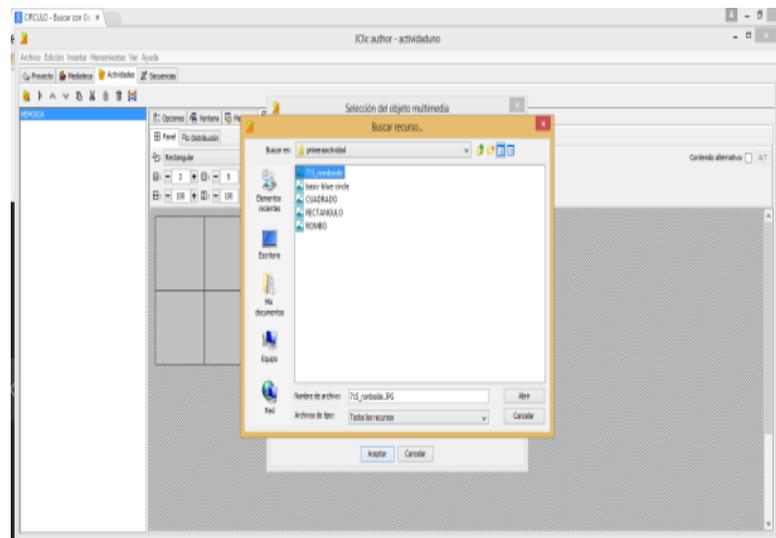
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 13.1: Abrir la carpeta de JClíc y luego la carpeta Primera Actividad.



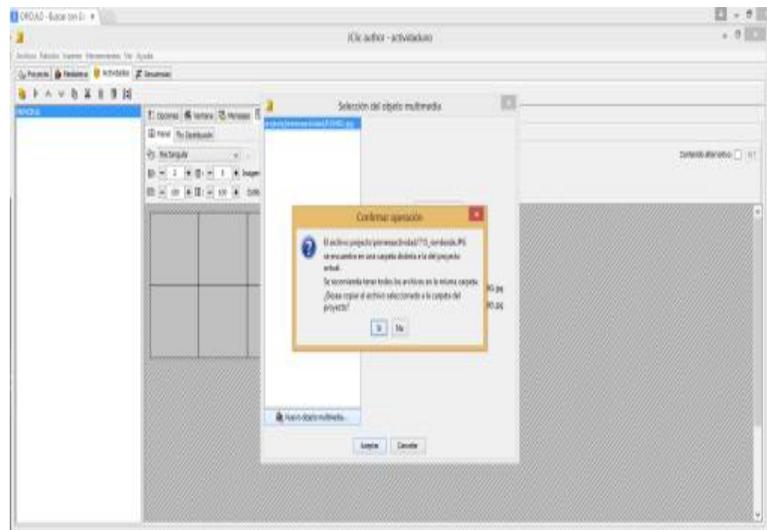
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 13.2: Escoger las imágenes de internet insertadas en la carpeta y luego dar clic en **ACEPTAR**.



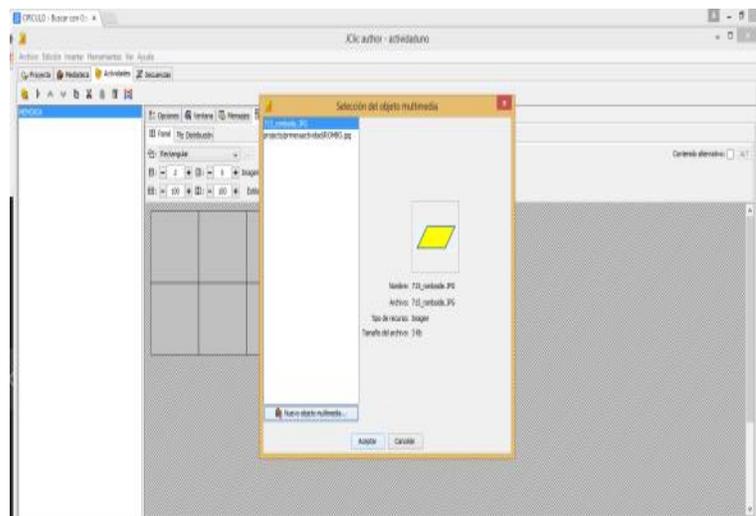
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 14: Ya podemos elegir la imagen, nos aparecerá la siguiente ventana en la cual nos pregunta si estamos de acuerdo en que la imagen se vaya a la mediateca de JCLIC, presionamos en **SI**.



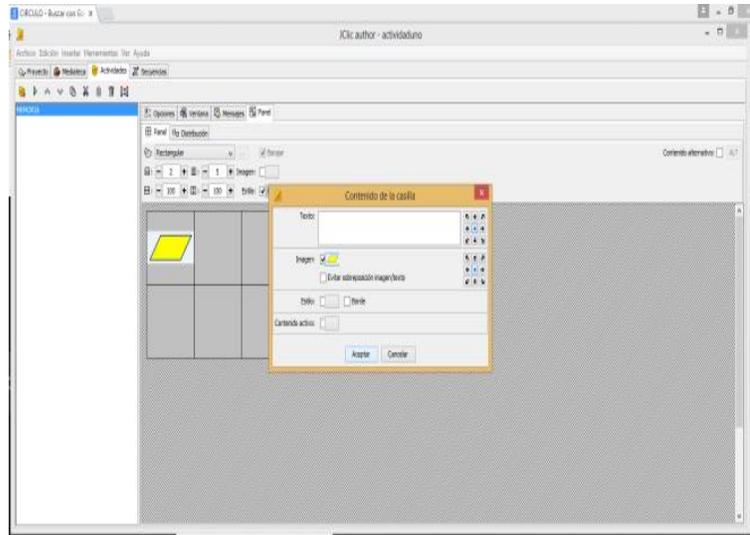
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 15: Nos aparece esta ventana donde podemos visualizar la imagen que va a ser insertada en la casilla que señalamos, dar clic en aceptar.



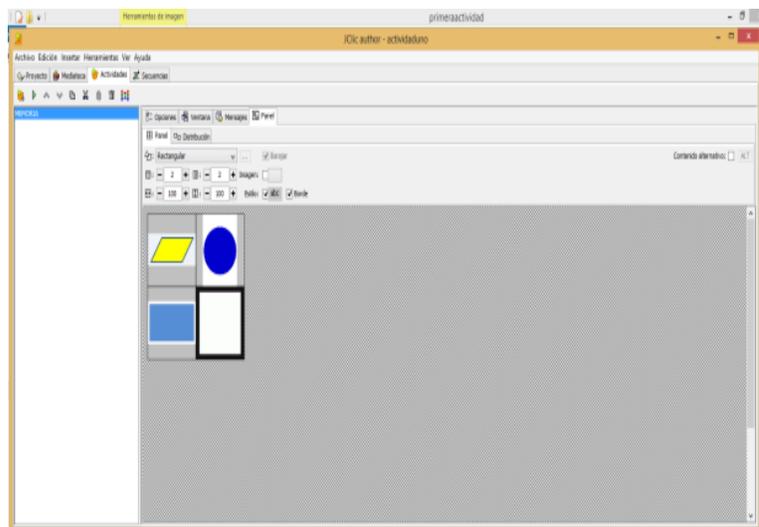
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 16: Luego nos aparecerá esta ventanilla que nos apareció en el paso 12 dar clic en aceptar, al hacerlo nos aparecerá ya la imagen en la casilla, hacemos el mismo procedimiento para todas las imágenes que deseemos insertar.



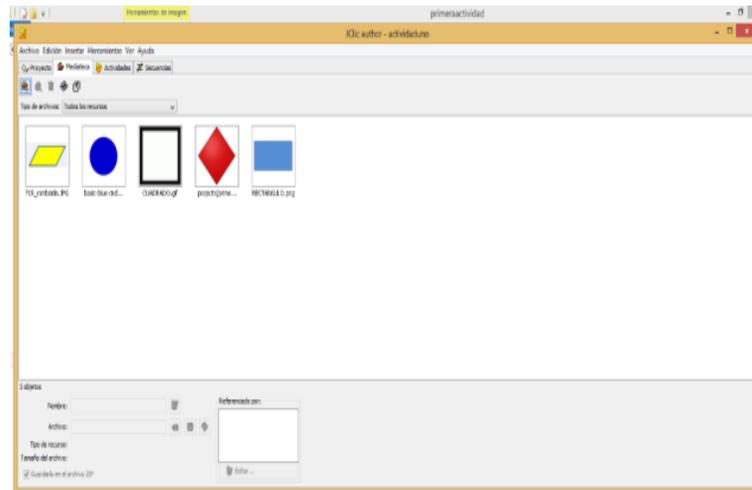
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 16.1: Aquí ya podemos ver todas las imágenes insertadas en las celdas.



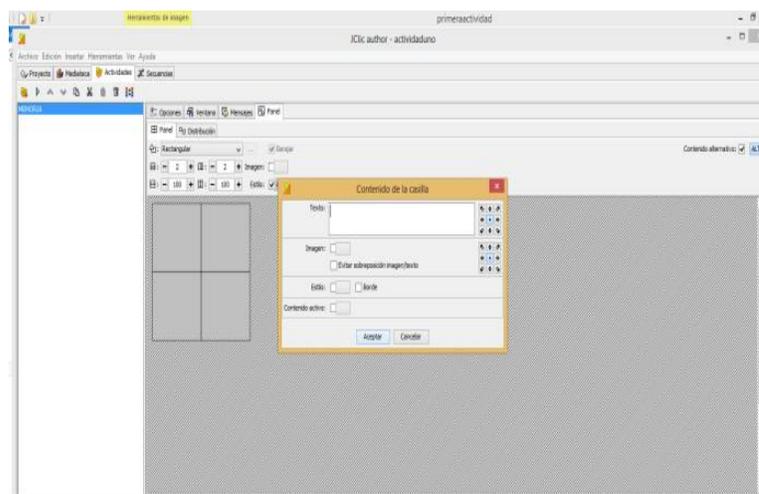
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 17: Si nos vamos a la pestaña **MEDIATECA** podemos observar ya a todas las imágenes que insertamos en las casillas de la interfaz de la actividad.



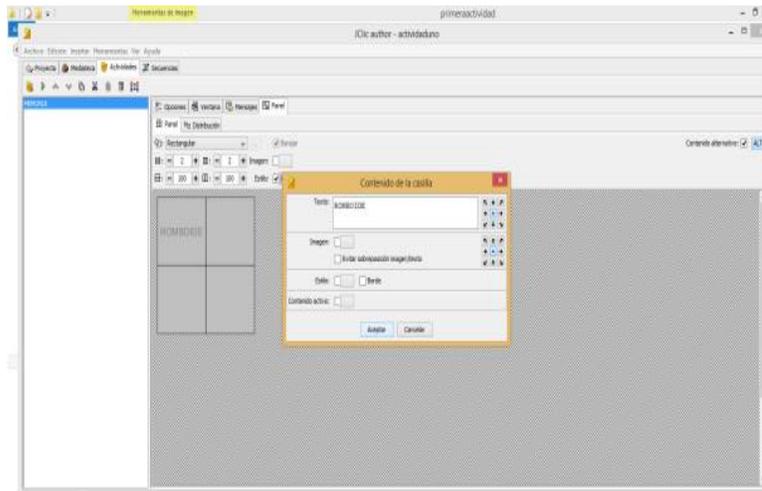
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 18: Para completar la actividad damos clic en contenido alternativo o Alt que encontramos a la derecha de las casillas, dar clic nos aparecerá la siguiente ventana donde nos muestra que podemos insertar imágenes y texto, escoger la opción texto donde se puede darle formato.



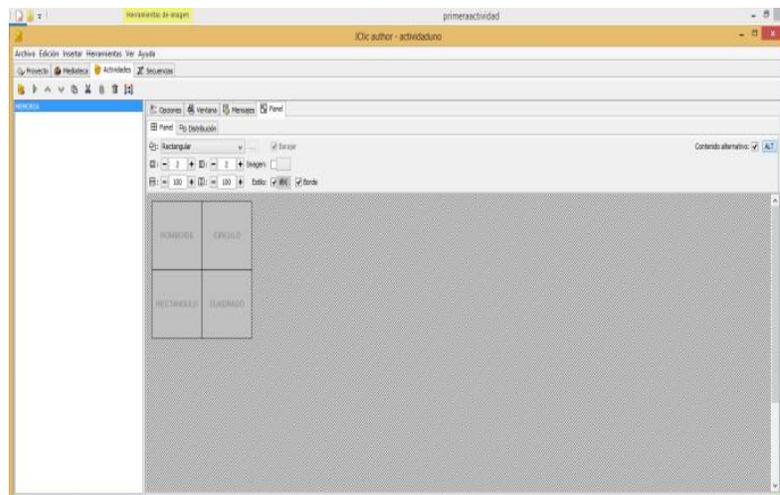
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 19: Insertar el texto en el mismo orden que fueron insertadas las imágenes.



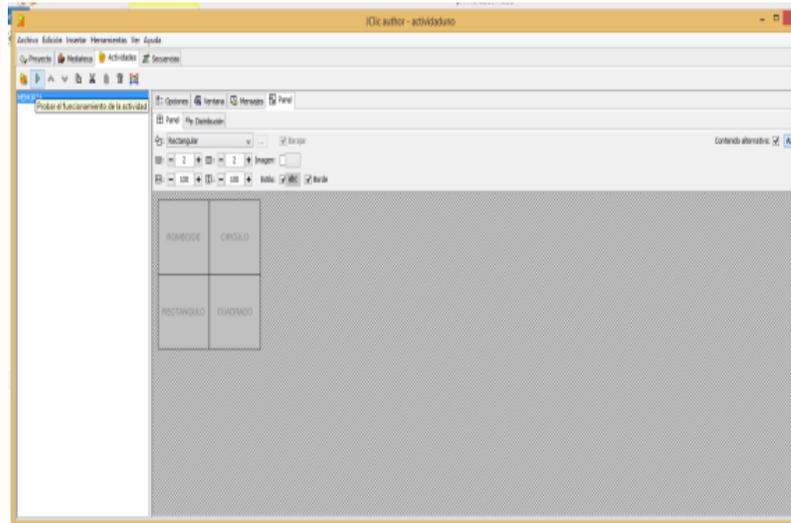
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 19.1: Aquí se puede visualizar el nombre de las imágenes insertadas en el recuadro de trabajo.



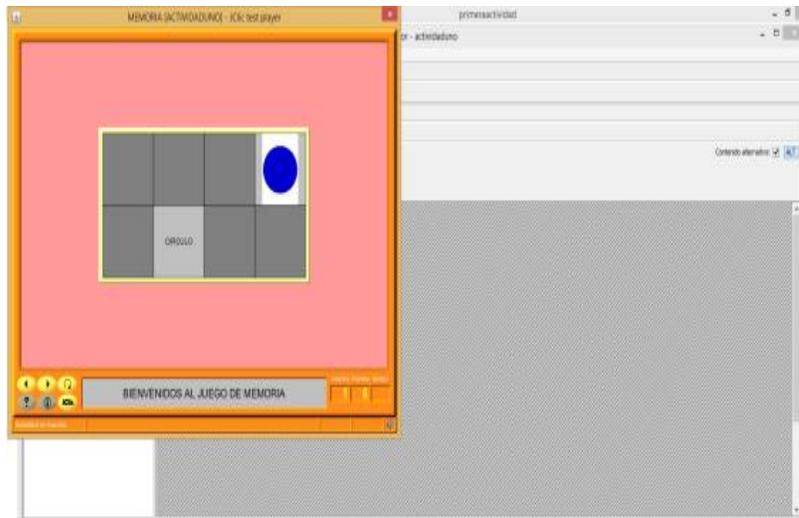
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 20: Dirígete a **PLAY** para probar el funcionamiento de tu actividad.



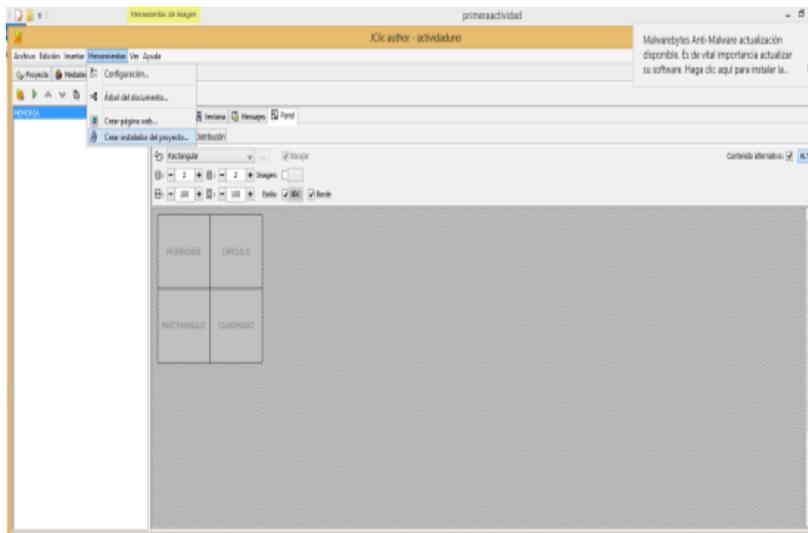
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 20.1: Ya puedes comprobar si tu actividad quedó bien.



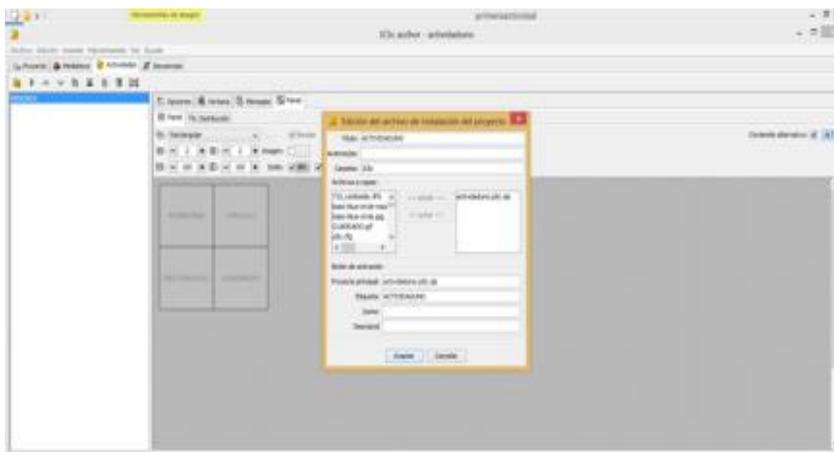
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 21: Antes de salir de JCLIC AUTHOR debemos guardar el archivo para ello nos vamos a la viñeta **HERRAMIENTAS** que se encuentra en la parte superior, damos clic en **CREAR INSTALADOR DE PROYECTO** esto es para crear un archivo para colocar las actividades como aplicaciones dentro de JCLIC PLAYER.



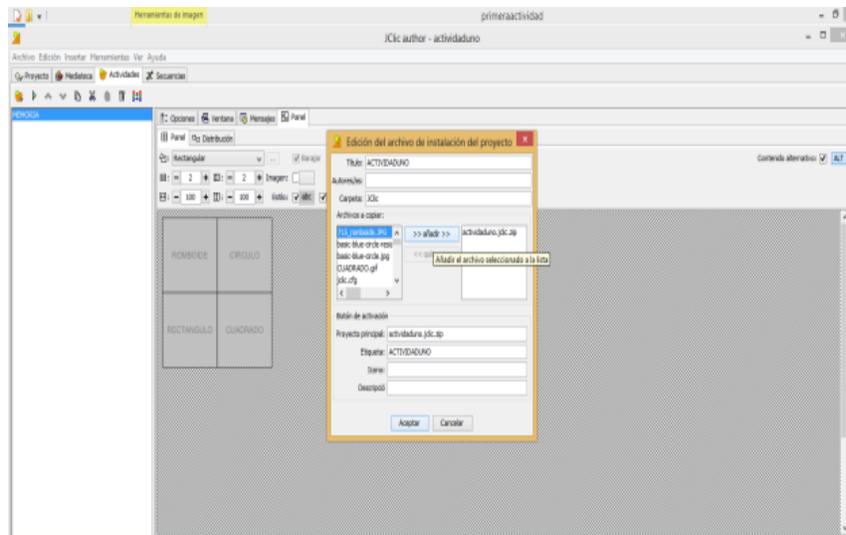
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 21.1: Te aparecerá una ventanilla donde puedes editar el archivo de Instalación del Proyecto



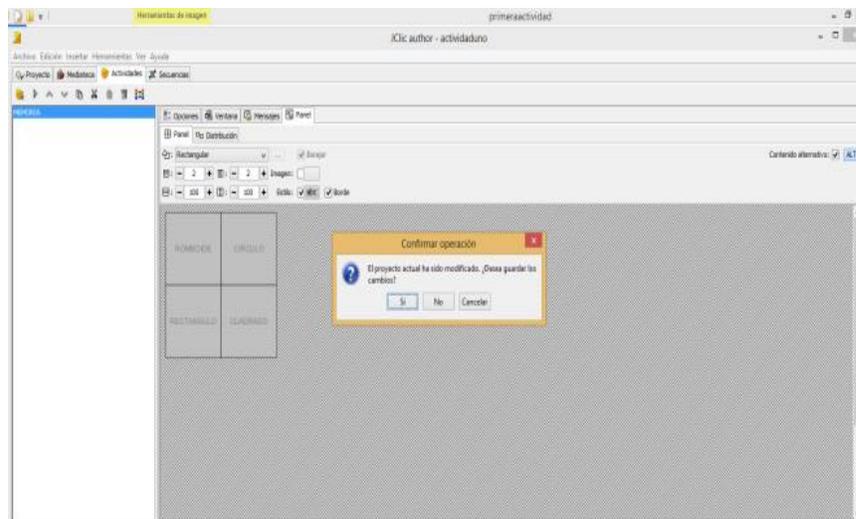
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 22: Nos aparece esta ventanilla donde se puede ver una opción que dice AÑADIR, QUITAR; aquí elegiremos la opción añadir para pasar las imágenes que fueron utilizadas en la actividad, así como su título. Clic en aceptar.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 23: Al final se guarda como un archivo instalador en la carpeta JCLIC y podemos cerrar JCLIC AUTHOR.



Fuente: Proyecto de JCLIC

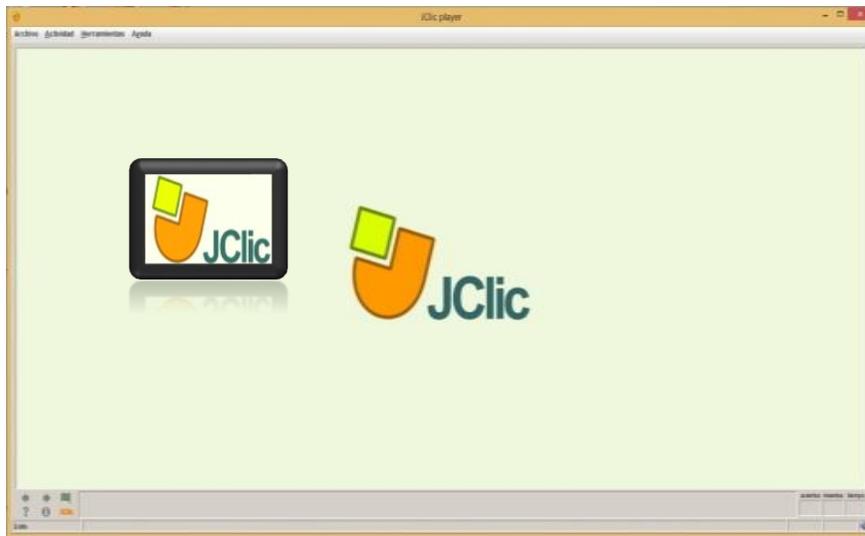
APRENDAMOS A EJECUTAR ACTIVIDADES EN JCLIC



Fuente: <http://imagenesdeninos.com>

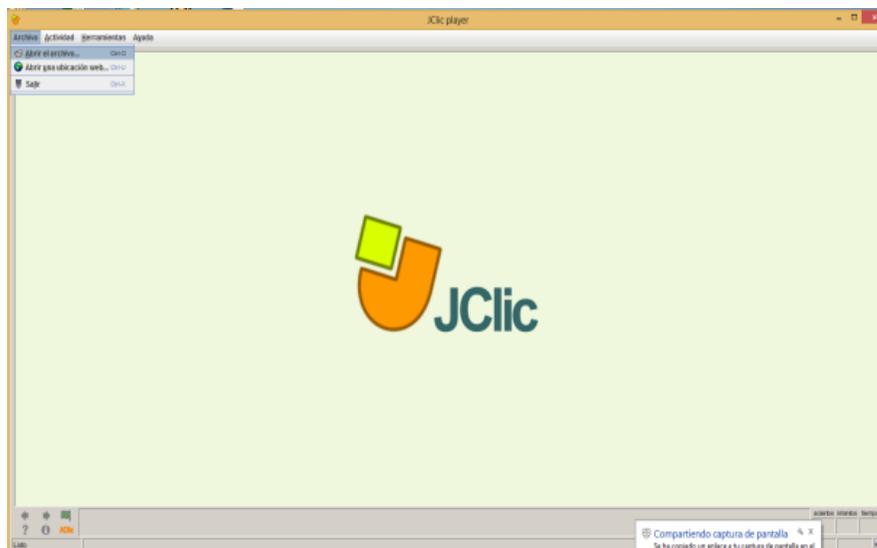
PASOS PARA EJECUTAR UNA ACTIVIDAD EN JCLIC

Paso 1: Nos vamos al escritorio y escogemos el ícono JCLIC PLAYER.



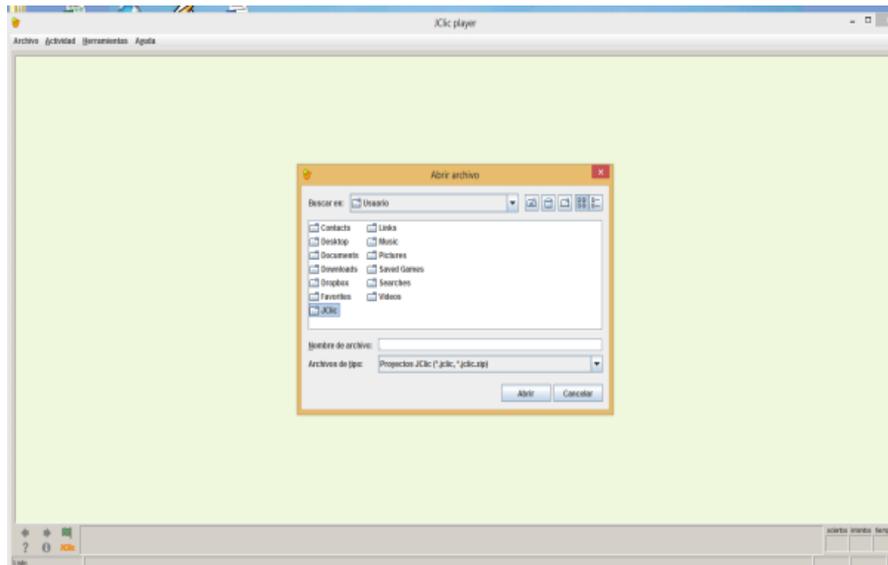
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 2: Damos clic en **ARCHIVO**, y seleccionamos ABRIR EL ARCHIVO.



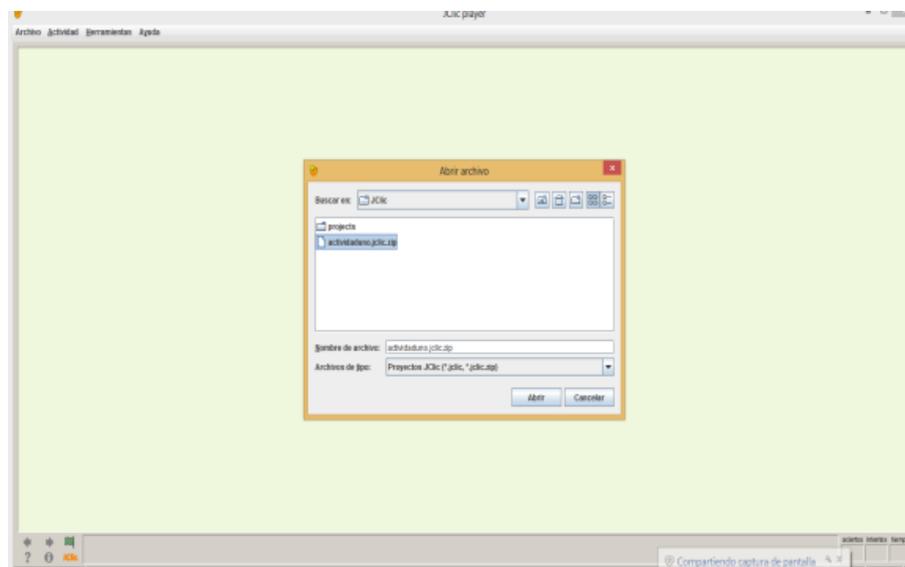
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 3: nos aparece la siguiente ventana que nos sirve para elegir la carpeta donde está ubicado el archivo.



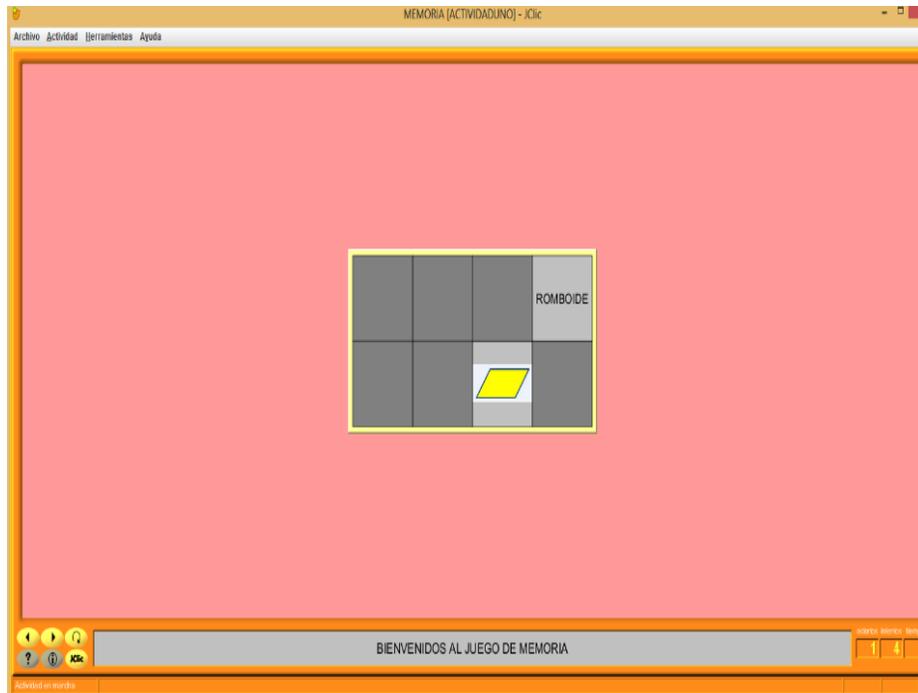
Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 3.1: Abrimos la carpeta del proyecto Primera Actividad, para esto da clic en **ABRIR**.



Fuente: Proyecto de JCLIC

Paso 4: Cuando encontremos el archivo seleccionamos ABRIR y listo ya nos aparece nuestra actividad. ¡YA PODEMOS JUGAR Y EJERCITAR NUESTRO CEREBRO AL MISMO TIEMPO!

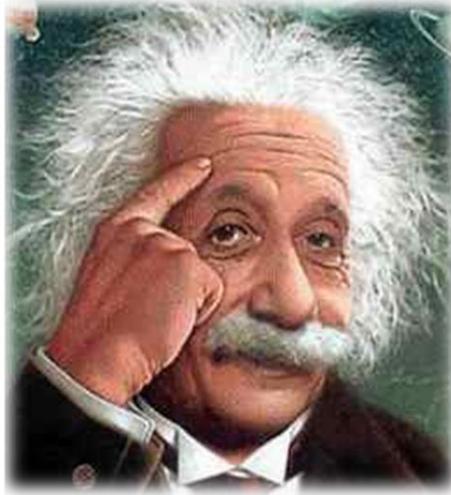


Fuente: Proyecto de JCLIC

MÁS ESTRATEGIAS DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR TU PENSAMIENTO



Fuente: <http://dianariveraavellaneda.blogspot.com>



Fuente: <http://www.taringa.net>

Desarrollar en los alumnos capacidades en sus primeras etapas educativas es primordial y de gran relevancia. La estimulación desde estas edades hace más fácil el desarrollo de capacidades como las de reflexionar, criticar, argumentar, permitiéndoles que todas estas habilidades sean introducidas en su vida diaria.

La estimulación de los niños debe ser planificada entorno a su edad, ritmos de aprendizaje, etc.; deberá permitirles un desarrollo de su pensamiento más amplio. Cabe recalcar que estas estimulaciones deben ser divertidas, motivadoras, para no aburrir y fomentar el desinterés en los estudiantes.

Para evaluar estas actividades de desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo se ve viable usar como técnica de evaluación la Observación y como instrumento la Lista de Cotejo con el fin de establecer el desenvolvimiento del estudiante y las destrezas a desarrollar con estas actividades.

TALLER 1

Título: EL BISTEC DE NÚMEROS

Objetivo: Discriminar los números de acuerdo a las características que presentan.

Integrantes: 10 a 15 personas



Materiales:

Fuente: Moyolema Casa Cristina Alexandra

- Tarjetas de cartulina de 7cm. X 5cm con un número escrito del 1 al 100, que sean visibles para los demás alumnos.

Desarrollo de la actividad:

1. Entregar a cada alumno tarjetas con los números que deseemos.
 2. Hacerles reflexionar preguntándoles qué características tiene el número que les toco, por ejemplo si es par, impar si es múltiplo de algún número, cuántas decenas tiene, que cifra ocupa, el lugar de las unidades, etc.
 - 3.- Formar un círculo con las sillas; el número de las sillas debe ser una menos que el número de estudiantes participantes, hacerles que tomen que tomen asiento; uno de los alumnos quedará de pie.
 - 4.- Dar instrucciones a los estudiantes: El estudiante que queda de pie dirá "Bistec de números de...y mencionará una de las características de los números que dimos al inicio del juego, los estudiantes que tengan números acordes a las características se moverán de lugar; esto será aprovechado por el estudiante que estuvo de pie se siente.
 5. El estudiante que quede de pie dirá nuevamente "Bistec de números..."; todos los estudiantes deberán estar atentos a que sus compañeros se cambien de sitio, y cuando alguien diga bistec loco todos se muevan de sitio.
- Evaluación:** Invitar a los alumnos que compartan con todos lo que aprendieron, si sabían todas las características que tenían sus números, si se equivocaron y porque se equivocaron.

TALLER 2

Título: ANALIZA Y RESUELVE

Objetivo: Resolver problemas en el que el estudiante utilice su reflexión y criticidad, partiendo de su realidad, con la utilización de material concreto.

Integrantes: Grupos de 3 alumnos

Materiales:

- Cartulinas
- Marcadores de colores
- Marcador de tiza líquida
- Tijeras



Desarrollo de la actividad:

Fuente: Moyolema Casa Cristina Alexandra

1. Formaremos grupos de tres personas en la cual un estudiante será el papá, otro será Andrés y el otro Luis.

2. Se planteará un problema práctico de la vida diaria.

Si el papá de Andrés compra una pizza y la divide en ocho partes iguales, si Andrea se come dos porciones y su hermano Luis se come tres. ¿Qué fracción de pizza sobra?

3. Los grupos elaborarán una pizza en la cartulina con los marcadores, utilizando su ingenio además deberán dividirlos y recortarlos en ocho partes iguales como lo indica el problema.

4. A continuación con el problema planteado realizaremos una dramatización en la cual deberán recrear el problema con creatividad.

5.- Al finalizar la dramatización deberán emitir sus respuestas.

Evaluación: Esto se realizará pidiendo a los alumnos que respondan a la incógnita de manera coherente, al preguntar que fracción de pizza sobró, más no cuántas porciones sobró.

TALLER 3

Título: EL ROMPECABEZAS DE LA COCA COLA

Objetivo: Encontrar una solución coherente y razonable en base a la reflexión del estudiantes.

Integrantes: Todos los estudiantes

Materiales:

- 6 vasos desechables
- Coca cola



Fuente: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Desarrollo de la actividad:

1. Pedir a los alumnos que observen y pongan atención-
2. Verter la coca cola en tres vasos desechables, y ubicarlos seguidos de los otros tres vasos desechables vacíos.
3. El reto está en cómo hacer que los vasos queden alternadamente uno vacío y otro lleno con tan solo un movimiento de un vaso.

Evaluación: Esto se realizará pidiendo a los alumnos que encuentren un camino lógico para resolver este problema, y expongan su solución ante sus compañeros, aquí se observará la capacidad del alumno tomar decisiones y resolver problemas con criticidad.

TALLER 4

Título: CLASIFICA DE LAS MANERAS QUE PUEDES EL CONJUNTO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.

Objetivo: Establecer diferentes características de una misma variable a partir de una comparación.

Integrantes: 5 personas

Materiales:

- Hoja de papel bond A4 con impresiones de figuras geométricas.

Desarrollo de la actividad:

1. Formar grupos de 5 estudiantes.
2. Entregar a cada grupo de estudiantes una lámina de las figuras geométricas y una hoja para que ellos planteen sus criterios de clasificación.
3. Les pediremos que realicen varias y diferentes clasificaciones del conjunto propuesto.
4. Ganará el grupo o equipo que más criterios de clasificación presenten.

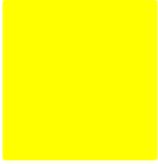
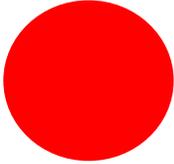
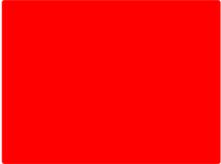
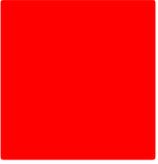
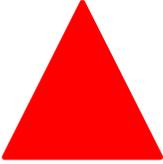
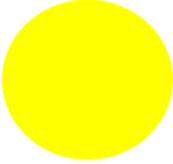
Ejemplo: Criterio de clasificación: Color

Amarillo: 1, 6, 9, 16

Verde: 2, 3, 4, 7

Evaluación: Observaremos el desarrollando y la rapidez de los estudiantes al ejecutar la actividad, como utilizan su capacidad de reflexión y criticidad además de cuántos criterios de clasificación proponen.

Ejemplo de Lámina que se puede presentar a los estudiantes.

 1	 2	 3	 4
 5	 6	 7	 8
 9	 10	 11	 12
 13	 14	 15	 16

Fuente: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Ejemplo de hoja para que los estudiantes propongan sus criterios.

<p>Nombre del Equipo:</p> <p>Integrantes:</p> <p>Criterios de clasificación:</p> <p>Números:</p>

Fuente: Moyolema Casa Cristina Alexandra

TALLER 5

Título: JUGUEMOS A UBICAR CANTIDADES EN EL ABACO IMPROVISADO.

Objetivo: Interiorizar el valor posicional de los números mediante el juego.

Integrantes: Parejas

Materiales: Para elaborar el ábaco

- Círculos de fomix de 6 colores diferentes de tamaño de una moneda de \$1
- 6 rollos vacíos de papel higiénico
- Marcadores



Fuente: Moyolema Casa Cristina Alexandra

Desarrollo de la actividad:

1. Formar parejas.
2. Dictarles cantidades de 6 cifras y que ellos ubiquen el valor posicional de estos números en el ábaco improvisado.
3. Llevar a la reflexión a los estudiantes pidiéndoles. Por ejemplo: que ubiquen 16 unidades, 9 decenas, 10 centenas, 9 unidades de mil, 2 decenas de mil.
- 4, Luego que los niños puedan resolver el problema pedir que dicten las cantidades dictadas.

Evaluación: si el estudiante reflexiona y analiza que 10 unidades equivalen a 1 decena y que deben intercambiar donde corresponda en el ábaco, que 10 decenas forman 1 centena y 10 centenas forman un millar, etc.

BIBLIOGRAFÍA:

- Alemán, L. P. (2006). *Inteljuego*. Ambato: Miraflores.
- Arevalo, M. G. (13 de 02 de 2006). ESTRATEGIAS LUDICAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE ENTORNO SOCIAL Y CULTURAL PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD. *QT01570.pdf.pdf*. Quito, Pichincha, Ecuador: Propia.
- Barrezueta, H. E. (2011). *LOEI*. Quito: Nacional.
- Blázquez, A. (2010). Métodos, Sistemas y Técnicas de Enseñanza . *Innovación y Experiencias Educativas*, 11.
- Carmen Elboj, E. P. (2006). *Comunidades de Aprendizaje, Transformar la Educación*. Barcelona: Graó, IRIF, S.L.
- Cobo, E. (2008). Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela San José La Salle, de Guayaquil. *Programa de Maestría en Gerencia Administrativa*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Propia.
- CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, p. p. (2003). *Código de la Niñez y la Adolescencia*. Quito: CEP.
- CONSTITUCIÓN DE LA RE PÚBLICA DEL ECUADOR. (2008). Quito: CEP.
- Cotrina Angulo, D. (12 de 05 de 2012). *El Cerebro Humano*. Obtenido de Los Hemisferios: es.slideshare.net
- Díaz, A. (1988). *DIDÁCTICA Y CURRRICULUM* (6 ed.). México: Nuevomar.
- Fonseca, E. (2013). *Las Actividades Lúdicas y su influencia en el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático en los estudiantes de segundo año de Educación General básica de la escuela 23 de Mayo de la Ciudad de Quito Provincia Pichincha*. UTA Ambato.
- González de Zaraté, M. (2000). *Lúdica y Lenguas extranjeras*. Santa Fé-Bogotá: Magisterio.
- Inmediato, E. (2008). Ministerio de Educación presenta resultados de las pruebas ser del 2008. *Expreso*.

- Jiménez, C. A. (1997). *La lúdica como experiencia cultural*. Santa Fé-Bogotá: Magisterio.
- Karina. (2010). El desarrollo de Destrezas Matemáticas en los niños. *La Pequeña Psicopedagoga*, 1.
- Linda, E., & Richard, P. (2008). El pensamiento crítico es una necesidad universal en la educación. *El Educador*, 9.
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (LOEI)*. (31 de 03 de 2011). Quito: Nacional.
- Lucía, V., & Yolanda, M. (2012-2013). Educación Inclusiva. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 252.
- Mallart, J. (03 de 02 de 2012). *DIDÁCTICA, CONCEPTO, OBJETIVOS*. Obtenido de <http://datateca.unad.edu.co>: <http://datateca.unad.edu.co>
- Marqués, P. (2008). *El software educaivo*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Martínez González, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *ESCHOLARUM*.
- Martínez, F., & Palmero, F. (2008). *Motivación y Emoción*. España: McGraw-Hill.
- Martínez, L. (2008). LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA. *SCHOLARUM*.
- Ministerio de Educación. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Morales, E. (2013). Las actividades lúdicas y su influencia en la Inteligencia emocional de los esrudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la Escuela Centro Educactivo Ecuador del cantón Ambato provincia de Tungurahhua. Ambato.
- Ocaña, A. (2008). *Docencia Universitaria*. Colombia: EDUCOSTA.
- Ortíz, A. (2009). *Afectividad, Amor y Felicidad, Currículo Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje*. Colombia: Ediciones Litoral.
- Ortiz, E. (1996). Concepciones teóricas y metodológicas sobre el aprendizaje. En E. Ortiz.

- Paul, R., & Linda, E. (2003). *Miniguía para el Pensamiento Crítico*. Obtenido de Fundación para el Pensamiento Crítico: <https://docs.google.com>
- Pérez, C. (2013). *Estrategias Lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato Provincia Tungurahua*. Ambato.
- Piaget, J. (1981). *PSICOLOGÍA Y PEDAGOGÍA*. Barcelona: Ariel.
- Prot, B. (2004). *Pedagogía de la Motivación*. España: Narcea.
- Roso, A. (20 de 02 de 2012). *Juegos Didácticos*. Obtenido de Fases y Características de los Juegos Didácticos.
- Schunk, D. (1997). *Teorías del Aprendizaje*. México: Prentice-Hall.
- Velastegui, F. (2013). *Las técnicas activas de aprendizaje influye en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Estudios Sociales de los Novenos Años de Educación Básica General de la Unidad Educativa Hispano América de la Ciudad de Ambato*. UTA Ambato.
- Villaroel, J. (s.f). *Desarrollo del Pensamiento*. Ecuador: AFEFCE.
- Zarau, A. (11 de Diciembre de 2011). Educación en Latinoamérica. Lima, Perú.

LINKOGRAFÍA:

- Abarca, R. (27 de 7 de 1998). *Fundamentos Filosóficos de la Educación*. Obtenido de V Congreso Nacional de Filosofía en Guadalajara-México.: <http://www.ucsm.edu.pe>.
- Angel, V. (02 de 08 de 2011). <http://psicologiaporlavidablogspot.com/2011/08/teoria-y-pedagogia-del-pensamiento.html>. Obtenido de <http://psicologiaporlavidablogspot.com/2011/08/teoria-y-pedagogia-del-pensamiento.html>: <http://psicologiaporlavidablogspot.com>
- Arevalo, M. G. (13 de 02 de 2006). ESTRATEGIAS LUDICAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE ENTORNO SOCIAL Y CULTURAL PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD.

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3066/1/UPS-QT01570.pdf.pdf>. Quito, Pichincha, Ecuador: Propia.

- Ausubel, D. (7 de 02 de 2013). *Teoría del Aprendizaje Significativo- David Ausubel*. Obtenido de <http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>: <http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>
- Borja, G. (07 de 2009). *REFERENCIAS EDUCATIVAS*. Obtenido de <http://gonzaloborjacruz.blogspot.com/2009/07/teorias-de-aprendizaje-paradigmas-y.html>: <http://gonzaloborjacruz.blogspot.com/2009/07/teorias-de-aprendizaje-paradigmas-y.html>
- Calabuig, Rubio, Cámara, & Machado. (26 de 04 de 2012). <http://recursosmultimediaubu.blogspot.com/2012/04/jclic-recurso-educativo-multimedia.html>. Obtenido de <http://recursosmultimediaubu.blogspot.com/2012/04/jclic-recurso-educativo-multimedia.html>: <http://recursosmultimediaubu.blogspot.com>
- Casarez, A. (09 de 10 de 2009). *Bitácora de Lenguas Modernas*. Obtenido de Definición de Metodología del Aprendizaje: <http://delenguasmodernas.blogspot.com>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva Aula*. Obtenido de <http://www.eduteka.org>
- Díaz, A. (26 de 09 de 2011). *Pensamiento reflexivo*. Obtenido de <http://pensamientoreflexivoyeducacion.blogspot.com>
- Educar*. (13 de 04 de 2009). Obtenido de El Portal Educativo del Estado Argentino: <http://portal.educ.ar>
- Félix, R. (20 de 02 de 2013). *Metodología del Aprendizaje*. Obtenido de Metodología del Aprendizaje: <http://rogeliofelix.blogspot.com/>
- Froebel, F. (04 de 11 de 2010). *Federico Froebel*. Obtenido de PROPUESTA PEDAGÓGICA: <http://federicofroebelenlahistoria.blogspot.com>
- Galvis Panqueva, A. (s.f). Micromundos Lúdicos. *Informática Educativa*, <http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/184.html>.
- Giovannina, A. (2012). <http://www.raco.cat/index.php/Rusc/article/viewFile/249886/334375>. Obtenido de

- [http://www.raco.cat/index.php/Rusc/article/viewFile/249886/334375:](http://www.raco.cat/index.php/Rusc/article/viewFile/249886/334375)
<http://www.raco.cat>
- González, L., Rodero, A., & Rodero, L. (04 de 2005). *Juntadeandalucia*.
 Obtenido de averroes:
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/jclic/index.htm>
- Herrera, M. (2012). *Espacio Interactivo*. Obtenido de Pensamiento Crítico:
<http://eduinterac.blogspot.com>
- <http://www.saludalia.com>. (01 de 03 de 2002). *Salud Familiar*. Obtenido de
 Qué es y cómo funciona el Pensamiento:
<http://www.saludalia.com/salud-familiar/pensamiento>
- Jaime, E., & José, G. (2009).
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.
 Obtenido de
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>:
<http://blog.utp.edu.co>
- López, A. (19 de 02 de 2014). *Didáctica*. Obtenido de Didáctica:
<https://prezi.com>
- Mallart, J. (03 de 02 de 2012). *DIDÁCTICA, CONCEPTO, OBJETIVOS*.
 Obtenido de <http://datateca.unad.edu.co>: <http://datateca.unad.edu.co>
- Marga, L. (28 de 12 de 2008). <http://es.slideshare.net/gremialista/piaget-ausubel-vygostky-presentation>.
 Obtenido de
<http://es.slideshare.net/gremialista/piaget-ausubel-vygostky-presentation>: <http://es.slideshare.net/>
- Martínez, A. (18 de 06 de 2012). *Relación entre la Reflexión y Acción*.
 Obtenido de Relación entre la Reflexión y Acción:
<http://es.slideshare.net>
- Méndez Mollá, A. (11 de 12 de 2013). *Motivación*. Obtenido de Motivación
 escolar: <http://motivacion.euroresidentes.com>
- Montero, J. (13 de 04 de 2013). *Clasificación del Pensamiento*. Obtenido de
<http://es.slideshare.net/JohanaMontero/clasificacin-del-pensamiento>
- Mota, C. (12 de 2010).
<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/32629/1/articulo1.pdf>.

- Obtenido de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/32629/1/articulo1.pdf>:
<http://www.saber.ula.ve>
- Olfos A., R., & Villagrán C., E. (noviembre de 2000). *DM-UVM*. Obtenido de <http://matclase.pbworks.com/f/JUEGO2.pdf>
- Reyes, F. (17 de 10 de 2014). *EL APRENDIZAJE LÚDICO: UNA NOVEDOSA ESTRATEGIA DE CAPACITACIÓN*. Obtenido de SMILE PILL: <https://sp-marketing.com/el-aprendizaje-ludico-como-estrategia-de-capacitacion/>
- Rivera, J. (18 de 01 de 2012). *Educación*. Obtenido de Didáctica Lúdica: <http://es.slideshare.net/jm77/didctica-ldica>
- Tabares, A. (2007). *De los orígenes del pensamiento a la enseñanza del pensar*. Obtenido de <http://www.cedinpro.edu.co>:
<http://www.cedinpro.edu.co>
- Tania, G., Belkis, B., & Ela, D. (s.f.). <http://www.monografias.com>. Obtenido de <http://www.monografias.com>: <http://www.monografias.com>
- Tor, J. I. (08 de 01 de 2008). *Psicología Cepunt*. Obtenido de Pensamiento: <http://psicologiacepunt.blogspot.com>
- Velandia, A. (18 de 06 de 2012). *Los juegos didácticos como medios de aprendizaje*. Obtenido de Principios básicos y aplicación de los juegos didácticos.: <http://velandiaangelica.blogspot.com/2012/06/principios-basicos-y-aplicacion-de-los.html>
- Velastegui, F. (2013). *Las técnicas activas de aprendizaje influye en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Estudios Sociales de los Novenos Años de Educación Básica General de la Unidad Educativa Hispano América de la Ciudad de Ambato*. UTA Ambato.
- Weitzman, J. D. (1999). *Estrategias Metodológicas*. Obtenido de <http://educrea.cl/medios-audiovisuales-2/>: <http://educrea.cl/medios-audiovisuales-2/>

ANEXOS

ANEXO 1: ENCUESTAS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACION BASICA

Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez

OBJETIVO: Determinar la importancia de las actividades lúdicas educativas en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo.

- Instrucciones:**
- Lea detenidamente cada uno de los ítems
 - Marque con una **X** en el casillero que Ud. Eligió

Cuestionario

1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas educativas a sus estudiantes?

Siempre A veces Nunca

2. ¿Realiza actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Siempre A veces Nunca

3. ¿Cree que al realizar juegos sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Al ejecutar juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?

Siempre A veces Nunca

5. ¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano de los estudiantes?

Siempre A veces Nunca

6. ¿Los estudiantes aportan con su criterio lógico en el desarrollo de una clase?

Siempre A veces Nunca

7. ¿Piensa usted que mediante la realización de juegos lógicos el estudiante obtiene un mayor desarrollo mental?

Siempre A veces Nunca

Por qué.....
.....
.....

8. ¿Los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo en una dinámica en equipo?

Siempre A veces Nunca

9. ¿El estudiante utiliza de manera creativa sus experiencias y nociones para encontrar caminos de resolución de problemas?

Siempre A veces Nunca

10. ¿Incluye actividades lúdicas educativas en su planificación de bloque?

Siempre A veces Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION BASICA



Encuesta dirigida a estudiantes de Quinto año de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez

OBJETIVO: Determinar la importancia de las actividades lúdicas educativas en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo.

Instrucciones:

- Lea detenidamente cada uno de los ítems
- Marque con una **X** en el casillero que Ud. Eligió

Cuestionario

1. ¿Tu profesor(a) realiza con frecuencia actividades lúdicas que te obligan a pensar?

Siempre A veces Nunca

2. ¿Realizas juegos conjuntamente con tu profesor(a) en el aula?

Siempre A veces Nunca

3. ¿Crees que los juegos son importantes para tu aprendizaje?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Se te hace más fácil aprender una clase cuando realizas un juego primero?

Siempre A veces Nunca

5. ¿Consideras que las actividades lúdicas aportan a tu desarrollo humano?

Siempre A veces Nunca

6. ¿Aportas con ideas y opiniones en clases?

Siempre A veces Nunca

7. ¿Crees que las actividades lúdicas permiten el desarrollo de tu mente?

Siempre A veces Nunca

8. ¿Participas en dinámicas grupales que desarrollen el pensamiento crítico-reflexivo?

Siempre A veces Nunca

9. ¿Puedes resolver ejercicios y problemas que te plantea el docente?

Siempre A veces Nunca

10. ¿Tu profesor(a) realiza actividades lúdicas educativas antes de una clase?

Siempre A veces Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 2: FOTOGRAFÍAS



Encuesta realizada a los estudiantes del Quinto año paralelo “C”



Encuesta realizada a la docente guía del Quinto año paralelo “C”



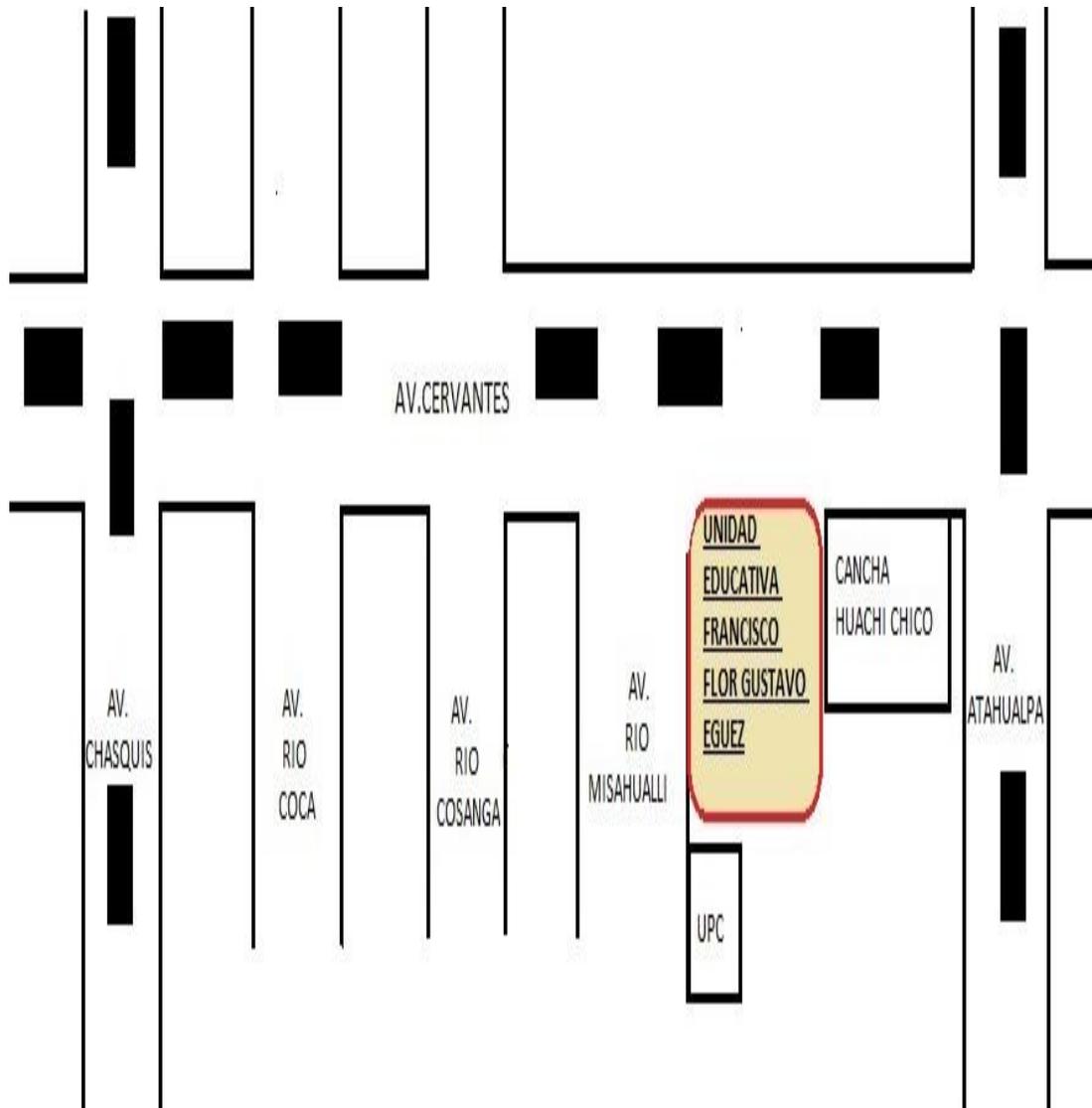
Encuesta realizada a los estudiantes del Quinto año paralelo "D"



Encuesta realizada al docente guía del Quinto año paralelo "D"

ANEXO 3: CROQUIS

**CROQUIS DE UBICACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO
FLOR – GUSTAVO EGÜEZ**



ANEXO 4: AUTORIZACIÓN

AMBATO 12 DE MAYO DEL 2014

Señor

Lcdo. Galo Meza

Rector de la Unidad Educativa "FRANCISCO FLOR, GUSTAVO EGÜEZ"

Presente

De mi consideración

Reciba un cordial y atento saludo, la presente tiene como objetivo solicitarle a usted de la manera más comedida autorice por su digno intermedio a quien corresponda me permita realizar la investigación y desarrollo de mi tesis en tan prestigiosa institución de la cual usted muy acertadamente dirige la misma que tiene como tema: "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS "C" Y "D" DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR, GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA"

Esperando tener una favorable atención a mi pedido de antemano me quedo muy agradecida.

Atentamente



Cristina Alexandra Moyolema Casa

180402346-1

Egresada de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación,
de la Universidad Técnica de Ambato.

*Para Dra. Rocío Esobar.
Vicedirectora.*
**RECTORADO
UNIDAD EDUCATIVA
FRANCISCO FLOR - GUSTAVO EGÜEZ**
*Autorizo realizar
el trabajo de investigación.*
ME