



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

RECURSOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORA:

GLORIA LUCÍA GUALE ROSALES

TUTOR:

MSC. EDWAR SALAZAR ARANGO

LIBERTAD – ECUADOR

SEPTIEMBRE – 2015

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

RECURSOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORA:

GLORIA LUCÍA GUALE ROSALES

TUTOR:

MSC. EDWAR SALAZAR ARANGO

LA LIBERTAD – ECUADOR
SEPTIEMBRE – 2015

La Libertad, Julio del 2015.

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de Investigación **“RECURSOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.”**, elaborado por GLORIA LUCÍA GUALE ROSALES, egresada de la Carrera: Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto lo apruebo en todas sus partes, debido que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal.

ATENTAMENTE

.....
MSC. EDWAR SALAZAR ARANGO

TUTOR

AUTORÍA DE TESIS

Yo, GLORIA LUCÍA GUALE ROSALES, portadora de la cédula de ciudadanía N° 0919965160, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autora del presente trabajo de Investigación RECURSOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.”, Certifico que soy la autora de este trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, a excepción de las citas, reflexiones y capacitaciones de otros autores utilizadas para el desarrollo del Proyecto.

Atentamente,

.....
GLORIA LUCÍA GUALE ROSALES

C.I. 0919965160

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez
DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

MSc. Laura Villao Laylel
DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lcda. Esperanza Montenegro Saltos
DOCENTE DEL ÁREA

MSc. Edwar Salazar Arango
DOCENTE TUTOR

Abg. Joe Espinoza Ayala.
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

A mis tres valiosos motivos, fuente de inspiración para iniciar y alcanzar con éxito esta carrera profesional, como son: mi esposo el Lic. Agapito Suárez Figueroa y mis hijos Valeria y Jordy.

A mis padres: el Sr. Mauricio Guale y la Sra. Juana Rosales quienes con esfuerzo y sacrificio supieron compartir mis momentos más difíciles brindándome su apoyo incondicional en todos los aspectos, los que me enseñaron que en la vida hay que luchar para cumplir nuestra meta.

Y a mi hermano Moisés Guale quien me guió para concluir con esta labor.

Gloria.

AGRADECIMIENTO

Dedico el presente trabajo a Dios, por darme la vida y salud necesaria para terminar con éxito esta etapa de mi vida.

A la Universidad Estatal “Península de Santa Elena” Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, por haberme dado la oportunidad de emprender y culminar una carrera universitaria.

Al MSc. Edwar Salazar, por su valiosa orientación en cada sesión tutorial hasta concluir con el último capítulo de esta valiosa obra.

Al Lic. Edison Tomalá Castillo, director de la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”, por brindarme las facilidades de realizar mi Proyecto de Tesis de Grado en su Institución Educativa.

Gloria.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
CONTRAPORTADA	II
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	III
AUTORÍA DE TESIS.....	IV
TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
ÍNDICE DE CUADROS	XIII
RESUMEN EJECUTIVO	XIV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	6
1.2.2 Análisis Crítico.....	7
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación del problema.....	9
1.2.5 Preguntas directrices.....	9
1.2.6 Delimitación del Objeto de Estudio	9
1.3 Justificación.....	11
1.4 Objetivos	13
1.4.1 Objetivo general	13
1.4.2 Objetivos específicos.....	13
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	14
2.1. Investigaciones previas.	14
2.2. Fundamentaciones.....	16

2.2.1.	Fundamentación Filosófica	16
2.2.2.	Fundamentación Psicológica	17
2.2.3.	Fundamentación Pedagógica	18
2.2.4.	Fundamentación Sociológica.....	19
2.2.5.	Fundamentación Legal	21
2.3.	Categorías fundamentales	22
2.3.1.	La Lúdica.....	22
2.3.2.	Manifestaciones de la lúdica.	24
2.3.3.	Clasificación de los recursos	25
2.3.4.	Tipos de Recursos Lúdicos.....	27
2.3.5.	Funciones de los recursos lúdicos	29
2.3.5.1.	El juego como actividad.....	31
2.3.5.2.	El juego como manifestación social.....	32
2.3.6.	Clases de juegos	33
2.3.6.1.	Características de los juegos	35
2.3.6.2.	Desarrollo cognitivo.....	36
2.3.6.3.	Proceso cognitivo	37
2.3.6.4.	Progresiones del desarrollo	39
2.3.6.5.	Características del desarrollo	41
2.3.6.6.	Desarrollo del pensamiento del niño.....	43
2.3.7.	Definición de entorno natural y social.....	45
2.3.8.	El entorno natural	45
2.3.9.	Didáctica de Entorno Natural y Social	48
2.3.10.	Ejes transversales del Buen Vivir.....	49
2.4.	Hipótesis.....	50
2.5.	Señalamiento de las variables	50
2.5.1.	Variable independiente.....	50
2.5.2.	Variable dependiente	50
CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO		51
3.1.	Diseño metodológico.	51

3.2	Modalidad básica de la investigación	51
3.3	Nivel o tipo de investigación.....	52
3.4	Población y muestra	53
3.4.1	Muestra.....	53
3.5	Operacionalización de las variables.....	54
3.6.	Técnicas e instrumentos	56
3.6.2.	Recursos	56
3.7.	Plan de recolección de información	57
3.8.	Plan de procesamiento de la Información	58
3.9.	Análisis e Interpretación de Resultados	59
3.9.1.	Encuestas realizada a los docentes.....	59
3.9.2.	Encuestas realizada a los representantes.....	66
3.9.3.	Entrevista a al director de la Escuela “Luisa Martin González”	71
3.10.	Conclusiones y recomendaciones	72
CAPÍTULO IV: LA PROPUESTA		74
4.1.	Datos informativos.....	74
4.2.	Antecedentes.....	75
4.3.	Justificación.....	76
4.3.1.	Factibilidad.....	77
4.3.2.	Problemática fundamental.....	78
4.4.	Objetivos	78
4.4.1.	Objetivo general.....	78
4.4.2.	Objetivos Específicos.....	78
4.5.	Fundamentación teórica.....	79
4.5.1.	¿Qué es una guía?.....	79
4.5.2.	Eje de aprendizaje diseño curricular de Entorno Natural y Social.....	82
4.5.2.1.	Objetivos del área de Entorno Natural y Social de segundo grado.....	82
4.5.3.	Recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo.....	84
4.5.3.1.	Juegos lúdicos	84
4.5.4.	Actividades lúdicas.....	86

4.5.5. Manualidades lúdicas	87
4.6. Metodología de plan de acción.	88
4.7. Metodología recursos lúdico para el desarrollo cognitivo	89
4.8. Cronograma del plan de acción.....	90
4.9. Administración.....	91
CAPÍTULO V: MARCO ADMINISTRATIVO.....	127
5.1. RECURSOS	127
5.2. RECURSOS MATERIALES.....	127
5.3. RECURSOS TECNOLÓGICOS	127
MATERIALES DE REFERENCIA	128
Cronograma.....	128
Bibliografía	129
ANEXO.....	133

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Clasificación de la lúdica.....	24
Gráfico 2 Funciones de los recursos lúdicos.....	30
Gráfico 3 Características de los juegos	35
Gráfico 4: Características del desarrollo	41
Gráfico 5 Estadio del desarrollo.....	42
Gráfico 6: Los cuatro pilares Entorno Natural y Social.....	48
Gráfico 7: Conocimiento de los recursos lúdicos	59
Gráfico 8: Aplicación de los recursos ludicos	59
Gráfico 9: Recursos para la clase de Entorno Natural y Social	60
Gráfico 10: Aplicación de los recursos lúdicos.....	61
Gráfico 11: Recursos para la clase de Entorno Natural y Social.	62
Gráfico 12Juego para el desarrollo cognitivo	63
Gráfico 13: Recursos lúdicos para el área de Entorno Natural y Social	64
Gráfico 14: Los procesos cognitivos son operaciones mentales internas	65
Gráfico 15: Recursos lúdicos	66
Gráfico 16: frecuencia de utilizar los recursos didácticos	67
Gráfico 17: Actividades para aportar con el desarrollo cognitivo	68
Gráfico 18: Participación Activa en talleres de recursos lúdicos.....	69
Gráfico 19: Importancia de utilizar los recursos didácticos.....	70
Gráfico 20: Característica de la guía didáctica	81
Gráfico 21 Bloque curriculares de Entorno Natural y Social	83

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 El juego como manifestación social.....	32
Cuadro 2 Ejes transversales del Buen Vivir.....	49
Cuadro 3 Población.....	53
Cuadro 4 Variable independiente recursos Lúdicos.....	54
Cuadro 5: Variable dependiente desarrollo cognitivo.....	55
Cuadro 6:: Plan de recolección de la información	57
Cuadro 7: Plan de procesamiento de la información.	58
Cuadro 8: Aplicación de los recursos lúdicos	60
Cuadro 9Aplicación de los recursos lúdicos	61
Cuadro 10: Recursos para la clase de Entorno Natural y Social.....	62
Cuadro 11: Juego para el desarrollo cognitivo.....	63
Cuadro 12: Recursos lúdicos para el área de Entorno Natural y Social.....	64
Cuadro 13: Los procesos cognitivos son operaciones mentales internas.....	65
Cuadro 14: Recursos lúdicos.....	66
Cuadro 15: Frecuencia en la aplicación de los recursos lúdicos.....	67
Cuadro 16: Actividades para aportar con el desarrollo cognitivo	68
Cuadro 17: Participación Activa en talleres de recursos lúdicos	69
Cuadro 18: Importancia de los juegos en clases.	70
Cuadro 19: Datos Informativos.....	74
Cuadro 20: : Plan metodológico.....	88
Cuadro 21: Desarrollo cognitivo	89
Cuadro 22: Cronograma del plan de acción.....	90
Cuadro 23: Cronograma.....	128



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

RECURSOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.

Autora: Gloria Lucía Guale Rosales

Tutor: MSc. Edwar Salazar

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación se realizó para dar a conocer, qué tipos de recursos lúdicos debe de ejecutar el docente al momento de realizar una clase motivadora, y poder conseguir un aprendizaje significativo, basándose en las fundamentaciones teóricas de Motta, Zúñiga y Castro que tratan de los recursos lúdicos como parte esencial del desarrollo armónico humano y para el desarrollo cognitivo; a Rodríguez y Sendra que manifiestan, que las personas desde que nacen, incluso desde antes de nacer, hasta la edad adulta y después, pasan por un largo camino de crecimiento cognitivo y psicológico, considerándose en el marco metodológico las modalidades básicas de investigación cuantitativa y cualitativa, también se consideró los niveles de investigación: bibliográfica, exploratoria, explicativa, con una población de 80 personas en las cuales fueron; directivos, docentes, estudiantes, representantes legales, utilizando los instrumentos necesarios encuestas, entrevistas y una ficha de observación para el respectivo análisis e interpretación de los resultados, terminando la modalidad factible con una propuesta que se comprenderá una guía didáctica de los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo, al finalizar este trabajo se pudo concluir que las actividades permiten desarrollar con mayor rapidez el desarrollo cognitivo del educando, facilitando el proceso de enseñanza de los docentes.

Palabras Claves: Recursos lúdicos, desarrollo cognitivo.

INTRODUCCIÓN

La escasa aplicación de los recursos lúdicos es un problema de las instituciones educativas de singular importancia, que conlleva a un elevado índice de complicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje. Aunque la aplicación de los recursos lúdicos debe ser considerando en una clase, cuando estos no se aplican se convierte en un problema complejo de carácter educativo, que además tiene efectos en el niño para su desarrollo cognitivo. Es por ello que la finalidad de esta investigación está orientada en demostrar las bondades que prestan los recursos lúdicos al momento de ejecutar la clase diaria; esto se justifica porque me ha permitido investigar sobre la implementación de estos recursos en el área de Entorno Natural y Social a los niños de segundo grado de la escuela “Luisa Martin González”, de la parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena.

El **primer capítulo** comprende un análisis de la problemática planteada sobre la escasa aplicación de los recursos lúdicos en este centro educativo, lo que conlleva a la formulación del problema y a la elaboración de los objetivos y justificación de la investigación del presente trabajo.

El **segundo capítulo** contiene las teorías científicas que respaldan de alguna u otra manera el diseño de la propuesta, los mismos que fueron investigados y analizados con base al planteamiento del problema, en este capítulo además se establecieron las variables y las hipótesis que servirán de eje para nuestro estudio.

El **tercer capítulo** contiene el diagnóstico de la situación actual del segundo grado de la escuela “Luisa Martín González”, en lo referente en la aplicación de los recursos lúdicos en el procesos de enseñanza – aprendizaje. Análisis realizado a través de las diferentes técnicas de investigación, como son la observación, encuestas, entrevistas y el procesamiento de la información recogida con su respectiva interpretación de los resultados.

En el **cuarto capítulo** se presenta la propuesta que consiste en el diseño de una guía de los recursos lúdicos que pueden ser aplicados en el aula de clases o fuera de ella, permitiendo una fácil comprensión del desarrollo de la clase. Esta guía está formada por todos los elementos que forman un proyecto. Realiza también una descripción de las diferentes actividades lúdicas que pueden ejecutarse para resolver el problema planteado, el mismo que contribuirá a fortalecer el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de segundo grado.

En el **quinto capítulo** describe el marco administrativo, el mismo que comprende los diferentes recursos a implementarse en la ejecución del proyecto.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

Recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del segundo grado de Educación Básica de la Escuela “Luisa Martín González”, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015.

1.2 Planteamiento del problema

Ecuador continuamente está viviendo cambios para el desarrollo y mejora de la población, en el sector de la educación, se puede analizar que poco a poco se va ampliando con las creaciones de infraestructuras que se poseionan con el nombre “Escuela del Milenio”, llegando a los lugares más vulnerables en donde la educación era limitada y la enseñanza de los niños estaba en desventaja en comparación con el área urbana. Parte de los estudiantes por mejorar su nivel de conocimiento, la afectividad y la evolución personal. A pesar de los cambios positivos, no significa que la educación sea adecuada en todos los centros de educación, algunos recién creados que contarán con la adaptación de equipos y herramientas útiles para la enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado existen centros educativos que no son atendidos en su totalidad por factores exógenos, se podría mencionar entonces que sí existen falencias en el área educativa, claro está que una causa principal sería la ausencia de aplicación de recursos lúdicos, que se manifiesta en una serie de recreaciones y expresiones como la diversión, alegría y goce, que ayudarán a interactuar entre docentes y estudiantes, creando así un ambiente armónico, crítico y constructivista en el área donde se desenvuelven los niños, convirtiéndose en una ventaja para el desarrollo cognitivo de éstos.

Para poder despertar el interés de los estudiantes en las diferentes áreas, se necesita actualizar y fortalecer la educación actual, aun sin contar con una infraestructura adecuada se puede lograr que los niños tengan un rol protagónico, importante en nuestro medio. La adaptación de los recursos lúdicos en el aula o fuera de ella, además de motivar a los niños y llevarlos a un inter aprendizaje donde se aprende manipulando algún objeto o jugando, también desarrolla sus habilidades y destrezas para poder analizar y comprender mejor los hechos que han transcendido desde su niñez a la actualidad.

El área de Entorno Natural y Social, en Segundo Grado representa la realidad sobre la base de la experiencia, las percepciones, las vivencias y las representaciones; además, radica en el conocimiento del medio y en el desarrollo de destrezas de interacción social que alienten una participación activa y reflexiva

del educando dentro de un grupo social, en completo reconocimiento e interacción con el medio.

Las situaciones cambiantes de nuestro entorno, hace que sean fundamentales la observación y la identificación de problemas que pueden dar lugar a la imaginación de propuestas de acción de solución. Por ello los conocimientos deben ser efectivos y claros frente a la falta de referencialidad que tienen los estudiantes, en la que aplicarán los recursos lúdicos en la manipulación, observación, comparación, entrenamiento de tareas y ayuda a establecer metas.

Por otra parte, el desarrollo de contenido del área de Entorno Natural y Social está enfocado en la formación de la identidad, al reconocimiento de valores sociales y la interacción del ser en el entorno natural, en las acciones y en el trabajo de las personas que comparten su ambiente.

Entonces es preciso que su enseñanza se efectúe de la manera más correcta posible, para lograr aprendizajes significativos. Este trabajo de investigación da a conocer que la enseñanza de Entorno Natural y Social debe realizarse con el uso adecuado de los recursos lúdicos concretos, de tal manera que los estudiantes logren desarrollar la parte cognitiva, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad, es decir, aprendan a conocer el medio en donde se desenvuelven desde el hogar hasta en la Institución que los educa.

1.2.1 Contextualización

La actual investigación surge como una necesidad en la Escuela “Luisa Martín González” situada en la parroquia Anconcito, Cantón Salinas, de la Provincia de Santa Elena. Forma parte de la problemática en no utilizar los recursos lúdicos, necesarios para el aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social impidiendo a los estudiantes captar esta asignatura desde un enfoque espontáneo, evidenciando lo que enfrenta hoy en día la Institución Educativa.

Los recursos lúdicos tienen una importancia en el área de Entorno Natural y Social, su aplicación beneficia el proceso racional y metódico en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del Segundo grado de básica. Los maestros contemplan la necesidad y obligación de alcanzar nuevos desafíos en la tarea de buscar otras estrategias y técnicas de motivación para esta área, permitiendo que el niño exprese su conocimiento previo, creando una conexión entre lo conocido con lo aprendido durante las sesiones de clase.

La propuesta del diseño de una guía de recursos lúdicos proveerá al estudiantado del Segundo Grado obtener una mejor perspectiva del orden requerido para su educación y sobre todo para el desarrollo de las destrezas de los niños y niñas de 6 a 7 años; por medio de diferentes metodologías para la elaboración de otras actividades, logrando recopilar información, a través de consultas bibliográficas que facilitaran la familiarización de los objetivos de este trabajo.

1.2.2 Análisis Crítico.

En el presente contexto se establece que los recursos lúdicos en el área de Entorno Natural y Social garantizan al estudiante el aprendizaje y desarrollo cognitivo, determinan experiencias positivas en su forma de ver, actuar y percibir las diversas culturas existentes en su medio, estimulando la participación activa y fortaleciendo los vínculos afectivos como base de la comunicación social de su entorno.

En la Escuela “Luisa Martínez González”, los recursos lúdicos deben ser aplicados en todas las áreas y de manera particular en Entorno Natural y Social, facilitando la comprensión de esta asignatura. Además las instituciones educativas no solo deben educar, enseñar a leer y escribir, sino que deben comprometerse en despertar en el estudiante la curiosidad de descubrir y conocer su entorno. El desarrollo cognitivo según (Linres, 2009) Es el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida, por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender para poder plantear resoluciones de problema prácticos de la vida cotidiana.

Según (BONILLA, 2011, págs. 1-9) la lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, comunicar y producir emociones primarias (reír , gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento.

1.2.3 Prognosis

El propósito del proyecto se enfoca en identificar los recursos lúdicos para las actividades relacionados en el área Entorno Natural y Social, fortaleciendo su ámbito de aplicación, debido a que incide en el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Escuela. De no aplicarse esta propuesta afecta el rendimiento escolar de los estudiantes. Es importante analizar las dimensiones de la problemática que limitan la participación activa de los estudiantes en realizar actividades comunes vinculadas en el área donde se desea solucionar los problemas.

La limitada participación del estudiante ha permitido, que en el educando no surja la ansiedad de conocer y se sienta cohibido de expresar lo que siente ante las personas que trabajan en la escuela, lo que delimita describir los principales lugares del entorno escolar. Es de utilidad tener presente el involucramiento de los niños, para que formen parte de su Entorno Natural y Social a través de sus valores, actitudes y acciones positivas que fomentarán la integración familiar así como, el aseo y cuidado del ambiente escolar compartiendo y aprendiendo de sus compañeros.

Mediante los recursos lúdicos se posibilita el aprendizaje significativo en los estudiantes, desarrollando sus habilidades y destrezas cognitivas en la ejecución de actividades permitiendo a los educandos vivir experiencias de sus observaciones y reflexiones.

1.2.4 Formulación del problema.

¿Cómo inciden los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Básica de la escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015?

1.2.5 Preguntas directrices

- ✓ ¿Qué Recursos Lúdicos debe aplicar en el aula para el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social?
- ✓ ¿Cuáles podrían ser las actividades lúdicas en el área de Entorno Natural y Social aplicados a los niños y niñas del segundo grado de educación básica?
- ✓ ¿Cuáles podrían ser las manualidades lúdicas aplicables en el área de Entorno Natural y Social para fomentar la creatividad?
- ✓ ¿Cuáles son los efectos que presentan los niños y niñas en la etapa del desarrollo cognitivo?

1.2.6 Delimitación del Objeto de Estudio

La investigación se realizará en segundo grado de educación básica de la escuela “Luisa Martín González”

Campo: Socio – Educativo
Área: Entorno Natural y Social / Desarrollo Cognitivo
Aspecto: Recursos Lúdicos.

Tema: Recursos lúdico para el desarrollo cognitivo en el área de entorno natural y social de los estudiantes del segundo grado de educación básica de la escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014–2015.

Problema: ¿Cómo incide los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de entorno natural y social de los estudiantes del segundo grado de educación básica de la escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015?

Delimitación Temporal: La investigación se realizará en el periodo lectivo 2014 – 2015

Delimitación Poblacional: Estudiante de 6 a 7 años de edad de la escuela de educación básica “Luisa Martín González”.

Delimitación Espacial: Escuela “Luisa Martín González”.

Delimitación Contextual: La presente investigación se la realizará a los estudiantes entre 6 y 7 años de edad, del segundo grado de educación básica de la escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena.

1.3 Justificación

La Reforma Educativa, da solución a los problemas que se encuentran en el aula por medios de las teorías del aprendizaje significativo. La gran mayoría de los docentes deben saber que para llegar a los estudiantes tienen que conocer las bondades del trabajo en equipo, socializaciones y experiencias para desarrollar las habilidades cognitivas que cada uno posee, ampliando la zona próxima y la aplicación de algunas técnicas de estudio que servirán para respaldar al docente a la hora de planificar y llegar a los objetivos planteados.

La integración de Entorno Natural y Social refleja el sentido básico del progreso educativo de los estudiantes del segundo año, entre seis y siete años de edad, desarrolla estructuras mentales vinculadas a un entorno general. A los niños y niñas de esta etapa les interesan los hechos, situaciones y acontecimientos de su entorno en forma integral. En ellos convergen una gran cantidad de aspectos sociales, naturales y culturales.

Su importancia, radica en el conocimiento del medio inmediato y el desarrollo de destrezas de interacción social que alientan a la participación activa y reflexiva dentro de un grupo social, en completo reconocimiento e interrelación con el medio. La enseñanza con los recursos lúdicos activa a los estudiantes a pensar en el espacio local y sus múltiples interacciones en la vida comunitaria desde la preservación del patrimonio natural y cultural dentro de la convivencia en función del bienestar común.

El trabajo está dirigido a los estudiantes de la escuela “Luisa Martín González”, y será de utilidad para transmitir conocimientos con el estudio del entorno y continuar con los Estudios Sociales, que es la identidad; con el único fin de la identidad ecuatoriana y en las identificaciones de identidades más amplias, tolerantes, factibles con las experiencias y el saber; considerando la observación, manipulación y la identificación de los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social.

El tema tendrá un gran impacto en los estudiantes de la Escuela “Luisa Martín González” ya que permitirá que los educandos y representantes legales descubran la importancia de los recursos lúdicos para potenciar el desarrollo cognitivo con enfoque educativo y para mejorar el área de Entorno Natural y Social. Teniendo en cuenta las costumbres y la forma de vida de la sociedad que se debe reconocer y ser fortalecidos bajo la orientación del docente.

Con el propósito de obtener una mirada más amplia del Entorno Natural y Social del educando se debe incentivar a recrearse con el fin de experimentar con los recursos lúdicos. El proyecto será factible con personal capacitado para la debida y efectiva transmisión en cada uno de los estudiantes de la Escuela “Luisa Martín González” en el uso de los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social. También cuenta con el apoyo del director de la institución y representantes legales.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Aplicar los Recursos Lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social, mediante el diseño de una guía para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo grado de Educación Básica de la escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, periodo 2015.

1.4.2 Objetivos específicos

- Determinar los recursos lúdicos teóricos y metodológicos de la investigación para potenciar el desarrollo y aprendizaje.

- Identificar las actividades lúdicas en el área de Entorno Natural y Social aplicados a los niños del segundo grado de educación básica.

- Identificar la dificultad que tienen los estudiantes al no utilizar los recursos lúdicos.

- Diseñar y aplicar una guía con los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes del segundo grado de la Escuela “Luisa Martín González”

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Investigaciones previas.

Para determinar diferentes elementos conceptuales que permitan identificar como los recursos lúdicos aportan significativamente al desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social, es necesario indagar los resultados de otros procesos investigativos que se relacionen con la presente investigación; por lo cual se indagó en libros, revistas, páginas web, ensayos, repositorios a nivel mundial, nacional y local, teniendo como referencia las citas de los siguientes autores.

(Echeverri, 2009) Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Tiene como objetivo que desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. (pág. 3), (Delgado, 2011). Juego infantil y su metodología: tiene como objetivos que recoge un amplio abanico de actividades variadas para trabajar sobre los contenidos teórico-prácticos que capaciten a los alumnos para el diseño, la aplicación y el desarrollo de proyectos lúdicos en distintos ámbitos profesionales relativos al juego infantil.

Desarrollo cognitivo y motor por (Hernández, 2011). Permiten el movimiento de cuerpo y su coordinación. A medida que el pequeño crece y se desarrolla físicamente, la motricidad mejora, pero ello depende en gran parte de las oportunidades que tenga para ejercitar sus habilidades.

Desarrollo Cognitivo por (Linres, 2009). Confirma que las personas desde que nacemos, incluso desde antes de nacer, hasta la edad adulta y después, pasamos por un largo camino de crecimiento, a lo largo de este sendero, se produce el crecimiento físico, pero también se produce el desarrollo psicológico.

En conclusión los temas investigados y analizados en los diferentes trabajos tienen como ejemplo que lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia. Teniendo en cuenta que existen diferentes etapas evolutivas del desarrollo psicológico por las que pasan todas las personas, cada una de ellas con sus características especiales, es importante que conozcan cuales son estas etapas y qué es lo que las caracteriza para entender la mentalidad de los niños y niñas para enriquecer su desarrollo.

De acuerdo al repositorio de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera Educación Básica no se encontró un proyecto de titulación que se refiere a los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social.

2.2. Fundamentaciones

2.2.1. Fundamentación Filosófica

Una de las partes más atractivas de la educación moderna son las actividades lúdicas, las mismas que ejecutan acciones divertidas y entretenidas para un óptimo resultado en la interacción del proceso enseñanza aprendizaje por tal razón, se puede partir del concepto de:

(Echeverri, 2009) Cita a Guillermo Zúñiga Benavides (1998) “La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, [...]”. (pág. 03)

Esta se vuelve muy interesante al momento de buscar llamar la atención a los educandos teniendo una clase muy activa y dinámica que invita la interacción eficiente de la jornada áulica logrando un enorme alcance de los objetivos. La lúdica es un verdadero proceso significativo para los estudiantes o personas que quieran desarrollar alguna actividad de aprendizaje, puesto que contribuye al bienestar del proceso significativo para los estudiantes como para cualquier persona que quiera desarrollar alguna actividad.

El proceso de aprendizaje es una actividad que forma las sociedades pero que a sus inicios no puede darse de manera frustrante por lo cual se debe aplicar parte recreativa o dinamizadora lo que conlleva a una educación sumamente interesante y entretenida.

2.2.2. Fundamentación Psicológica

Las posibilidades de alcanzar un objetivo incrementan claramente cuando se utilizan actividades que enrumben el aprendizaje del estudiante, y las más apropiadas para ello es el juego, no se utiliza como un recurso o una técnica si no como la principal acción a emprender para llegar al niño o niña.

(Andrade, 2010) Citado por Jean Piaget “El aprendizaje es una actividad indivisible conformada por los procesos de asimilación y acomodación, el equilibrio resultante le permite a la persona adaptarse activamente a la realidad, lo cual constituye el fin último del aprendizaje, donde el conocimiento no se adquiere solamente por interiorización del entorno social, sino que predomina la construcción realizada por parte del sujeto” (pág. 67)

En esta cita donde el verdadero sentido de educar a través de la construcción del conocimiento, indica que las actividades realizadas por quien la ejerce se interioriza para formar parte de este lo cual concuerda con que los estudiantes no juegan para aprender si no que aprenden jugando.

Las experiencias, modifican a las personas los intercambios con el medio, modifican las conductas, por lo tanto, las conductas se darán en función de las experiencias del individuo con el medio, dichos aprendizajes, permite cambios en la forma de pensar, de sentir, de percibir las cosa, producto de los cambios que se adquieren por el aprendizaje.

2.2.3. Fundamentación Pedagógica

Si el docente accede a utilizar las actividades que fomenten un espacio entretenido pero con las respectivas reglas, se fomenta el ambiente disciplinario de tal forma que provoque continuar las actividades regulares, de manera ordenada y divertida para mantener el interés en los educandos el cual será parte de la educación integrada pedagógicamente para desarrollo adecuado de los estudiantes por tal razón es que:

(Gómez, 2009) Cita a Motta, Jesús Alberto (1998) **“La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo, [...] es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y el recreo visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuye, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros [...]”**
(pág. 13)

Visto desde este punto, se puede organizar actividades que fomenten un verdadero proceso educativo significativo, que tendrá mejores resultados para los estados emocionales en los docentes y estudiantes. Forjando un estado de captación que deja las puertas abiertas para las futuras generaciones, las mismas que abren las expectativas al docente y al estudiante dejándolos listos para una nueva jornada en la que los estudiantes pueden llenar ciertos vacíos que deja el mundo que los rodea, de esta forma los hábitos serán los idóneos para continuar desarrollando una cultura de progreso en las entidades educativas.

2.2.4. Fundamentación Sociológica

Hoy en día ya no se aplica la frase muy popular que el estudiante es un vaso vacío, esta teoría se termina cuando se plantea que los educandos ya vienen con conocimientos previos y que se puede interactuar desde allí para iniciar la construcción del conocimiento.

Para (Guerrero, 2009) “Este enfoque se desprende de la perspectiva cognitivista, y plantea que el alumno puede construir su propio conocimiento a través de sus necesidades e intereses y según su ritmo particular para interactuar con el entorno. Según sus teóricos, el aprendizaje se realiza cuando el alumno ha elaborado activamente su propio conocimiento [...]. (Mayer, 1999. (pág. 5)

Con la construcción del conocimiento se logrará tener una clara perspectiva sobre cómo interactuar y encontrar las actividades propicias para elaborar una propuesta que valla acorde al mejoramiento de las jornadas laborales dentro y fuera del aula procediendo de forma interactiva en comunicación y acción, manejando activamente la disciplina y el proceso de enseñanza aprendizaje, el mismo que inicia con cimientos que salgan de los mismo estudiantes, que son la parte fundamental para el desarrollo crítico y cognitivo.

Cada vez se tiene un gran reto para educar de forma adecuada lo cual conlleva a tener una educación más significativa para el estudiante, haciendo que ésta se perennice en las mentes y se logre obtener una praxis que busca mejoras, conociendo que es el inicio del aprendizaje, momento en que el estudiante aprende

a formar sus propias ideas y crea en su entorno la oportunidad de contribuir un ambiente adecuado con base a sus expectativas. Al experimentar en la docencia este tipo de aprendizaje se formará una gran etapa de crecimiento educativo en la sociedad ecuatoriana.

(MinEdu, 2011) **“El aprendizaje experiencial es activo y genera cambios en la persona y en su entorno, no sólo va “al interior del cuerpo y alma” del que aprende, sino que utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales para extraer lo que contribuya a experiencias valiosas y establecer un fuerte vínculo entre el aula y la comunidad”** (pág. 168)

Sin duda alguna el aprendizaje experimental es una de las ramificaciones más idóneas para la educación de los niños y niñas que buscan captar los aprendizajes de los docentes, es por esta razón se recomienda tomar en cuenta que son los desarrollos que se promueven en base a las actividades del medio que aseguran una realidad más convincente en los educandos, creando un fuerte vínculo en los estudiantes, de esta forma se conectan entre el mundo que los rodea y el aula que les debe propiciar un ambiente de continuo crecimiento para el conocimiento.

El método del aprendizaje experiencial es el recurso pedagógico y transformacional, que dentro de un marco conceptual y operativo conveniente, desarrolla la capacidad de un individuo para aprender de su propia experiencia, esta dinámica no se limita a la sola exposición de conceptos, sino a través de la realización de ejercicios, simulaciones.

2.2.5. Fundamentación Legal

En el planteamiento teórico de las Normativas vigentes de la República del Ecuador, en la Constitución del 2008, mediante su interpretación a los artículos 26, 27 y 343, dice que la educación se centra en las personas a lo largo de su existencia y garantiza su progreso holístico en el marco del respeto a los derechos humanos y organiza un espacio prioritario de la política pública y la inversión.

Lo que como resultados de la normativa suprema del Estado garantiza la igualdad e inclusión social a la democracia participativa, obligatoria, intercultural incluyente y diversa, de calidad y calidez promoverá la equidad de género, solidaridad y armonía, estimulará el sentido crítico de las personas, familias, sociedad tienen derechos y la responsabilidad de ser participe en proceso educativo, en el desarrollo de la competencia y capacidad. (Congreso Nacional, Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 160)

El Ministerio de Educación mediante la implementación de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el ámbito de aplicación del artículo 1, respectivamente en sus literales b, c, n, q, establece el fuerte apoyo que brinda la constitución del 2008. En el Ecuador forma parte del desarrollo de la educación en un compendio de leyes favorables que brinda la oportunidad de desarrollo cultural y educativo para todos y todas quienes busquen mejorar y colaborar con avance de la educación.

2.3. Categorías fundamentales

2.3.1. La Lúdica

Para entender lo que define esta palabra que debe estar presente en todas las actividades curriculares educativas para un excelente desenvolvimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje, corresponderá al asunto de interacción, comprensión y reconocimiento de las diferentes actividades que comprende las características de lo lúdico, por tal razón se cita, que manifiesta:

(Castro, 2009) **“La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, el concepto de lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresar y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llora”**
(pág. 12)

Todo tipo de actividades que permiten un ambiente, de armonía y alegría para el desarrollo de las labores docentes que emprenden un camino de construcción del conocimiento en los niños y niñas, se define como lúdica que proporciona una parte de constitución del ser humano, esta nos permite exponer nuestros sentidos de forma potencial nos ayuda a comunicarnos y expresarnos, según la acción, esta logra poner al máximo las emociones, las cuales son estimulantes para conseguir el interés de una etapa ya sea de aprendizaje, enseñanza, trabajo, o tratamiento.

La lúdica es una herramienta que optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje la cual logra llamar la atención y el interés del educando, para el aprovechamiento

de los saberes participando de actividades en formas creativas y divertidas, sobre esto hace referencia esta cita, plantea que:

(Echeverri) “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 al 80% la capacidad de aprendizaje”. Actividades Lúdicas, Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. (pág. 3)

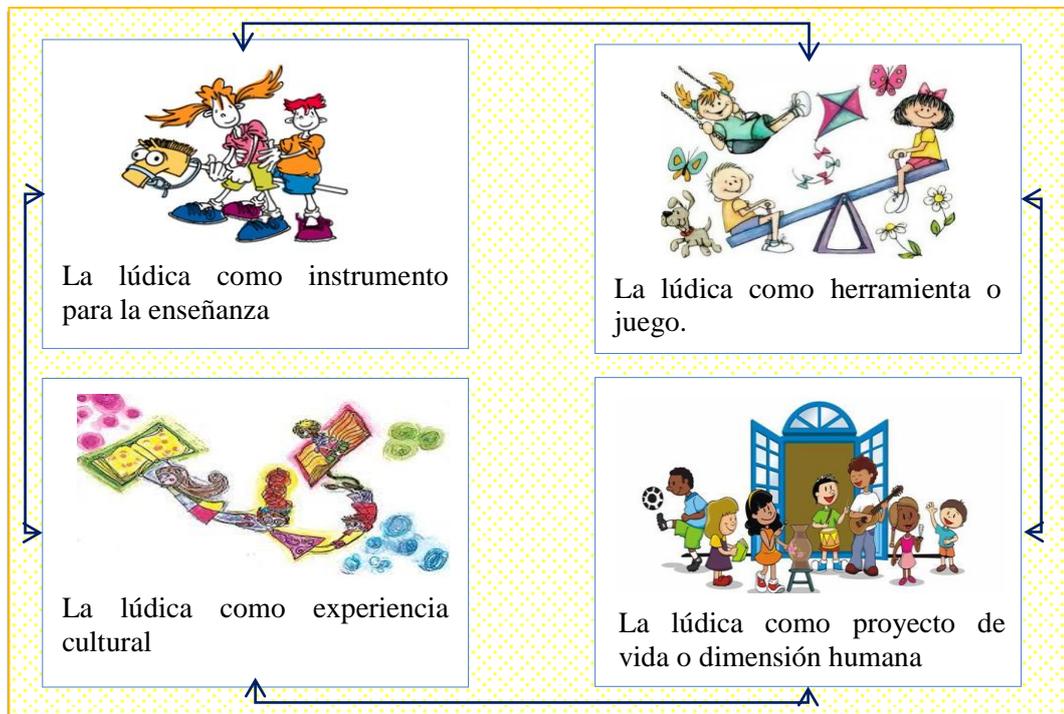
Es un gran avance tener un verdadero espacio de actividades lúdicas, de esta forma se ejerce un ambiente armónico, que llama la atención como el interés de los aprendices, estos entornos ofrecen como ventaja la verdadera forma de aprender a través de lo se hace como una forma experimental y concreta que solo tiene como objetivo, lograr incentivar las acciones de aprendizaje como también propiciar un mejor entorno para la educación la cual facilitará la labor del docente y las tareas de los educandos.

Una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr poner en marcha y enriquecer todos los otros procesos que como capacidades puede realizar el ser humano La Lúdica fomenta entonces el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad y el conocimiento.

2.3.2. Manifestaciones de la lúdica.

De esta forma gráfica se expresa la clasificación de la lúdica, la cual nos muestra un ambiente armónico y entretenido.

Gráfico 1: Clasificación de la lúdica.



Fuente: Scielo Colombia Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión (2009)
Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Propiciar el juego enfocado desde el punto de vista didáctico, indica que se pueden usar en los niños y niñas para mantenerlos entretenidos y controlados a esto se deduce que "el juego es una tercera zona", un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa (realidad objetiva) o que la vida interna, y en la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que le es propia. Pero la cultura no se vive como algo externo o ajeno, sino que es experimentada, [...]". Winnicott (pág. 10).

2.3.3. Clasificación de los recursos

➤ Recursos didácticos:

Las herramientas que aportan al desarrollo de proceso educativo son los recursos didácticos, que forman parte de la dinamización de las actividades en el salón de clases, estos son: “Materiales y herramientas utilizados con intención didáctica, vinculados a estrategias metodológicas basada en la interacción comunicativa (acceso, tratamiento y comunicación de la información)” así lo define (Roca, 2009, pág. 75)

La importancia que tienen los recursos didácticos son imprescindible para lograr la excelencia en la educación, debido a que estos solo son herramientas procesadoras del desarrollo de los diferentes tipos de los pensamientos, que inducen la calidad educativa en quienes ejercen el derecho del aprendizaje, los materiales no pueden faltar para mantener una estabilidad conductual en el aula de clases y también fuera de ella.

Estos recursos didácticos proporcionan información al alumno, son una guía para los aprendizajes, ya que nos ayudan a organizar la información para transmitir el nuevo conocimiento previo y de esta manera ofrecer nuevos conocimientos a los estudiantes, así como también ayudan a ejercitar las habilidades para desarrollarlas. Los recursos didácticos despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.

➤ Recursos Lúdicos

Dentro de los espacios interactivos que innovan las metodologías curriculares, se obtiene los nuevos recursos que optimizan el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del siglo XXI son los recursos lúdicos los cuales se definen de la siguiente manera:

Para (Petidier, 2013) **“Son todas aquellas prácticas que tiene como fin el desarrollo y la formación de un sujeto en algún ámbito de la educación, ya sean conceptos, valores, desarrollo físico o capacidad y habilidades. El sector objetivo, como educadores de tiempo libre, son los niños jóvenes, y esto permite la libertad de establecer actividades lúdicas variadas y diversas”**. (pág. 19).

Los estudiantes necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser, descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, para resolver problemas. La manipulación de estos recursos ayudaran al desarrollo cognitivo en los estudiantes. Mediante el empleo de estas herramientas se da un paso necesario e indispensable para la adquisición de competencias en el área de Entorno Natural y Social. Pero no es la manipulación lo más importante sino la acción mental que ésta estimula cuando los niños tienen la posibilidad de tener los objetos, los distintos materiales en sus manos y saber utilizarlo.

2.3.4. Tipos de Recursos Lúdicos

Los tipos de recursos serán de animación cultural, basada en los objetivos que pretende alcanzar: Recursos Lúdicos conceptuales y recursos Lúdicos motrices siendo necesarios para la aplicación de las clases en el área de Entorno Natural y Social para que los estudiantes capten los nuevos conocimientos convirtiéndose en clase motivadora e integradora.

➤ Recursos lúdicos conceptuales

Es importante adaptarse para continuar cambiando es sistema educativo con el único fin de innovar y mejorar la calidad de ésta, haciendo uso de todo tipo de herramientas, las mismas que son definidas en el libro de técnicas en la que:

(Petidier, 2013) “Son ejercicios cuyo principal objetivo es la vinculación de conocimientos, habilidades o capacidades teóricas en los individuos del grupo, [...] por medio de elementos como utensilios novedosos, recursos multimedia o juguetes. Del libro Técnicas y recursos de animación en actividades en tiempo libre” (pág. 19)

Establece un principal objetivo de inculcación de conocimientos, habilidades o capacidades teóricas en los individuos del grupo y recursos de animación en actividades en tiempo libre de esta forma se esclarece el recurso lúdico conceptual, y deja abierta un espacio para el avance de la educación. También aporta para la excelencia educativa que busca la revolución ciudadana.

➤ **Recursos lúdicos motrices**

Estos son los principales gestores de las actividades que fomentan el desarrollo de las destrezas físicas en los educandos, puesto que promueven progresivamente las habilidades socio-cognitivas con el único fin de estimularlas y que éstas se optimicen con las diversas formas de fortalecerlas e inyectar la motivación hacia la educación de calidad.

(Petidier, 2013) “Es muy importante tener presente el desarrollo motriz de los estudiantes para obtener los alcances propuestos y estos tienen una directriz los cuales son los juegos y los recursos lúdicos que trabajan aspectos coordinativos, de estímulo físico, flexibilidad, resistencias y demás. En la animación sociocultural se parte con una ventaja: que los deportes pueden ser interpretados o llevados a cabo de manera que divierta [...]. (pág. 20).

Es una parte fundamental crear el desarrollo de los aspectos motrices en los educandos, con esto se logra crear una mejor coordinación de habilidades y destrezas mentales. Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3.5. Funciones de los recursos lúdicos

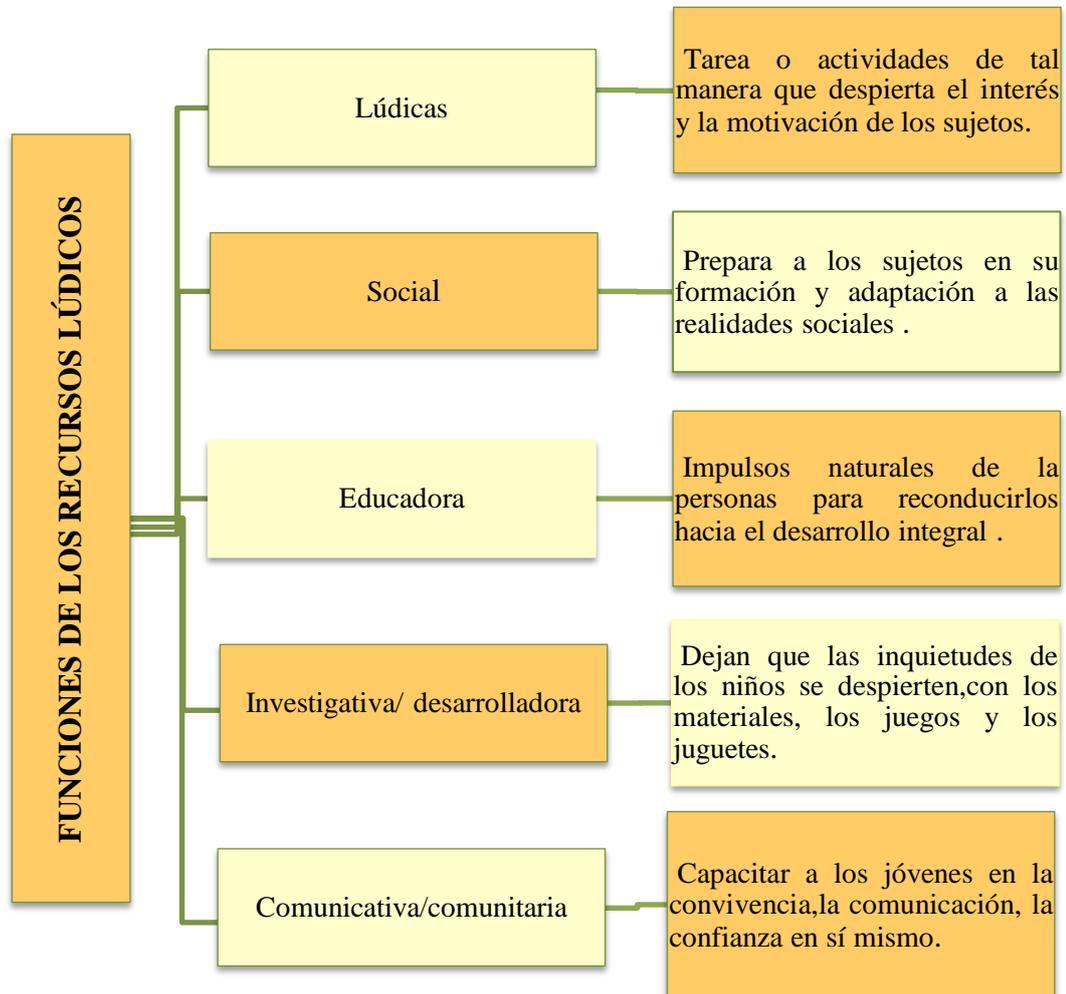
Todo docente debe tener un claro concepto sobre el funcionamiento de los recursos lúdicos, los cuales constituyen la plataforma que guía el proceso del desarrollo de construcción del conocimiento para formar los parámetros básicos que dinamizarán las actividades. Con estos recursos motivarán a los estudiantes en la clase, donde trabajarán con las estrategias, técnica grupal, equipo, resolución de problemas, técnicas analógicas para la resolución de los problemas cotidianos.

(Petidier, 2013) “Dentro del proceso pedagógico es de suma relevancia tener clara las funciones que propician los recursos y su impacto en el desarrollo cognitivos, sumado a que fortalece el aspecto social y emotivo dentro los estudiantes lo cual hace un espléndido trabajo para la formación académica en los educandos, de esta forma se potencia el proceso áulico funcionando interactivamente entre el docente y el aprendiz.” (pág. 21)

Ejercer un correcto funcionamiento de estos recursos se logrará canalizar el objetivo planteado con sus respectivos logros y alcances que el maestro proponga al inicio de su jornada laboral para constatarlo al final, pero esto es alcanzable cuando se tiene los recursos apropiados y que su impacto favorezca al desarrollo cognitivo y de esta forma el docente tiene las herramientas que benefician su práctica con resultados que brinden la eficacia en el proceso enseñanza aprendizaje de los educando.

Las funciones que ganan los estudiantes que buscan el aprendizaje significativo y constructivo son propiciadas por los espacios que brindan los recursos lúdicos.

Gráfico 2 Funciones de los recursos lúdicos.



Fuente: (Petidier, 2013, págs. 106-109)

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Dentro de estas funciones que bien guiadas tienen las directrices de fomentar, la sociedad y la educación arman un individuo investigativo y desarrollado tanto como la parte comunicativa dentro de las comunidades, volviendo a los educandos seres capaces de solucionar los problemas.

2.3.5.1. El juego como actividad.

Con seguridad se puede utilizar para el proceso pedagógico una herramienta amiga para el docente como para el educando, por tal razón es la más idónea para una propuesta innovadora de la educación moderna, es el apoyo del maestro o maestra esta actividad que busca despertar el interés y dinamización.

Para (García A. , 2009) “Al ser el juego la actividad principal de la infancia, es lógico que se convierta también en un instrumento esencial y poderoso para la enseñanza. Pero saber esto no es suficiente; además el educador debe conocer cómo incorporar la acción lúdica del mejor modo, para sacarle el mayor provecho posible” libro de Juego infantil y su metodología Para (pág. 2).

Dentro de este procedimiento hay que tener claro el enorme potencial que puede producir esta actividad al educador, que optimizará el aprendizaje y que se encuentra a disposición de quien quiera hacer uso de esta actividad para lograr el objetivo planteado, es decir; el educador debe crear estrategias, planes para lograr el cumplimiento de actividades establecidas en un cronograma y no dejar de incentivar al estudiante en el desarrollo de sus capacidades.

(Delgado, 2011) “Lo describe en esta cita: “El juego es una reacción de la vida humana, que a través del hecho de jugar, realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente en tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc” Johan Hulzinga (1938) (pág. 10)

2.3.5.2.El juego como manifestación social

Los juegos forman parte la manifestación de los niños y niñas que demuestran sus habilidades a la sociedad y expresan su libertad.

Cuadro 1 El juego como manifestación social

Tipos de juegos	Actividades lúdicas de los mecanismo	Aplicación del juego a otras actividades de la vida cotidiana	Disfunciones o desgravaciones.
AGÓN (competencia)	Deporte, torneo, juegos de estrategias.	Competencia comercial, concursos y exámenes.	Violencia, ambición de poder, ganar por encima de todo, el fin justifica los medios.
ALEA (suerte)	Loterías, casinos, rifas, apuestas,	Especulación bursátil	Ludopatía, superstición, astrología, videncia y adivinación.
MMICRY	Carnaval, fiesta, rol teatro, cine, videojuego, realidad virtual	Uniforme de trabajo, profesiones representaciones de trabajo, moda y etiqueta	Enajenación mental, desdoblamiento de personalidad.
ILINX (vértigo)	Parques de atracciones, deporte de riesgo, actividades de multiaventura, carreras	Profesores cuyo ejercicio implica control de las situaciones extremas.	Consumo k2 de estupefaciente inconciencia acerca del riesgo personal

Fuente: (García A. , Juego InfantilL y su Metodología, 2009, pág. 26)

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

El juego espontáneo requiere de la actitud lúdica de los practicantes, debido al gran abanico de posibilidades y variables que hace que cada experiencia se perciba como nueva y enriquecedora. (Sánchez, pág. 83) La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo.

2.3.6. Clases de juegos

Para (Peñalba, 2009, págs. 90-92) mencionan las clases de juegos que se utilizarán para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, juegos psicomotores, juegos cognitivos, juegos sociales.

➤ Juegos psicomotores

El desarrollo de las habilidades psicomotoras son las principales activadoras del proceso crítico y cognitivo, por ello los juegos psicomotores “Son los que desarrollan capacidades motoras por medio del movimiento y la acción corporal [...]” lo cual conlleva a sincronizar la mente y el cuerpo en un compendio armónico entre las habilidades y capacidades que el ser humano puede desarrollar y cultivar en el trayecto progresivo de la educación.

➤ Juegos cognitivos

El desarrollo de los juegos hace que se implique todos los sentidos y el progreso a través de la práctica, los niños y las niñas ponen a disposición la creatividad, imaginación, memoria, pensamiento percepción, concentración y atención, para construir un esquema básico con oportunidades a realizar una buena participación que contribuyan al desarrollo de capacidades intelectuales, juegos que favorecen el pensamiento abstracto y las habilidades lingüísticas [...]”.

➤ **Juegos sociales**

A menudo se realizan juegos donde intervienen más de dos personas los cuales se propician para una mejor convivencia para fomentar el trabajo docente y que se sientan motivados a las realidades sociales, las cuales, “se realizan en grupos, ya sean pequeños o grandes [...] los juegos de reglas, de ficción o los juegos cooperativos” (Peñalba, 2009, pág. 91). Esto fomenta la unión y solidaridad entre compañeros afianzando sus actividades sociales.

Esta fomenta la unión y solidaridad entre compañeros afianzando sus actividades sociales. Ejemplo de estos juegos pueden ser el “Apartamento y los inquilinos”, esta actividad fomenta el trabajo en equipo, la rápida visualización para formar parte como inquilino o apartamento de un determinado grupo. Otro ejemplo de juego en equipo es “quitarle la cola al trencito”

Los juegos son completamente sociales siempre y cuando se mantengan sus reglas las mismas que fomentarán la disciplina y la conducta además de entretener, son importantes los factores sociales y psíquico debido a que estimulan el interés puesto que dinamizan las formas de participar con las interacciones en los procesos que pueden ser educativos o recreativos pero es imperativo incorporarlos en el ámbito educativo lo cual optimizará y fortalecerá el desenvolvimiento y los conocimientos intelectuales como también los espirituales.

2.3.6.1. Características de los juegos

Es importante conocer las características de los juegos, debido a que buscan liberar los desarrollos reprimidos en un ambiente que no posee los recursos necesarios para la práctica del proceso de enseñanza aprendizaje, éstas elaboran un compendio para potenciar las actividades de los docentes que aún no ejecutan acciones de recreación como parte de la educación y que tienen métodos ortodoxos que provocan la falta de interés a las estaciones laborales educativas.

Gráfico 3 Características de los juegos



Fuente: (García A. , Juego Infantil y su Metodología, 2009, pág. 8) Juego infantil y su metodología.

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Como explica el ordenador gráfico de las características de juegos, éstos ayudan al desempeño de la creatividad, imaginación, satisfacción de una etapa con la reglamentación que funde la disciplina con el entretenimiento.

2.3.6.2.Desarrollo cognitivo

Este proceso es importante en la etapa inicial de los educandos que forjan sus conocimientos hacia las diversas áreas que buscan alcanzar la excelencia educativa con una supervisión de impacto educativo en todas sus ramas pero que se adapte a la inclinación de los aprendices.

Para (Rodríguez, 2014). “Las personas desde que nacemos, incluso desde antes de nacer, hasta la edad adulta y después, pasamos por un largo camino de crecimiento, a lo largo de este sendero, se produce el crecimiento físico, pero también se produce el desarrollo psicológico” (pág. 3).

No se puede dejar de aprender mientras pasamos por esta vida, lo cual favorece a la educación y la formación, pero depende mucho de las actividades que se realizan en el proceso, pero que si no son bien guiadas puede conllevar a una incapacidad física por tal razón es importante llevar un buen conocimiento para la enseñanza y lograr resultados que promociónen un aprendizaje de calidad que sirva para desarrollarlo en el medio donde habita.

La sociedad necesita que los aprendizajes de los estudiantes sean significativos que busquen un bienestar común, es aquí donde los juegos son la parte del proceso moral y social que formará a los futuros ciudadanos excelencia que tendrán el compromiso de cambiar los hábitos que son perjuicio de la convivencia.

2.3.6.3. Proceso cognitivo

El ser humano al recibir la información despierta el interés de curiosidad, pasa a formar parte del ejercicio mental en desarrollar las destrezas y habilidades intelectuales que parten del cerebro y ayudan a la conducta, a lo que se denominan como:

(Sendra, 2010). **“Los procesos cognitivos son operaciones mentales internas. La mente y la conducta funcionan mediante procesos, transformando una operación en otra por la aplicación de una regla, y abarcan también todas las actividades psicológicas (aprendizaje, emoción o motivación). Los procesos cognitivos básicos son la atención, la percepción y la memoria.”** (pág. 23).

El desarrollo las habilidades cognitivas son partes operacionales y fundamentales para mejorar los estándares de calidad educativa, este es el logro que forma el docente en los estudiantes que debe estar respaldado por quienes le rodean para no tener problemas de desequilibrio de los conocimientos.

➤ La atención

Este es una de las herramientas que forma la verdadera conciencia educativa y activa los estados de aprendizaje con eficacia a lo que denominamos como el proceso de activación del organismo para captar estímulos (internos o externos), responsable de la pauta en marcha y el funcionamiento de los procesos cognitivos.

➤ **La percepción**

Es necesario tener esta habilidad activa para llevar un proceso adaptable a la educación, con sus nuevas metodologías y sus procesos, en la definición de Sendra concluye que: Es el conjunto de procesos y actividades mediante los que se obtiene información de nuestro entorno, las acciones que realizamos en él y de los propios estados internos, a través de los sentidos.

➤ **La memoria**

Parte esencial del desarrollo cognitivo es la memoria, que busca implementar las habilidades mentales de retentivas para tener un aprendizaje que perdure por mucho tiempo por tal razón la define como: Es un proceso mental por el cual se registra, retiene y recupera información. Para que exista la memoria, son necesarios estos tres pasos.

Estos tres segmentos del desarrollo humano sobre todo el mental forman parte del proceso significativo, constructivo y cognitivo, estos cultivan una educación de calidad que debe tener la educación de excelencia que busca el estado en el siglo XXI.

Este cambio hará una enorme potencialidad para encontrar resultados permanentes y eficaces, la atención forma parte del estado activo y funcionamiento cognitivo, la percepción es necesaria para el proceso adaptable en y que se internen para luego surgir.

2.3.6.4. Progresiones del desarrollo

El desarrollo es un sinónimo de progreso, lo cual invita al cambio y que éste se apropie de los educandos es un reto que si logra conseguir se mejorará la calidad de vida de toda una sociedad, que vive anhelando vivir en armonía. El proceso de desarrollo según Watson determina la conducta como un puente determinante para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas, en el que cita:

(Hernández, 2011) **“Si un niño pequeño cada vez que dice una palabrota los padres se ríen, este mismo niño tenderá a repetir para volver a recibir el premio a su conducta. Si por el contrario, otro niño toca una plancha caliente y se quema, la probabilidad de que vuelva a hacerlo disminuye, porque ha recibido un castigo a la conducta de tocar la plancha”** (pág. 14).

El proceso de educación no es solo parte de los docentes en una institución educativa, también la conforman los representantes y la comunidad; además las autoridades locales, las cuales son la guía de los educandos, a esta unión de personas y estructuras que brindan educación se la denomina comunidad educativa, que es la encargada de formar a los estudiantes.

➤ Reforzamiento positivo y negativo

Es importante incentivar los logros de cada niño o niña que se esfuerza, por tal razón es necesario premiar y estimular el buen desempeño para animarlos a continuar con su acertado desarrollo. Un sujeto realiza una conducta y es premiado, por ello recibe algo que le resulta bueno o agradable. Pierde algo que le resulta negativo o le desagrada. (Hernández, 2011, pág. 20). El premio o el

castigo son la paga de nuestras acciones, éstas repercuten en base los aprendizajes que adquieran si son los correctos y los incorrectos, estos dependen de los principales actores de la enseñanza de los niños o niñas, los padres o quienes los tengan a cargo, esto nos enseña que la educación empieza en la casa.

➤ **El desarrollo del conocimiento de los niños**

Para Piaget determinar que los niños y niñas aceptan los conocimientos formados no es la correcta forma de creer que así asimilan los aprendizajes, ellos mismos los construyen en base a su entorno en el que conviven a diario: Para (Hernández, 2011). “El niño edifica de forma activa los conocimientos, no los recoge acabados desde fuera, pero el entorno aporta las piezas para su elaboración. La inteligencia no nos viene dada desde el nacimiento de forma inalterable, sino que cada individuo va construyendo sus edificaciones [...]” (pág. 16).

En la realidad los infantes logran entender o aprender de forma equilibrada y acoplada al medio en el que se desarrolla cotidianamente debido a que estos son sus primeros extractos en influenciar las captaciones y se practican de forma personalizada en cada uno de ellos.

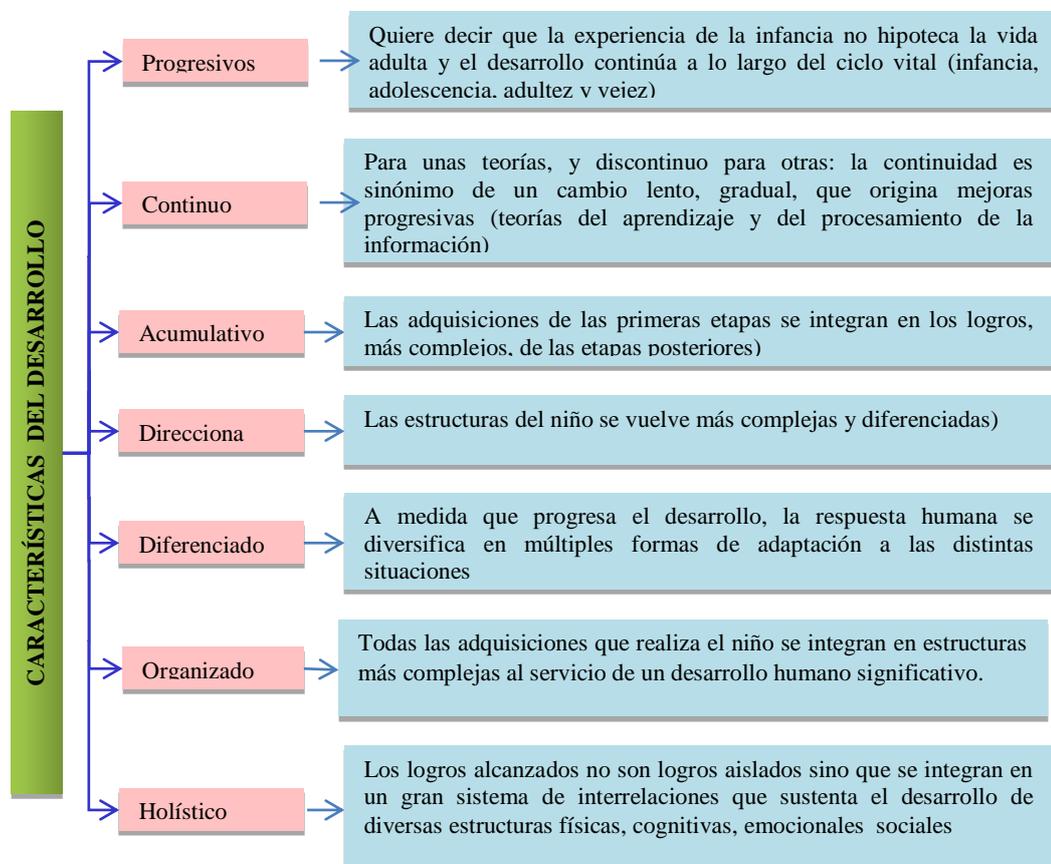
Para (Hernández, 2011) “Se refiere al modo en que un organismo incorpora elementos del entorno a su estructura mental. [...] Es el proceso mediante el cual la persona se ajusta a las condiciones exteriores. Según Piaget, estos dos procesos se interrelacionan directamente con el fenómeno de la equilibración.” (pág. 18).

Este proceso se define por las acciones que son acompañadas por las diversas actividades que realizan y en esencial los juegos que son su principal herramienta de aprendizaje pero también quienes los acompañan a realizarlos por ello, es importante que practiquen todo ejercicio de entretenimiento.

2.3.6.5. Características del desarrollo

Es importante apreciar las características del desarrollo debida a que estas son la que formulan el equilibrio del aprendizaje.

Gráfico 4: Características del desarrollo



Fuente: (Castorina, 2013, pág. 10)

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

➤ **Estadio del desarrollo**

En esta etapa clasificada en 3 fases en las que Explica que estas mediciones pueden hacer que “el niño pase de la zona de desarrollo real, que es la extensión que contiene todo lo que el aprendiz puede llegar hacer por sí solo, a la zona de desarrollo potencial” Vygotsky sobre su teoría de la Zona de desarrollo citado en el libro de desarrollo cognitivo y motor por (Hernandez, 2011, pág. 26) . Es preciso que se tengan las debidas atenciones en el proceso educativo infantil puesto a que en esta etapa se obtiene el resultado más próximo del resultado de captación.

Gráfico 5 Estadio del desarrollo

		
ESTADIO I: también llamado el de la etapa sensorio-oral comprende desde el nacimiento al primer año de vida. consiste en desarrollar la confianza sin eliminar planamente la facultad para desconfiar.	ESTADIO II: también llamado anal-muscular va desde cerca de los 2 años hasta los 3. la tarea primordiales consisten en alcanzar un cierto grado de autonomía, aun reservando algo de vergüenza.	ESTADIO III: tambien se le llama genital-locomotor. va desde los 3 hasta los 6 años aproximadamente y sus tareas fundamentales son las de fomentar la iniciativa sin demasiada culpa.

Fuente: Libro desarrollo cognitivo y motor de (Hernández, 2011, págs. 22-23)

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Este producto que aporta con la creatividad e imaginación de los niños y niñas, forman parte del desarrollo intelectual que busca organizar las ideas y problemas como también las argumentaciones para defender las hipótesis o sustentarlas que mientras más se practica se agilitan formando parte de la inteligencia que contribuye de forma muy significativa a la educación, debido a que la interpretación de las ideas son un aporte a la construcción del conocimiento.

2.3.6.6. Desarrollo del pensamiento del niño

Fase en la que se constituye el estado progresivo sobre la conectividad de los niños y niñas en la que el pensamiento se convierte en un aliado productivo y formativo es por ello que: “El pensamiento es el producto de la mente que se origina gracias a la actividad intelectual y puede surgir de abstracciones propias de la imaginación así como también de las actividades racionales”(Ortiz, 2011)

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. Es necesario constituir en la mente de los niños y niñas elementos que favorezcan al verdadero desarrollo progresista que logra mejorar la calidad intelectual y emotiva conduciéndolas por los senderos de la cultura y educación de excelencia.

➤ **Pensamiento concreto**

Este está basado en toda actividad física sensorial que realicen los niños y niñas en su eje descriptor de conocimientos se desarrolla en sus funciones motrices y juegos en los que se absorben la parte de conocimientos los cuales son interiorizados e iniciados desde sus propios pensamientos.

(Antoraz, 2010) **“Está suspendido a la experiencia que se capta a través de los sentidos. Al niño le sirve para interaccionar con su medio, descubriendo nuevas soluciones. Por ejemplo: cuando descubre cómo subirse a una silla”. De esta forma se ha construido el proceso de conocimientos de los niños y las niñas en sus inicios y lo seguirá siendo, por tal razón se debe potenciar el desarrollo por medio de la lúdica.** (pág. 164)

Este pensamiento se deriva de la realización de alguna actividad realizada o por realizarse, es decir que se piensa y actúa de forma coordinada para lograr objetivos planteados, además aporta a formar la actitud de los aprendices se es muy eficaz y su nivel aumenta para buscar desafíos más grandes, incrementando los niveles de captación y participación en los que la experimentación juega el papel más importante en el proceso educativo de los niños y niñas.

De aquí proviene el aporte fundamental de las asimilaciones de los conocimientos pero lo más importante es que este descubre y se aplica esto se basa en un entorno real en vive el educando fortaleciendo de manera práctica, el progreso educativo llegando a una experiencia desarrolladora del intelecto infantil.

➤ **Pensamiento abstracto**

(Antoraz, 2010, pág. 166) Este proceso no deja de tener menor importancia en la construcción del conocimiento de los infantes que inician la organización de sus ideas mediante estas actividades que ayudan al ejercicio mental y organizativo del pensamiento, éste se dedica a la irrealidad puesto que “Juega con modelos, conceptos, representaciones que nos sirven para operar en la realidad. Se refiere a realidades que no se pueden captar directamente por los sentidos”

2.3.7. Definición de entorno natural y social

Es importante conocer la definición de la materia que procura el cuidado y conocimientos de medio en que vivimos y es muy apropiado que se inicie la educación con factores de concienciación para el fortalecimiento educativo. "El entorno es aquello que rodea a algo o alguien. Por ejemplo: la frase "Martín cayó en la droga por la mala influencia de su entorno" señala que esta persona habría comenzado a drogarse por la presión o el consejo de los sujetos con quienes compartía su vida.(Angulo, 2009, pág. 53).

2.3.8. El entorno natural

Desde el nacimiento del ser humano siente ansiedad de alimentarse al contacto con el calor de la madre, es decir; que el niño en su etapa de crecimiento va despertando curiosidad de los que le rodea.

➤ **El entorno social**

El entorno social es el medio donde la sociedad crece, vive con cada persona pero en diferentes estados y condiciones pero con una misma visión mejorar cada día. Mediante el crecimiento del niño va conociendo cada detalle que se encuentra en su entorno, donde va identificando los diferentes sitios que le permiten diferencial de otros. Además, los medios de información y comunicación ayudan al niño a reconocer hechos que suceden fuera de su hábitat, de tal manera que receptan y procesan la información para luego difundirlas a los demás y prevenir que sucedan los mismos hechos acontecidos en ciertos lugares como lo sucedido con el medio Ambiente.

➤ **La importancia de enseñar y aprender Entorno Natural y Social**

Es importante y necesario llegar a los estudiantes con el conocimiento sobre la vida y medio en que vivimos para su conservación y una convivencia armónica. Es lo importante que es para el ser humano no solo enfrentar los problemas que el mismo ha creado en el medio ambiente que perjudican a todo el mundo; sino, resolverlos dejando de lado los intereses particulares sino fijándose en el bienestar de quienes habitamos en el planeta.

El hombre debe entender el grave problema que causa a la naturaleza, así como, que la solución no debe ser a largo plazo para evitar el deterioro del planeta. Esta solución debe considerar que la satisfacción material de unos pocos; así como el

avance científico y tecnológico que avanza vertiginosamente, solucionando problemas de diferente índole, pero causando en ciertos casos la degradación de la naturaleza, debe ser secundaria, ante el bienestar mundial de vivir en un medio ambiente libre de contaminación. Es por esta razón que la materia de entorno natural tiene su fundamentación para forjar las bases de la educación, pues aporta a la cultura de concienciación y conservación del medio ambiente, lo cual hace una campaña beneficiosa al planeta.

(MIN EDU ECUADOR, 2010) “Desde esta visión, la importancia del estudio del área de Entorno Natural y Social como una asignatura dentro del programa curricular de la Educación Básica, radica en el conocimiento del medio inmediato y en el desarrollo de destrezas de interacción social que alienten una participación activa y reflexiva dentro de un grupo social, en completo reconocimiento e interrelación con el medio. La enseñanza de Entorno Natural y Social supone pensar en el espacio local y sus múltiples interacciones en la vida comunitaria, desde la preservación del patrimonio natural y cultural, y desde la convivencia en función del bienestar común”.(pág. 8)

Esta cita indica que el currículum del 2010 en esta área se basa en que el niño conozca el medio que lo rodea y desarrolle destrezas que le permitan interactuar con grupos sociales de su entorno. Al enseñar esta asignatura se da a conocer al niño la importancia de vivir y conservar la heredad natural, así como las costumbres de quienes le rodean y de la comunidad toda.

2.3.9. Didáctica de Entorno Natural y Social

La didáctica fortalece la educación aportando a las ventajas que se tiene para facilitar el progreso educativo en los estudiantes que en el siglo XXI esperan una educación más activa, dinámica y entretenida. Para (Díaz, 2009) “Su estudio no puede limitarse a una disciplina o conjunto de prácticas didácticas. Es un método de acercamiento permanente con vistas a preparar a los jóvenes a adaptarse a las condiciones de vida que se esperan y de incitarle a actuar para mejorarlos(pág. 243)”. La búsqueda de los mejores días es un proceso natural del ser humano y lo encuentra a través de muchos medios, los cuales contribuyen para el alcance los objetivos planteados y logrados.

➤ Los cuatro pilares Entorno Natural y Social

Lo importante es que los modos de tratar los saberes sobre el entorno natural y social constituyan un hilo conductor que aliente el fortalecimiento de las diversas identidades y que su convivencia enriquezca la vida social, política y cultural del país.

Gráfico 6: Los cuatro pilares Entorno Natural y Social



Fuente:(MIN EDU ECUADOR, 2010, pág. 9)

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

2.3.10. Ejes transversales del Buen Vivir

Los ejes transversales surgen como un esfuerzo de incorporar conocimientos que se deben poner en práctica dentro de la institución educativa, como: educación para la paz, para la democracia, la educación para la igualdad de oportunidades; para la salud, la educación de la sexualidad, la educación ambiental, entre otras.

Cuadro 2 Ejes transversales del Buen Vivir

Interculturalidad	<ul style="list-style-type: none">•Es el reconocimiento a la diversidad de manifestaciones étnico-culturales en las esfras local, regional, nacional y planetaria, desde una vision de respeto y valoracion.
Formacion de una ciudadanía democratica	<ul style="list-style-type: none">•Es el desarrollo de valores humanos universales, el cumplimiento de las obligaciones ciudadanas, la toma de conciencias de los derechos, el desarrollo de la identidad ecuatoriana y el respeto a los simbolos patrios, el aprendizaje de la convivencia dentro de una sociedad intercultural y plurinacional, que respeto las ideas y costubres de los demas y respete a las decisiones de la mayoría.
Cuidado de la salud y hábitos de recreación de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none">•El desarrrollo biológico y psicológico acorde con las edades y el entorno socioecológico, los hábitos alimenticios y de higiene, el empleo productivo del tiempo libre.
Educación sexual integral	<ul style="list-style-type: none">•El conocimiento y respeto por la integridad de su propio cuerpo, el desarrollo de la identidad sexual y sus consecuencias psicologica y sociales, la responsabilidad de la paternidad y la maternidad.
Protección del medio ambiente	<ul style="list-style-type: none">•La interpretación de los problemas medio ambientales y sus implicaciones en la supervivenvias para su conservación y protección.

Fuente: <http://educacion.gob.ec/ejes-transversales-del-buen-vivir/>

2.4. Hipótesis

Los recursos lúdicos aportarán de forma significativa al desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Básica de la escuela “Luisa Martín González”, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015?

2.5. Señalamiento de las variables

2.5.1. Variable independiente

Recursos lúdicos

2.5.2. Variable dependiente

Desarrollo cognitivo

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Diseño metodológico.

La investigación tiene el carácter cuantitativo y cualitativo, porque se empleó la estadística y el análisis de datos para establecer leyes generales sobre la importancia de aplicar la elaboración de recursos lúdicos para el desarrollo cognitivos con los estudiantes, representantes legales y docente de la institución para el área de Entorno Natural y Social. Se refiere a los recursos lúdicos, permitiendo recoger la información mediante las encuestas y obtener información real en cuanto al déficit que hay en el segundo grado para llegar a la cuantificación, tratamientos estadísticos y el análisis de datos para establecer leyes generales.

3.2 Modalidad básica de la investigación

En el presente trabajo de investigación se empleó el proyecto factible aplicándose la investigación de campo que se realizará en el segundo grado para crear una propuesta de acción en el área de Entorno Natural y Social., resolviendo el problema que se encuentra en la institución “Luisa Martín González” parroquia Anconcito realizando un diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta también se utilizará el paradigma cualitativo y el método empírico.

3.3 Nivel o tipo de investigación

El presente trabajo corresponde a la investigación acción porque parte de un problema encontrado en segundo grado, utilizando las investigaciones bibliográficas descriptiva, exploratoria, explicativa, de campo, todas estas investigaciones se encuentran en el paradigma cualitativo relacionándose a la modalidad de investigación, siendo necesario para llegar a una conclusión y buscar la respuesta al problema.

Bibliográfica: Se citará fuentes bibliográficas, de libros, revistas, ensayos, páginas del internet y tesis; se ha consultado para poder solucionar el problema de la institución, con estas citas fundamentará dicha problemática considerándose que son los autores que ya han estudiado, analizado e investigado. **Descriptiva:** Permitirá describir la realidad dentro de la institución en el segundo en la cual se utilizará el método de la observación en el campo de la acción para determinar el problema que se encuentra en el segundo grado de la institución.

Exploratoria: Se trabajará en el lugar de los hechos con los estudiantes del segundo grado de la escuela “Luisa Martín González” de la parroquia Anconcito para verificar el caso de los efectos encontrados en el paralelo y tener un resultado, llegando así al análisis y presentar la propuesta planteada.

Explicativa: Busca el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto, este tipo de estudio emplean la hipótesis, sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos.

3.4 Población y muestra

El proyecto se ejecutará en la Escuela “Luisa Martin González” ubicada en la parroquia Anconcito con 38 estudiantes, 35 representantes legales, docentes 6 y un directo la cual está conformada de 80 personas distribuidas de la siguiente manera

Cuadro 3 Población

	FRECUENCIA
DIRECTIVO	1
DOCENTES	6
ESTUDIANTES	38
REPRESENTANTES LEGALES	35
TOTAL	80

Fuente: Escuela de Educación Básica “Luisa Martin González”

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

3.4.1 Muestra.

No se realizará debido a que la población es pequeña.

3.5 Operacionalización de las variables.

Cuadro 4 Variable independiente recursos Lúdicos

Definición	Dimensión	Indicadores	Ítem	Técnicas e instrumentos
Son todas aquellas prácticas que tiene como fin el desarrollo y la formación de un sujeto en algún ámbito de la educación, ya sean conceptos, valores, desarrollo físico o capacidad y habilidades.	Recursos lúdico	Juegos	¿Considera usted que la elaboración de recursos lúdico logrará competente a los estudiantes durante las clases?	Guía de observación y talleres de intervención a estudiantes Encuestas a estudiantes y docentes Entrevistas a directivos
		Actividades		
		Manualidades		
	Tipos de recursos lúdicos	Conceptuales	¿Cree usted que es importante que los maestros tengan una misión y visión planteada específicamente en el Área de Entorno Natural y Social?	
		Motrices		
		Buenos hábitos		
Pedagogía educativa	Cultura			

Fuente: Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”

Elaborado por: Gloria Lucía Gualde Rosales

Cuadro 5: Variable dependiente desarrollo cognitivo

Definición	Dimensión	Indicadores	Ítem	Técnicas e instrumentos
Nivel donde se produce la relación humana directa con mayor intensidad y es el más efectivo en la comunicación humana	Desarrollo cognitivo Características del desarrollo	Atención Percepción Memoria Progresivo Continuo Acumulativo	¿Los docentes emplean recursos lúdicos que permiten el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Social y Natural	Guía de observación y talleres de intervención a estudiantes Encuestas a estudiantes y docentes Entrevistas a directivos

Fuente: Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”

Elaborado por: Gloria Lucía Gual Rosales

3.6. Técnicas e instrumentos

Las técnicas que se utilizarán, permitirán conocer la información y datos claros de la investigación aplicándose en la escuela “Luisa Martín González” las cuales se tomará en cuenta sobre los recursos didácticos para hacer de nuestros educandos seres creativos, críticos y reflexivos. Para recopilar datos sobre las variables en estudio se aplicaron los siguientes instrumentos de investigación; entrevista al director, encuesta a docentes, estudiantes y representantes.

La entrevista y la encuesta

Instrumentos cuantitativos de investigación social, para sacar una estadística, realizada con la ayuda de un cuestionario

3.6.2. Recursos

Cámara fotográfica.- Es un equipo, dispositivo que se utilizó para capturar imágenes que sirvan como evidencias y dejar constancia sobre la investigación

Cuaderno de notas.- Esto se lo utilizó para tomar apuntes acerca de los problemas que tienen los estudiantes en las clases, área de Entorno Natural y Social.

Videocámara.- Es un dispositivo cuya finalidad será grabar videos que sirvan como soporte en cuanto a las investigaciones que se realizarán en el proceso.

3.7. Plan de recolección de información

Cuadro 6:: Plan de recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para fomentar el desarrollo cognitivo con el nueva conocimiento previo en el área de Entorno Natural y Social
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes del segundo grado
3. ¿Sobre qué aspectos?	Los recursos lúdicos.
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador: Gloria Lucía Guale Rosales
5. ¿A quiénes?	Estudiantes del segundo grado
6. ¿Cuándo?	Año lectivo 2014 – 2015.
7. ¿Dónde?	Escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena
8. ¿Cuántas veces?	Una vez durante el año lectivo 2014 – 2015
9. ¿Cómo?	De forma individual y grupal
10. ¿Qué técnicas de recolección?	De forma individual, utilizando las técnicas: observación, entrevista y encuesta
11. ¿Con qué?	Cuestionario, cámara fotográfica.

Fuente: Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

3.8. Plan de procesamiento de la Información

Cuadro 7: Plan de procesamiento de la información.

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
Mediante las encuestas realizada a los estudiantes padres de familias y docentes de la escuela “Luisa Martín González”, se verificó sobre la falta de recursos lúdicos en las clases del área de Entorno Natural y Social	Una vez aplicada la encuesta en la institución se seleccionó para el efecto del problema buscar las soluciones mediante investigación en el internet, libros, revistas, citas de autores, filósofos, pedagogos, sociólogos, psicólogos y páginas web. Sobre todo que tengan un fundamento legal.	Realizadas las investigaciones sobre el tema de los recursos lúdicos para el inter-aprendizaje en los estudiantes del segundo grado se analizaron las encuestas realizadas a los estudiantes, padres de familia y docentes verificando el problema mencionado.	Según las estadísticas de las encuestas realizadas a los estudiantes, padres de familia y docentes se llegó al problema sobre los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo, en la escuela “Luisa Martín González” y buscar la solución al problema en el área de Entorno Natural y Social.	Con el tratamiento de los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo mejorarán el área de Entorno Natural y Social en el segundo grado de la Escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena año lectivo 2014 – 2015.

Fuente: datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

3.9. Análisis e Interpretación de Resultados

3.9.1. Encuestas realizada a los docentes

1. ¿Sabe usted que son los recursos lúdicos?

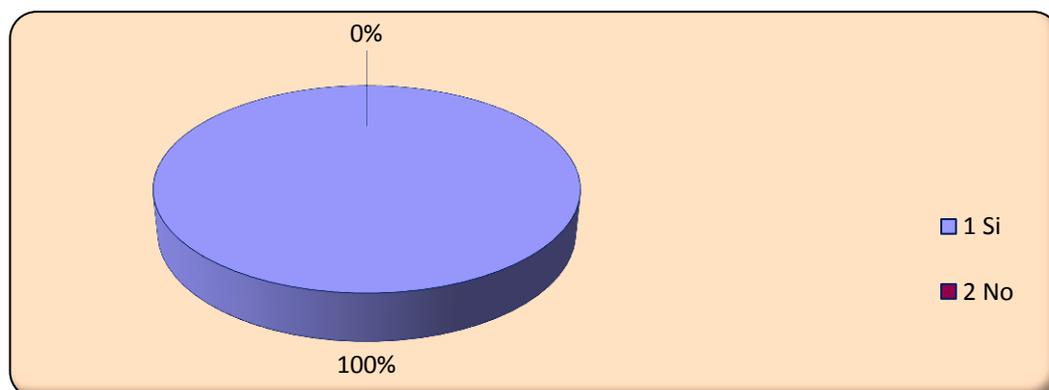
Gráfico 7: Conocimiento de los recursos lúdicos

Ítem	Valoración		F	%
1	1	Si	6	100
	2	No	0	0
	Total		6	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 8: Conocimiento de los recursos lúdicos



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

En la presente gráfica se obtuvieron resultados positivos acerca de los conocimientos que tienen los docentes sobre los recursos lúdicos en el que indica que el 100% de los docentes si conocen estas herramientas que potencian le aprendizaje de los estudiantes y fortalecen las clases volviéndolas interesantes.

2. ¿ Cree necesaria la aplicación de los recursos lúdicos en el área de entorno natural y social?

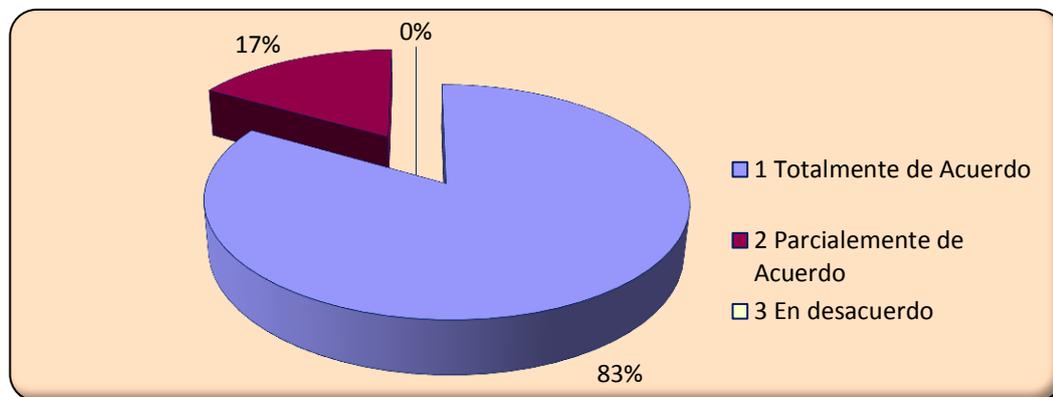
Cuadro 8: Aplicación de los recursos lúdicos

Ítem	Valoración		F	%
2	1	Totalmente de Acuerdo	5	83
	2	Parcialmente de Acuerdo	1	17
	3	En desacuerdo	0	0
	TOTAL		6	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 9: Aplicación de los recursos lúdicos



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

Esta gráfica muestra que los docentes consideran importante el uso de los recursos lúdicos para una dinamización de las clases, los educadores muestran el 83% de una totalidad de acuerdo, y el 17% parcialmente de acuerdo, lo cual indica que se tiene una alta importancia para hacer uso de los recursos didácticos.

3. ¿ Con qué frecuencia aplica en las clases los recursos lúdicos?

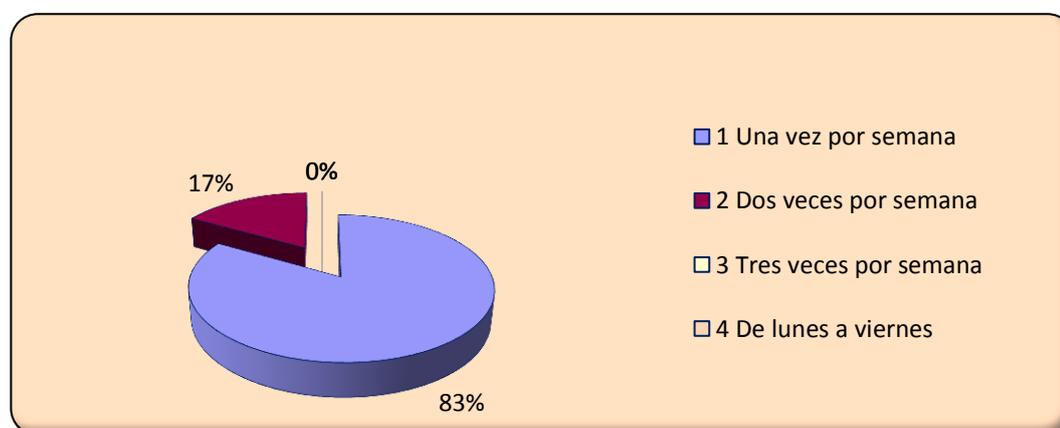
Cuadro 9 Aplicación de los recursos lúdicos

Ítem	Valoración	F	%
3	1 Una vez por semana	5	83
	2 Dos veces por semana	1	17
	3 Tres veces por semana	0	0
	4 De lunes a viernes	0	0
	Total	6	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 10: Aplicación de los recursos lúdicos



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

El 83% de los docentes respondió que una vez por semana usan los recursos lúdicos, mientras que el 17% de ellos dos veces por semana, lo recomendable es usar recursos a diario, lo cual promueve que se ejecute una praxis para la utilización de herramientas que ejecuten el desarrollo activo de las clases, y en este resultado deja abierta la expectativa de preparar material lúdico en la propuesta.

4. ¿ Cuáles de estos recursos considera necesario para la clase de entorno natural y social?

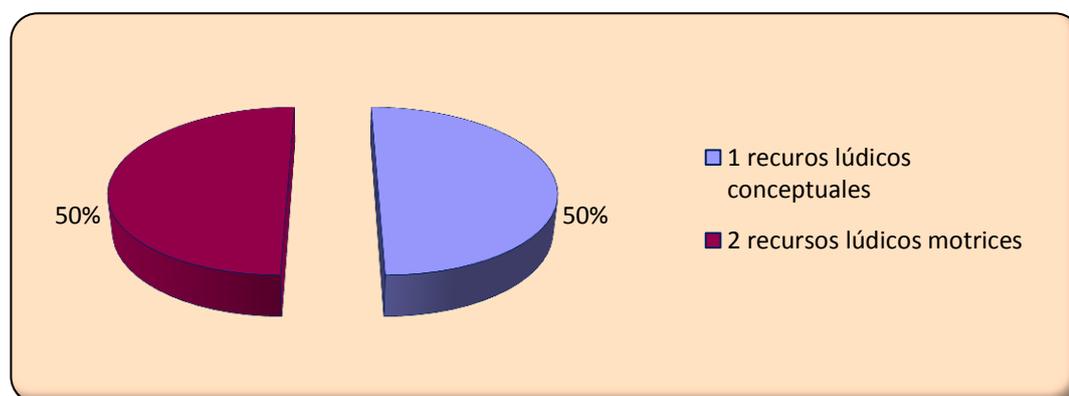
Cuadro 10: Recursos para la clase de Entorno Natural y Social.

Ítem	Valoración		F	%
4	1	Recursos Lúdicos conceptuales	3	50
	2	Recursos Lúdicos motrices	3	50
	Total		6	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 11: Recursos para la clase de Entorno Natural y Social.



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

Para desarrollo de los procedimientos escolares se necesita el uso de las herramientas lúdicas, entre las se pueden definir las conceptuales y las motrices, para los docentes el uso de estas herramientas son importantes y marcan un índice de 50% para recursos lúdicos conceptuales y 50% recursos lúdicos motrices este resultado muestra un excelente indicador para la formación de una propuesta innovadora mediante las herramientas lúdicas.

5. ¿Está usted de acuerdo que el juego es la actividad principal de la infancia, para el desarrollo cognitivo?

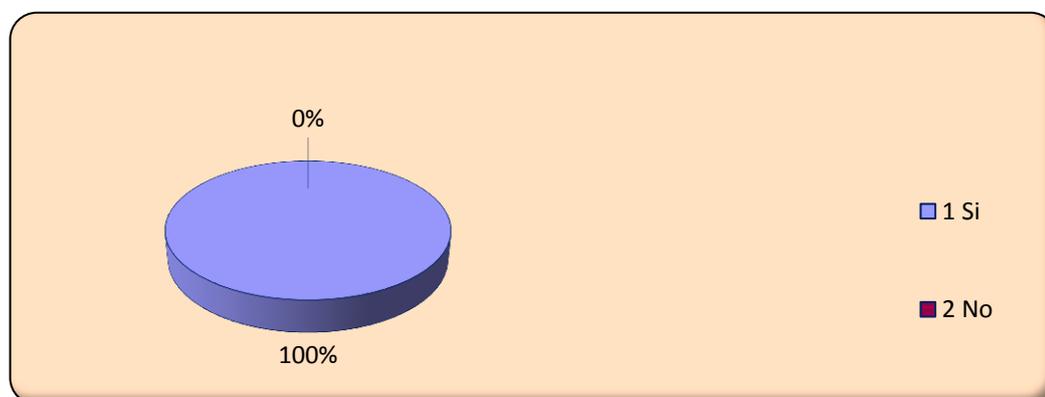
Cuadro 11: Juego para el desarrollo cognitivo

Ítem	Valoración		F	%
5	1	Si	6	100
	2	No	0	0
	Total		6	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 12Juego para el desarrollo cognitivo



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

Los docentes han respondido en un 100% que los juegos son el principal desarrollador de las habilidades cognitivas en la etapa infantil, es por ello que el índice que marca que son las actividades entretenidas y dinámicas, son las que forman los conocimientos en los estudiantes y esto favorece al proyecto que se está investigando para ejecutar.

6. ¿ Qué recursos lúdicos le gustaría tener como apoyo para trabajar en el área de Entorno Natural y Social?

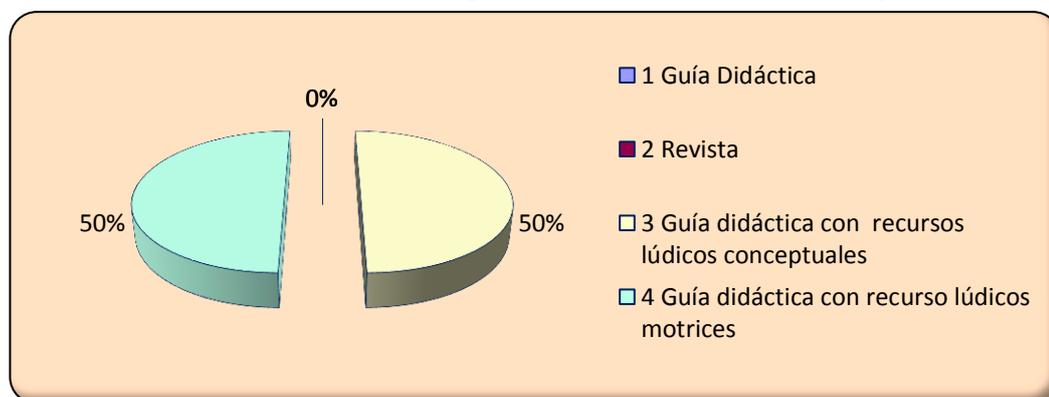
Cuadro 12: Recursos lúdicos para el área de Entorno Natural y Social

Ítem	Valoración	F	%
6	1 Guía Didáctica	0	0
	2 Revista	0	0
	3 Guía didáctica con recursos lúdicos conceptuales	3	50
	4 Guía didáctica con recurso lúdicos motrices	3	50
	Total	6	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 13: Recursos lúdicos para el área de Entorno Natural y Social



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

En esta representación se muestra una división de igual porcentaje en cuanto al recurso que se desee utilizar, este es el 50% para Guía didáctica para los recursos lúdicos conceptuales y el 50% para los recursos didácticos lúdicos motrices, esta proporción tiene resultados favorables para el proceso de uso de las herramientas que hacen factible y productiva el proceso de enseñanza aprendizaje.

7. ¿ Considera usted que los proceso cognitivo son operaciones mentales internas?

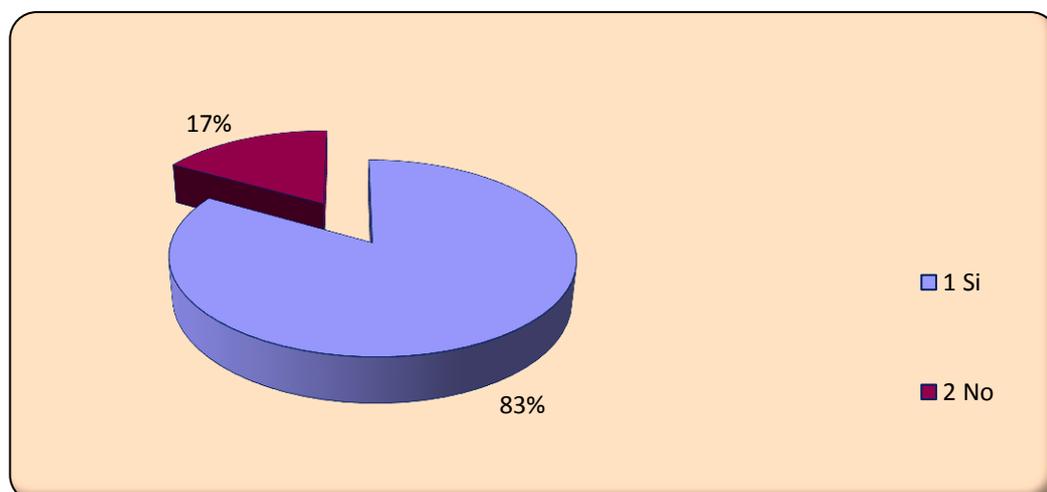
Cuadro 13: Los procesos cognitivos son operaciones mentales internas

Ítem	Valoración		F	%
7	1	Si	5	83
	2	No	1	17
	Total		6	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 14: Los procesos cognitivos son operaciones mentales internas



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

En la pregunta que define el cognitivismo como operaciones mentales internas los docentes responden que si en un 83% mientras que existe un 17% que aunque forma parte de la minoría muestra que aún existen brechas sobre el conocimiento de los conceptos o definiciones, este indicador motiva a generar una propuesta que aporte con progreso de las actividades de los docentes para una mejor educación escolar.

3.9.2. Encuestas realizada a los representantes

1. ¿Sabe usted que son los recursos lúdicos?

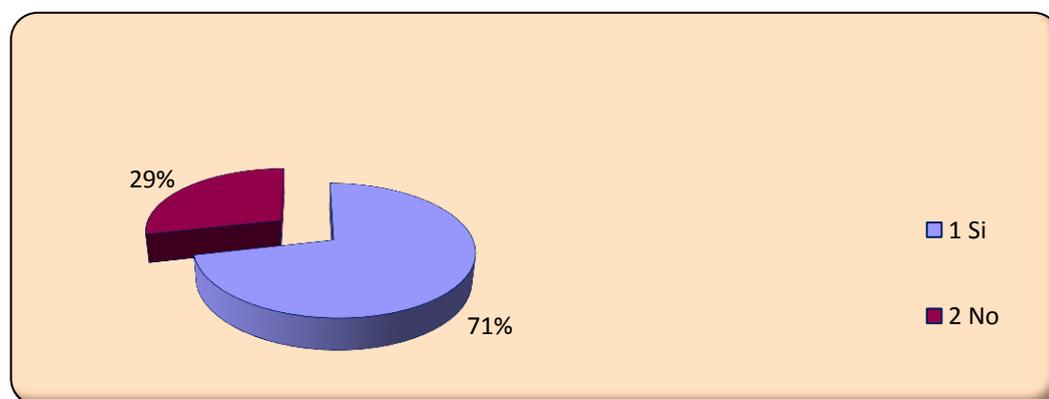
Cuadro 14: Recursos lúdicos

Ítem	Valoración		F	%
1	1	Si	25	71
	2	No	10	29
	Total		35	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 15: Recursos lúdicos



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

El resultado que muestra el dato estadístico realizado a los representantes muestra que 71% si tiene conocimiento sobre lo que son los recursos lúdicos, esto es importante debido a que de esta forma sabrán la importancia que tienen estas herramientas, mientras que el 29% define que no tiene conocimientos, esto hace deducir que se le prestará poca importancia.

2. ¿ Conoce usted con qué frecuencia el docente trabaja con los recursos lúdicos en las aulas y asignaturas asignadas?

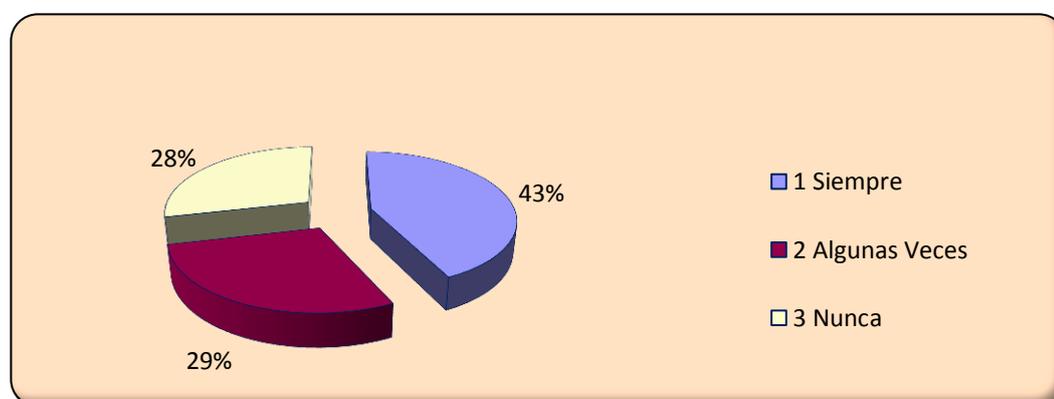
Cuadro 15: Frecuencia en la aplicación de los recursos lúdicos.

Ítem	Valoración		F	%
2	1	Siempre	15	43
	2	Algunas veces	10	29
	3	Nunca	10	28
	Total		35	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 16: frecuencia de utilizar los recursos didácticos



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

El uso frecuente de los recursos lúdicos debe ser tomado en cuenta para conocer el resultado de una verdadera educación, en estos resultados se muestran los rangos de la siguiente forma, el 43% respondió que siempre, el 29% indicó que algunas veces y el 28% restante que nunca, lo cual presenta una gran déficit para obtener resultados en las aplicaciones de los procesos educativos invitando a fortalecer la propuesta de este proyecto.

3. ¿ Está de acuerdo que las actividades de Entorno Natural y Social aportan al desarrollo cognitivo de su educando?

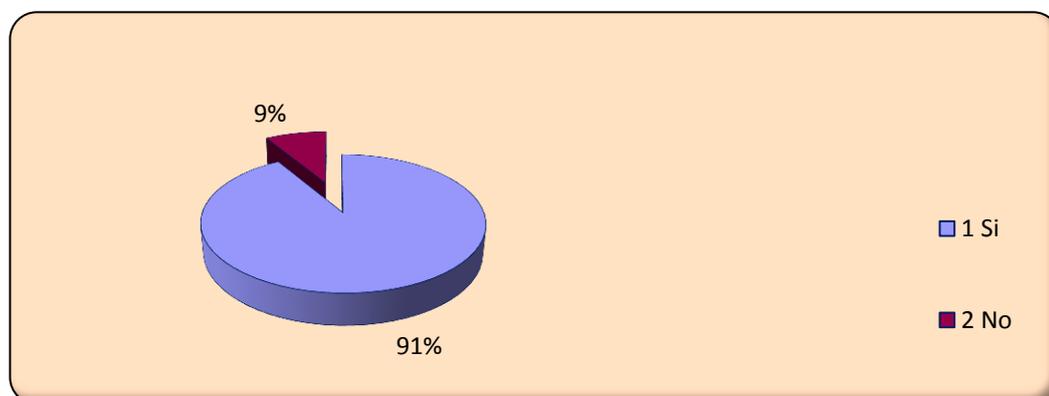
Cuadro 16: Actividades para aportar con el desarrollo cognitivo

Ítem	Valoración		F	%
3	5	Si	32	91
	4	No	3	9
	Total		35	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 17: Actividades para aportar con el desarrollo cognitivo



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

En este cuadro estadístico se muestra que los representantes creen en las actividades para el aporte del desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social, el 91% de los representantes respondió que sí, mientras que el 9% indicó que no, esto permite deducir que los representantes creen en que las actividades van a desarrollar las habilidades cognitivas a los estudiantes.

4. ¿Ha participado activamente en la realización de talleres para la elaboración de los recursos lúdicos?

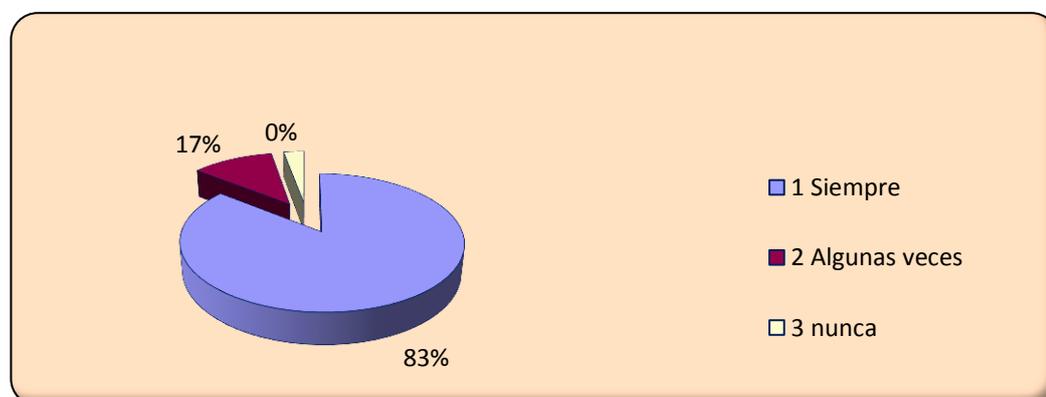
Cuadro 17: Participación Activa en talleres de recursos lúdicos

Ítem	Valoración	F	%
4	1 Siempre	5	83
	2 Algunas veces	1	17
	3 Nunca	0	0
	Total	6	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 18: Participación Activa en talleres de recursos lúdicos



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

Este dato es importante para el conocimiento de las participaciones de los representantes en los talleres para la elaboración de los recursos para los estudiantes, el 83% ha respondido que siempre asiste, el 17% que algunas veces, y el 0%, que nunca, este resultado es importante y hace que el proyecto a ejecutarse sea muy productivo para la educación ecuatoriana.

5. ¿ Considera importante los juegos dentro de las clases en el área de entorno natural y social?

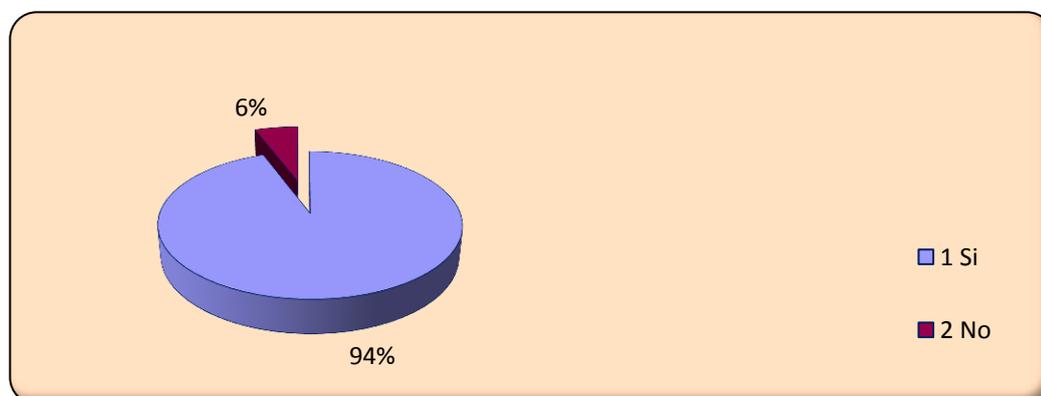
Cuadro 18: Importancia de los juegos en clases.

Ítem	Valoración		F	%
5	1	Si	33	94
	2	No	2	6
	Total		35	100

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

Gráfico 19: Importancia de utilizar los recursos didácticos



Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

Análisis:

En la presente gráfica se muestra la aceptación que tienen los juegos en las clases de entorno natural y social, el 94% de los representantes indicó que si son importantes los juegos para esta área mientras que el 6% respondió que no, la tendencia muestra que la realización de las actividades lúdicas, dejando un excelente precedente para la ejecución del proyecto.

3.9.3. Entrevista a al director de la Escuela “Luisa Martín González”

¿Qué entiende usted por los recursos lúdicos?

R// Los recursos lúdicos son materiales concreto con los que los estudiantes manipulan para su mejor aprendizaje.

¿La utilización de los recursos lúdicos mejora la calidad educativa en área de entorno natural y social?

R// sí. Principalmente en esta área como también para mejorar de ellos

¿La institución cuenta con los recursos lúdicos conceptuales motrices?

R//en la mayoría los docentes no utilizan los recursos lúdicos con lo que no cuenta la institución con las herramientas necesaria en su totalidad.

¿Qué tan importante considera la utilización de estos recursos lúdicos?

Es de mayor importancia utilizar los recursos lúdicos puesto que los estudiantes aprenden con mayor rapidez.

¿Al utilizar los recursos lúdicos se fomenta el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

Si, se fomentaría mucho en los estudiantes para el desarrollo cognitivo.

¿El personal docente utiliza recursos lúdicos para impartir sus clases?

El personal docente algunos utiliza en vez en cuando lo recursos lúdicos para impartir su clase.

3.10. Conclusiones y recomendaciones

En la presente se destacarán las conclusiones y recomendaciones respectivas de las encuestas y entrevistas realizadas, a los directivos, docentes, niños y niñas de la comunidad educativa Luisa Martín González de la parroquia Anconcito.

En conclusión, los docentes tienen conocimientos sobre los recursos lúdicos pero tienen déficit de la aplicación de estas herramientas que potencian el rendimiento escolar y atraen la atención de los estudiantes. Los maestros y maestras tienen el deseo vehemente de actualizar sus conocimientos en cómo realizar las actividades lúdicas en el aula y fomentarlas con los recursos lúdicos para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje mediante talleres que optimicen sus habilidades.

Los estudiantes tienen una gran expectativa con respecto al cambio de metodología que utilizan los docentes por una que busque atraer la atención y que despierte la motivación, para fomentar el cambio en la educación.

Los representantes poseen limitados conocimientos sobre los recursos lúdicos y su aplicación por parte de los docentes del centro de enseñanza, pero no aportan con la construcción de los mismos que debería ser lo adecuado en toda institución, como también tienen la expectativa de que sus representados realicen más actividades entretenidas y productivas.

Recomendaciones

Se recomienda que los docentes actualicen los conocimientos con respecto a las actividades lúdicas, los mismos que le darán eficiencia en los procedimientos de enseñanza – aprendizaje y poder alcanzar la educación que el estado promulga, la cual es de calidad y calidez.

Poner a disposición el presente proyecto para la utilización de una propuesta innovadora y que oriente al cambio y promueva un ambiente idóneo para los niños y niñas que tienen muchas expectativas en los procedimientos de enseñanza, con el que obtendrán mejores resultados en la atención y participación, debido a que las actividades emprenden interactividades que generan el interés y motivan a realizar trabajos en grupos.

Contribuir con los representantes y apoyar sus expectativas sobre relacionar las actividades entretenidas que brindan una mejor atención a los estudiantes y estimulan sus intereses para contribuir con el mejoramiento del rendimiento escolar de sus representados que esperan cambios de procedimientos con clases mucho más interactivas y dinámicas.

Participar con los directivos debido a que están dispuestos a colaborar con el proyecto, el mismo que fortalece sus expectativas de cambios y genera una buena productividad, desarrollando en los estudiantes las habilidades y capacidades cognitivas mediante los recursos y actividades lúdicas que buscan favorecer la motivación y el interés hacia el área de entorno natural y social.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Datos informativos

Cuadro 19: Datos Informativos.

DATOS INFORMATIVOS	
TÍTULO	Diseñar una guía con los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes del segundo grado de la Escuela “Luisa Martín González”.
INSTITUCIÓN EJECUTORA	Escuela “Luisa Martín González”.
BENEFICIARIO	Estudiantes del segundo grado
UBICACIÓN	Anconcito
TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN	Periodo lectivo 2014 – 2015.
EQUIPO RESPONSABLE:	Estudiante: Gloria Lucía Guale Rosales Tutor: Msc. Edwar Salazar Arango
CANTÓN	Salinas
PROVINCIA	Santa Elena

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

4.2. Antecedentes.

La educación ha venido evolucionando esto desde que se originó la revolución ciudadana, la misma que tiene miras hacia el avance social en todos sus aspectos, por lo tanto es importante contribuir con el desarrollo de los educandos en todos sus niveles, de esta forma se pretende continuar con el progreso de las comunidades, por lo tanto es necesario que activen los procesos lúdicos en el ámbito educacional, promoviendo así el interés para afirmar los objetivos que esperan el cambio de actitud y aptitud en los niños y niñas que esperan clases que los mantengan entretenidos y motivados en captar el aprendizaje.

(Arcos, 2011, pág. 81)“**La necesidad de encontrar otro ámbitos fuera de la familia donde se produzcan la socialización entre iguales o la necesidad de encontrar otro entorno ambiental para el desarrollo del niño más cercano al medio natural, son ejemplos de estas demandas. A esto se añade la reducción ostensible del espacio de que el niño dispone en las ciudades para sus actividades lúdicas, e incluso el cambio o las condiciones de libertad control bajo las que realizan sus juegos, también influyen en la configuración de la demanda la infravaloración que impone la sociedad actual de las actividades manuales para el desarrollo cognitivo del niño**”.

La búsqueda constante de encontrar nuevos métodos y estrategias para fortalecer el cambio en la matriz educativa genera que los docentes conquisten una nueva forma mucho más entretenida para alcanzar las metas propuestas, basadas en el sistema educativo con fundamentos en la actualización curricular, la misma que busca producir estudiantes con capacidades críticas y habilidades cognitivas en sus pensamientos.

4.3. Justificación.

Mostrar una justificación clara y concisa es un factor determinante para mejorar resultados de una propuesta que en realidad optimice el proceso de educación, el cual necesita estar acorde a los nuevos estándares de calidad que promuevan el desarrollo y propicien un ambiente donde logren acaparar la atención y concentración de los educandos, con un modelo distinto a los habituales, los cuales forman parte de una tradición caduca e insatisfactoria para toda la comunidad educativa.

(Ramos, 2014, pág. 225)“**El proyecto factible consiste en la elaboración de una propuesta de un modelo operativo viable o una solución posible a un problema de tipo práctico, para satisfacer necesidades de una institución o un grupo social:**

Fase I: Diagnóstico de necesidades

Fase II: Factibilidad para elaborar la propuesta

Fase III: Planificación y diseño de la propuesta”.

Un plan de acción innovador es muy factible sobre todo si la propuesta es una nueva oportunidad de cambio productivo así que por lo tanto este proyecto es justificable por cuanto tienen actividades con un diseño dirigido hacia los comportamientos habituales que los niños y niñas tienen a sus edades como lo es el entretenimiento y la aplicación de los juegos en cada sesión de clase, que es el deseo de todo estudiante en etapa escolar, debido a que la lleva en la mente y emoción. Teniendo en cuenta estas características se plantea lograr la enseñanza con recursos que promuevan la lúdica como herramienta de enseñanza aprendizaje.

4.3.1. Factibilidad.

Este proyecto es factible por las siguientes razones:

- Se beneficiará directamente a los niños y niñas del segundo grado de educación básica, además se busca interactuar con los docentes para participar activamente de la propuesta, fomentando las habilidades cognitivas las mismas que benefician a toda la comunidad educativa.
- La institución cuenta con docentes deseosos de potenciar habilidades y técnicas que mejoren el desarrollo de los procesos educativos en el área de entorno natural y social, para fortalecer el currículo de enseñanza con actividades lúdicas.
- También cuenta con un personal administrativo que apoye al fortalecimiento de los nuevos métodos de enseñanza, además está dispuesto a promover acciones que beneficien al plantel educativo, contando con el apoyo de un proyecto innovador que motiva a la participación e interacción de las clases de Entorno Natural y Social.
- Dentro de la programación que tiene esta propuesta es importante destacar que es factible por las acciones que se desarrollan y por tener una sencilla aplicación, que aporta con la construcción de los conocimientos haciéndolos verdaderamente significativos, fortaleciendo las capacidades intelectuales y habilidades motrices- cognitivas.

4.3.2. Problemática fundamental.

Deficiencia en las aplicación de los recursos lúdicos en acciones con las técnicas didácticas para el desarrollo cognitivos en el área de Entorno Natural y Social dirigido a los estudiantes del segundo grado.

4.4. Objetivos

4.4.1. Objetivo general.

Diseñar una guía metodología con los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del segundo grado de Educación Básica de la Escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015.

4.4.2. Objetivos Específicos

- Aplicar la propuesta con los docentes, padres de familia y en especial a los estudiantes para desarrollar la cognición con los recursos lúdicos.
- Desarrollar habilidades en los estudiantes socio-emocionales mediante las técnicas de enseñanza aplicada en los juegos, actividades y manualidades.
- Motivar a los estudiantes mediante los juegos, actividades y manualidades a través de la aplicación de los recursos lúdicos.

4.5. Fundamentación teórica.

4.5.1. ¿Qué es una guía?

Para iniciar todo tipo de proyecto es importante tener una directriz de hacia donde se quiere llegar y cuánto se quiere alcanzar en el beneficio de contribuir con el mejoramiento y el desarrollo a ejecutarse, por lo tanto es necesario tener un instrumento que organice de forma sistemática de manera que infiera positivamente en el modelo a seguir para sostener sus lineamientos, aunque existen diversidad de guías siempre es importante e indispensable tener una para alcanzar las metas propuestas.

(Ríos, 2013, pág. 9)“La guía es un instrumento que organiza sistemáticamente la evaluación de los diferentes factores que determinan el nivel de preparación de una comunidad del mundo en desarrollo. La guía requiere una significativa participación e interpretación por parte de los usuarios”

La guía como su nombre lo indica, tiene la utilidad de ordenar de forma planeada y sistemática una actividad. Se compone de diversos factores que proporcionan de forma organizada el nivel de preparación, además facilita la información a ejecutar para lograr el éxito en la labor que se realiza, es necesaria e importante para definir con claridad que se puede utilizar de forma muy representativa y sencilla de entenderla. En la educación es indispensable tener una para la llevar la directriz correcta al momento de ejecutar las clases a pesar de que es un requisito y una herramienta de trabajo que solicitan las autoridades de los diferentes niveles de escolaridad.

➤ **Guía didáctica**

Existen varios tipos de instrumentos que colaboran y fortalecen los recursos para la obtención de resultados positivos es necesario tener la guía, en la docencia también es necesaria la participación de instrumentos que direccionen y faciliten el trabajo del docente. Ésta es la guía didáctica, la cual es una herramienta que proporciona información sobre el proceso de enseñanza aprendizaje que se pretende aplicar en la jornada de clase, la cual necesitan estar actualizada y basada en un contenido que generalice las actividades a realizarse.

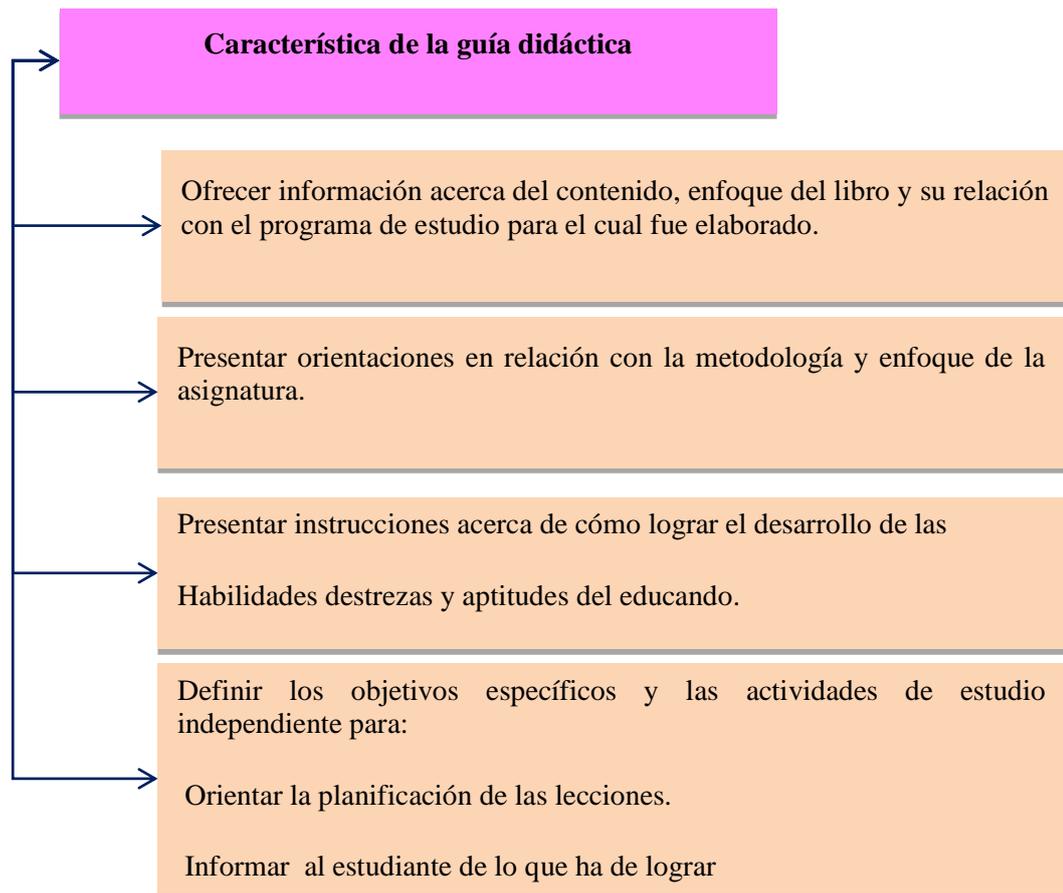
(Ríos, 2013, pág. 9) “Una guía didáctica es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente. La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación”.

De este instrumento que proporciona información y contribuye con la labor del docente, también se obtiene una a malgama de técnicas, métodos, y estrategias que desarrollan las habilidades y capacidades con visión al progreso del pensamiento crítico y cognitivo, fortaleciendo el avance de la educación. Esta herramienta es el apoyo del maestro que tenga visión de aportar al estudiante y maximizar los conocimientos, aprovechando el tiempo para el aprendizaje, con el fin de mejorar productivamente el proceso académico.

Características de la guía didáctica

Al destacar las características, de una guía didáctica se puede tener un mejor panorama de su utilidad en el desarrollo del ámbito educativo, o en sí que beneficios brinda al aplicar esta modalidad

Gráfico 20: Característica de la guía didáctica



Elaborado por: Gloria Lucía Gualé Rosales

Como se define esta gráfica conceptual, queda claro el mensaje de tener una guía didáctica pues ofrece información orientadora, sus fundamentos están basados en la metodología que se va a aplicar en la asignatura que se desarrollará al presentar las instrucciones y los objetivos que se plantea alcanzar.

4.5.2. Eje de aprendizaje diseño curricular de Entorno Natural y Social

- El buen vivir
 - Identidad local y nacional
 - Unidad en la diversidad
 - Ciudadanía responsable

4.5.2.1. Objetivos del área de Entorno Natural y Social de segundo grado

“Reconocer lugares de su localidad, ubicándolos a través de puntos referenciales, para desenvolverse y orientarse en su entorno social y natural.

Fortalecer la identidad ecuatoriana fundamental en la diversidad, conociendo y valorando las necesidades y particularidades del entorno natural y social, para establecer nexos de pertenencia desde lo inmediato hasta lo mediato.

Reconocer la interacción que tiene el ser humano con el entorno natural, interiorizando y las consecuencias que resultan de su actuar.

Establecer responsabilidades para con su entorno natural y social, a través del fortalecimiento de valores, actitudes y acciones positivas que cultiven una convivencia pacífica en la diversidad social y natural. Apreciar el sentido de los símbolos que se asocian a la vida cultural y social de su patria, las diversas manifestaciones que reflejan la gran riqueza de su patrimonio cultural y natural”.(MIN EDU ECUADOR, 2010, pág. 10).

4.5.2.2. Bloques curriculares de Entorno Natural y Social

Gráfico 21: Bloques curriculares de Entorno Natural y Social

Bloque curricular	Temas
Bloque 1. Mi familia	1. La convivencia entre seres humanos 2. La familia 3. Los diferentes tipos de vivienda
Formo parte de un familia	4. Actividades en familia 5. Valores en familia 6. Mi familia
Bloque 2. Mi vecindad	1. El entorno cercano 2. Puntos de referencia del entorno 3. Vecinos y vecinas: oficios y profesiones
Soy un buen vecino	4. Servicios básicos y complementarios 5. Salud, educación y transporte 6. Trabajo comunitario
Bloque 3. Mi escuela	1. La escuela, mi segundo hogar 2. Entorno y dependencias de la escuela 3. Personas que trabajan en la escuela
Soy feliz en mi escuela	4. Materiales y mobiliario de la escuela 5. Aprendizaje y diversión en la escuela 6. Comportamiento en la escuela
Bloque 4. Vivimos En comunidad	1. En comunidad 2. Personas muy especiales en la comunidad 3. Derechos individuales y colectivos
Vivimos en comunidad	4. Deberes con la comunidad 5. La comunidad ante situaciones de desastre 6. Mi país, comunidad ampliada
Bloque 5. Los seres vivos	1. Los seres bióticos 2. Los elementos abióticos 3. El ciclo de vida
Los seres vivos	4. Los animales 5. Las plantas 6. El ser humano
Bloque 6. Soy un ser vivo	1. Las partes del cuerpo humano 2. Los órganos de los sentidos 3. Los órganos vitales
Soy un ser vivo	4. Cambios físicos del cuerpo humano 5. Las diferencias entre hombres y mujeres 6. Valores hacia el cuerpo humano

Fuente: libro de Entorno Natural y Social segundo año.

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

4.5.3. Recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo

4.5.3.1. Juegos lúdicos

Las actividades lúdicas son un gran aporte al desenvolvimiento del tipo de labores que realicen, estas son entretenidas y despiertan el interés en lo que se esté realizando, en ese momento se convierten en un generador dinámico. Los juegos lúdicos son de carácter divertido los cuales son instrumentos idóneos para los niños y niñas que tienen el deseo de aprender de una forma alegre y participativa. Pero cuando se aplican los métodos tradicionales y monótonos estos se convierten en un ambiente improductivo y aburrido lo cual no es propicio para un infante.

(Méndez, 2009) **“Los juegos cooperativos rechazan la idea de dividir a los jugadores en ganadores y perdedores, o de eliminalos, así como la agresión o el contacto físico. En definitiva, los juegos cooperativos giran en torno a varias libertades: libres para elegir y libres de agresión. Aunque cuestionar la competitividad supone poner en tela de juicio un factor muy influyente en la sociedad actual, descubrir nuevas formas de relación y acción que rompan esta barrera puede ser también un instrumento de cambio en la educación y en la sociedad”** (pág. 27)

Pero hay que tomar en cuenta que éstos deben tener un plan de acción o una planificación que esté acorde a los procedimientos y el tipo de enseñanza que se va a impartir por lo tanto no pueden ser improvisados sino más bien diseñados para la clase a impartir y no tener perdedores si no ganadores debido a que todos aprenden de la mejor forma.

Los juegos son y serán siempre el mejor método de distracción como también pueden convertirse en una frustración si el jugador se fanatiza o se vicia, lo cual podría ser desorientador para la moral, lo cual puede perjudicar a quien realiza esta actividad, pero lo que en realidad se busca mediante la lúdica es que este se convierta en un potenciador de la educación orientado a desarrollar las habilidades motrices como las intelectuales, mientras mantiene al cuerpo y la mente activa.

Jiménez, 2013) “El juego es un dispositivo social y cultural que tienen los seres humanos para que la vida mental y corporal este siempre en movimiento. Un buen juego permite que se produzcan lecturas de diferentes maneras y de esta forma el niño, el joven, y el adulto, entran al mundo de la libertad”

Los juegos lúdicos en realidad son conductores en las participaciones activas de los estudiantes, aportan a la formación mental y física, logrando que estos estén siempre en actividad, de tal modo que ayudan a generar conceptos propios. Además invitan a tomar sus propias interpretaciones de los juegos, permitiendo introducir nuevos procesos para llevar a cabo un mismo juego y no estar sujetos a las reglas impuestas por el conductor. Esto le permite activar diferentes tipos de técnicas para llegar al alcance de la meta propuesta.

Terminar el juego con éxito y satisfacción, le permitirá además sentirse en un ambiente de independencia. Es por ello que se debe involucrar elementos que creen situaciones estimulantes, que potencien las habilidades y motiven sinérgicamente la cooperación grupal durante la aplicación de cada actividad.

4.5.4. Actividades lúdicas

Al hablar de lúdica tenemos conceptos muy complejos como extensos, pero se puede dar una de las definiciones que esta es una colaboradora tanto del desarrollo psicológico como social, éstas están orientadas hacia el entretenimiento, diversión y el esparcimiento, para el desarrollo cognitivo en el proceso del aprendizaje significativo donde los estudiantes crean su propio concepto, en reflexionar, las cuales liberan una alegría al ser humano que las practica, llevándolo a un ambiente de esparcimiento y goce del procedimiento que se ejecuta en ese momento, el cual también puede generar gritos, llanto, alegría o tristeza, en sí saca una carga una carga emocional que despierta el placer de efectuarlas.

(Santamaría, 2010) “El educador debe buscar espacios y momentos adecuados en su aula, para realizar las actividades lúdicas; pues esta posibilidad es una ventana abierta para el aprendizaje recreativo y una ayuda para el discente desarrolle actitudes hacia la interacción, las normas de conducta social y el desarrollo de importantes valores humanos”.(pág. 38)

Con esta serie de acontecimientos que generan una descarga emocional la cual hace que siempre se mantenga la mente y el cuerpo activo, interactuando de forma abierta para el aprendizaje de una manera recreativa sosteniendo el orden la conducta, además fomentan la observación, las capacidades lógicas y cognitivas, dando paso a la optimización de las actividades intelectuales, despertando la creatividad e imaginación para definir con claridad los conceptos impartidos en el medio en que se desenvuelve, creando un entorno agradable donde siempre se tenga deseo de volver.

4.5.5. Manualidades lúdicas

Las manualidades, en términos generales, son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de herramientas. También se denomina así a los trabajos manuales realizados como actividades escolares por los propios alumnos, además éstas son participativas e influyentes para la creatividad e imaginación además estas forman parte de las iniciativas artísticas que afinan las habilidades motrices, factor importante para el progreso educativo y formativo de los estudiantes en la etapa escolar.

(Ojeda, 2011)“**La creatividad potencial puede definirse como la creatividad latente en el sujeto, integrada por un conjunto de elementos (básicamente cualidades, técnicas y condiciones) que pueden ser desarrollados, aprendidos, educados, modificados, movilizados o utilizados por el sujeto (individuo, grupo, empresa...) para la obtención de algún producto. [...] Es latente o potencial porque no necesariamente tiene que haberse manifestado ya en algún producto creativo**”.

Las manualidades son las que promocionan las actividades creativas las cuales generan participación buscando integrar un conjunto de técnicas que van formando cualidades únicas con bases en la originalidad, lo cual conlleva a tener educandos que produzcan artículos que despierten el interés por construir elementos con sus propias manos. Al realizar manualidades se está impulsando a la participación y contribución activa de los estudiantes, los mismos que expresan mediante el aspecto físico sus emociones, como también los conocimientos adquiridos para darle un toque único en cada una de sus creaciones o confecciones.

4.6. Metodología de plan de acción.

Cuadro 20: Plan metodológico

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Fin.</p> <p>Facilitar a los docentes, padres familia, estudiantes de la importancia que tiene una guía didáctica con los recursos lúdicos.</p>	<p>Obtener 90% de aceptación por parte de los involucrados en un periodo de 4 meses de intervención</p>	<p>Ejecución de los juegos, actividades y manualidades con los recursos lúdicos en el área de Entorno Natural y Social.</p>	<p>Participación activa. se mejoran los niveles de percepción en la área de Entorno Natural y Social.</p>
<p>Propósito.</p> <p>Diseñar una guía didáctica metodológica con recursos lúdicos para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños de segundo grado para el área de Entorno Natural y Social.</p>	<p>Llegar a un 80% de aplicación de los juegos, actividades y manualidades propuestas</p>	<p>Para el segundo grado de la escuela “Luisa Martín González” parroquia Anconcito.</p>	<p>Gestión y apoyo de las autoridades, profesores, estudiantes y padres de familia</p>
<p>Aula.</p> <p>Espacio físico adecuado para desarrollar las actividades.</p>	<p>Definir, organizar y adecuar los espacios necesarios para la aplicación de la propuesta</p>	<p>Docentes, representantes legales y estudiantes de la institución.</p>	<p>Gestión y apoyo de las autoridades, profesores, estudiantes y padres de familia.</p>
<p>Actividades.</p> <p>Bloque 1: Mi familia Bloque 2: Mi vecindad Bloque 3: Mi escuela Bloque 4: Vivimos en comunidad Bloque 5: Los seres vivos Bloque 6: Soy un ser vivo</p>	<p>Cumplir con el 80% de los juegos, actividades y manualidades propuestas en el cronograma de actividades.</p>	<p>Aplicación y elaboración de los juegos, actividades y manualidades.</p>	<p>Todos los estudiantes participan de las actividades programadas en las fechas y espacios asignados.</p>

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales.

4.7. Metodología recursos lúdico para el desarrollo cognitivo

Cuadro 21: Desarrollo cognitivo

Bloque	Subtema	Recursos lúdicos	Desarrollo cognitivo
1: Mi familia	La familia	Cuento fonético	Escucha y observa descripciones en función de identificar características de objetos, desarrollando su proceso auditivo y comprensivo.
		Crucigrama	Escribe instrucciones o procesos de acciones que se realizan, desarrolla el proceso intelectual.
2: Mi vecindad	Soy un buen vecino	Rompecabezas	Desarrolla su capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales. Practica la observación, descripción y comparación
		Adivinanza	Entiende instrucciones orales, mensajes, narraciones. Desarrolla su capacidad de razonamiento lógico analítico.
3: Mi Escuela	Soy feliz en mi escuela	Tarjetas	Valora las prácticas de comportamiento como fundamento de crecimiento personal y social, desarrollando motricidad fina y gruesa.
		Laberinto	El niño desarrolla su capacidad de deducción ante varias alternativas para llegar a un objetivo.
4: vivimos en comunidad	Vivimos en comunidad	Volcán con cartón	Manipula y traslada materiales del medio para recrear objetos que representen accidente geográfico, desarrollando motricidad fina y gruesa.
		Rompecabeza Mapa del Ecuador con foamy	Manipula objetos del medio para representar gráficamente su ambiente nacional, desarrollando motricidad fina y gruesa.
5: Los seres vivos	Los seres vivos	Técnica del café: animales vertebrados e invertebrados	Aprende a utilizar de pintura desarrollando motricidad fina.
		Siembra de una planta.	Desarrolla la capacidad de seguir un proceso
6: Soy un ser vivo	Soy un ser vivo	Esquema del cuerpo humano	Desarrollando el discernimiento y su ubicación espacial
		Los órganos de los sentidos	Ejercita y desarrolla el nivel de asociación.

Fuente: Escuela “Luisa Martin González”

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

4.8. Cronograma del plan de acción

Cuadro 22: Cronograma del plan de acción

Bloque	Tema	Subtema	Recursos lúdicos	Desarrollo cognitivo	Recursos	Tiempo en semanas
Bloque 1: Mi familia	Formo parte de una familia	La familia	Cuento fonético	Escucha y observa descripciones en función de identificar características de objetos, desarrollando su proceso auditivo y comprensivo.	Imágenes, fotografías y versos	1 semana
		Los diferentes tipos de viviendas	Crucigrama	Escribe instrucciones o procesos de acciones que se realizan, desarrolla el proceso intelectual.	Imágenes, gráficos, colores y palabras.	1 semana
Bloque 2: Mi vecindad	Soy un buen vecino	Vecinos y vecinas: oficios y profesiones	Adivinanza	Desarrolla su capacidad de razonamiento lógico analítico. Desarrolla su proceso psicomotor y mental.	Imágenes de oficios y reglas del juego.	1 semana
		Salud, educación y transporte	Rompecabezas	Desarrolla su capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales. Practica la observación, descripción y comparación	Imágenes, cartón, colores, tijeras.	1 semana
Bloque 3: Mi escuela	Soy feliz en mi escuela	Comportamiento en la escuela	Tarjetas	Valora las prácticas de comportamiento personal y social, desarrollando motricidad fina y gruesa.	Papel, cartulina, imágenes	1 semana
		Dependencias de la escuela	Laberinto	El niño desarrolla su capacidad de deducción ante varias alternativas para llegar a un objetivo	Laminas, gráficos, papel,	1 semana
Bloque 4: Vivimos en comunidad	Vivimos en comunidad	Situaciones de desastre	Volcán con cartón	Desarrollando motricidad fina y gruesa.	Universo, goma, colores.	1 semana
		Mi país, comunidad ampliada	Mapa del Ecuador con fomix	Manipula objetos del medio para representar gráficamente su ambiente nacional, desarrollando motricidad fina y gruesa.	Fomix, silicón, marcadores.	1 semana
Bloque 5: Los seres vivos	Los seres vivos	Los animales Vertebrados e invertebrados	Técnica del café	Aprende a utilizar de pintura desarrollando motricidad fina	Goma, café, agua, dibujos.	1 semana
		Plantas ornamentales	Siembra de plantas	Desarrolla la capacidad de seguir un proceso	Agua, abono, maceta, planta.	1 semana
Bloque 6: Soy un ser vivo	Soy un ser vivo	Los órganos vitales	Esquema del cuerpo humano	Desarrollando el discernimiento y su ubicación espacial	Cartón, pintura, pincel, fomix	1 semana
		Los órganos de los sentidos	Analogías	Ejercita y desarrolla el nivel de asociación.	Laminas, papel	1 semana

Fuente: Escuela “Luisa Martín González”

Elaborado por: Gloria Lucía Guale Rosales

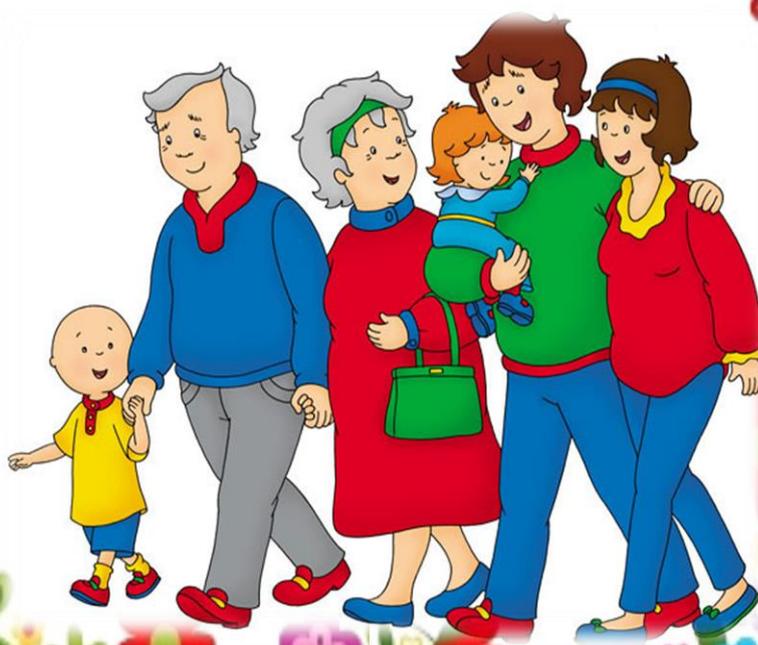
4.9. Administración



Bloque 1

Mi familia

Objetivo: Desarrollar su identidad personal, demostrando hábitos, valores y normas de comportamiento



Cuento fonético

Bloque: 1 **Tema:** La convivencia entre humanos **T:** 20 min.

Objetivo:

Evaluar mediante la interpretación de signos lingüísticos y paralingüísticos (entonación, gestos y otras formas de transmisión no verbal) en la conversación.

Actividad:

Se agrupan los estudiantes en círculo en un escenario fuera del aula para que relacionen los diferentes sonidos que emiten los seres de la naturaleza y puedan apreciar en el lugar adecuado donde ocurren estos eventos. Se comienza a dar lectura del cuento al tiempo que los niños de manera atenta escuchan a la maestra que narra con ademanes fluidamente el cuento de tal manera que los estudiantes una vez concluida la lectura sean capaces de aprenderlo e interpretarlo de manera inmediata.

Recurso: Láminas del cuento, césped.

Registro visual: Jardín



Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Formo parte de una familia pág. 5

Cuento fonético: La convivencia entre seres humanos.



**En el amanecer, el gallo cantaba
kikiriki, kikiriki. ♪♪♪♪♪
El sol, salía muy fuerte y hacia blum.**



**La familia feliz iba al campo. El abuelo no
estaba porque salió antes dando pasos
fuertes: ¡Poon, Pon! ♪♪♪
Los niños corrían y sonaban, pin, pin, pin
♪♪♪♪♪**

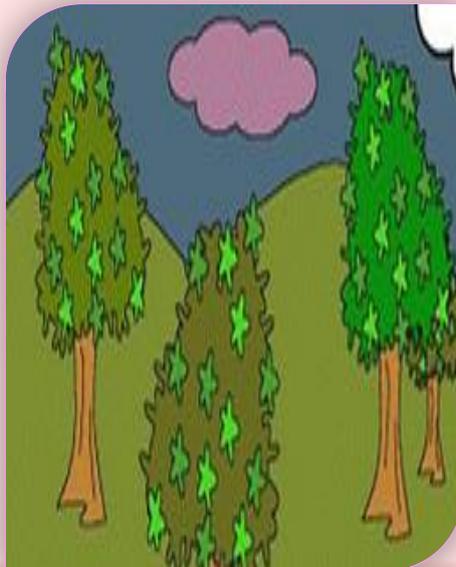
Fuente: <http://Cuentolandia/>.

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Estaban cogiendo uvas y escucharon una abeja ¡Zum, zum, zum, zum!!!!

Después, más lejos estaban otros grupos de abejas y el sonido era: zum, zum.♪♪♪♪

Allá a los lejos, muchas abejas sonaban mucho más lejos: zum, zum, zum.♪♪♪♪♪♪



Al atardecer regresaron a casa y el bosque quedo en total silencio Z→ Ssssssss. Llegaron a su casa y como lo habían pasado muy bien, se durmieron en el silencio de la noche Z→sssssssss.

Crucigrama

Bloque:1 **Tema:** Los diferentes tipos de vivienda **T:** 20 min.

Objetivo:

Identificar las figuras de los diferentes tipos de viviendas en el crucigrama, para escribir sus nombres correctamente conociendo su clasificación.

Actividad:

En un tiempo de 5 minutos organizar a los estudiantes, observar la hoja del crucigrama y preguntar en qué tipo de clasificación se encuentran las viviendas que están en el crucigrama esto se realiza en 5 minutos, luego preguntar los nombres de cada una de ellas según el número que los identifique tomándose 5 minutos y luego se procede a rellenar en cada cuadro, letra por letra el correspondiente nombre según el orden del número y la posición en que esta se encuentre las imágenes.

Recurso: Lámina del crucigrama, marcadores.

Registro visual: Lámina

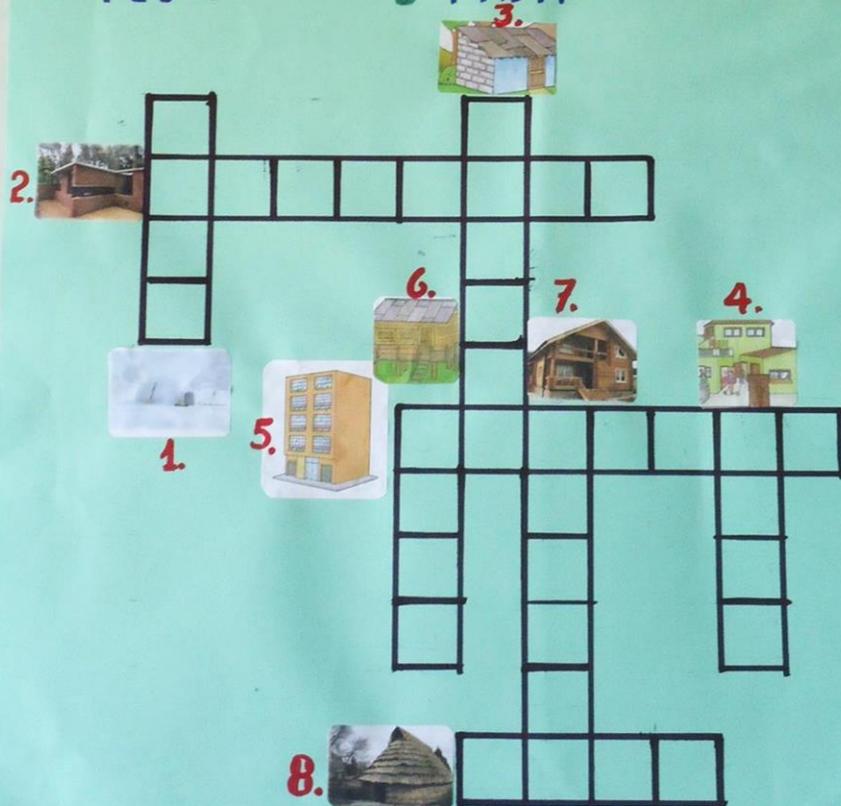
Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Crucigrama

Los diferentes tipos de vivienda (pág 12)

CRUCIGRAMA LOS DIFERENTES TIPOS DE VIVIENDAS

- | | |
|-------------|------------|
| 1. IGLÚ | 5. CEMENTO |
| 2. LADRILLO | 6. CAÑA |
| 3. BLOQUE | 7. MADERA |
| 4. TEJA | 8. PAJA |



Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Bloque 2



Mi vecindad

ROMPECABEZAS DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTES

Bloque: 2 **Tema:** Salud, educación y transporte **T:** 30 min.

Objetivo:

Identificar los diferentes medios de transportes que se utilizan para trasladarse de un lugar a otro por medio de la ubicación correcta de cada pieza del rompecabezas.

Actividad:

Se da las instrucciones a los niños de como iniciar el armado del rompecabezas, el mismo que debe ser primero buscar las piezas a partir de sus formas, colores, u otros indicios y luego probar si encajan unas piezas con otras. Luego debe iniciarse comenzando con los bordes (si estuvieran realzados) en las piezas que conforman los límites, finalmente buscar las piezas que tengan ciertas características de las imágenes entrecortadas que forman el rompecabezas.

Recurso: Rompecabezas, mesa.

Registro visual: Armado del Rompecabezas.

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Rompecabezas de los medios de transportes



Fuente: <http://cajitamágica.rompecabeza>

Autora: Gloria Lucía Gual Rosales

ADIVINANZA

Oficios y profesiones: (pág. 35)



**Si jugando te caíste
y sentiste gran
dolor, con cuidado,
yo te curo porque
soy un gran...**

**Con pinceles y
papeles a todos los
pongo color, ante
ustedes me presento,
mi trabajo es ser.**

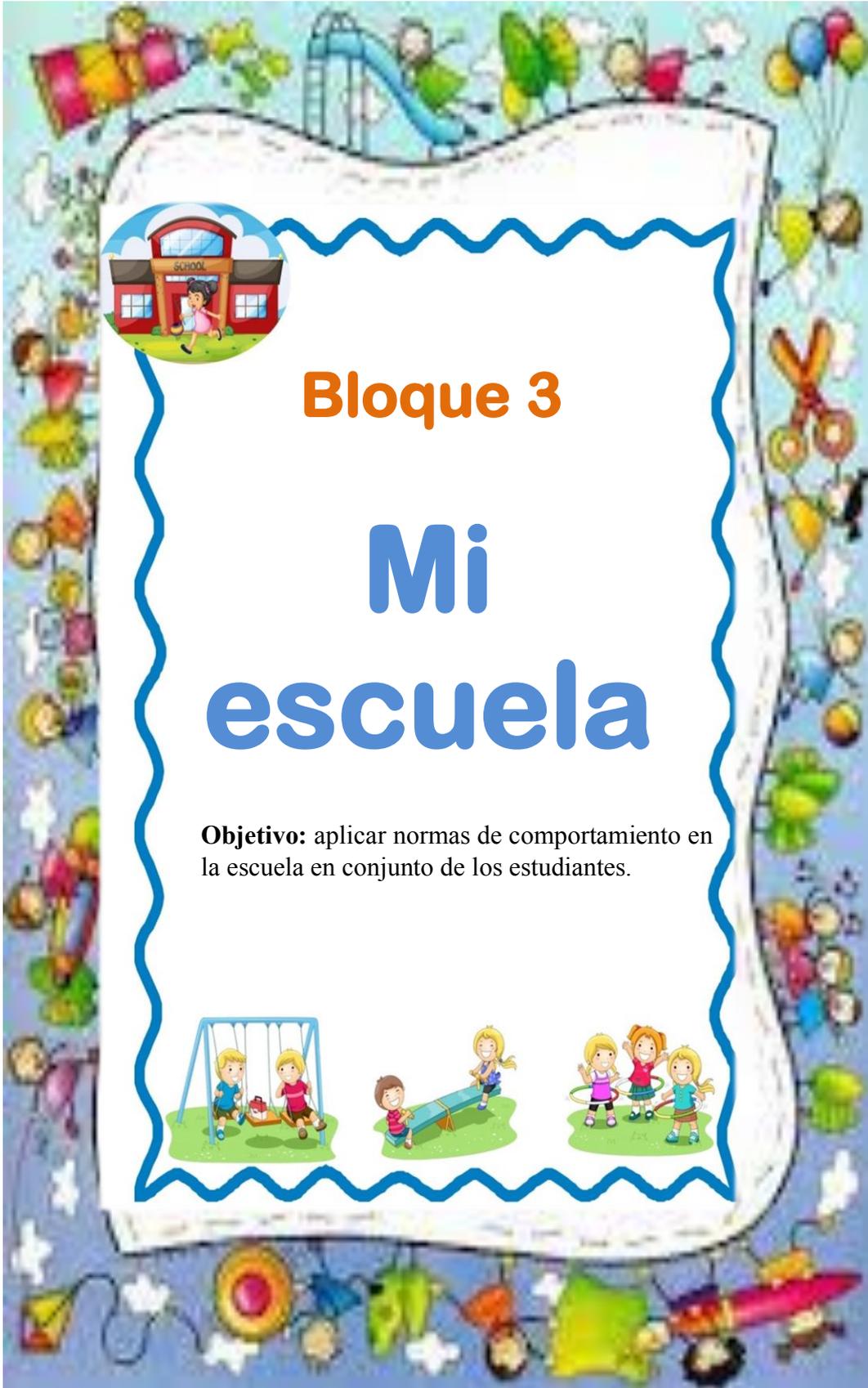


**Ni torcida ni inclinada
tiene que estar la pared,
para eso tengo plomada
y me ayudo del nivel.**

**Con madera de pino,
de haya o de nogal
construyo los muebles
para tu hogar.**



Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales



Bloque 3

Mi escuela

Objetivo: aplicar normas de comportamiento en la escuela en conjunto de los estudiantes.

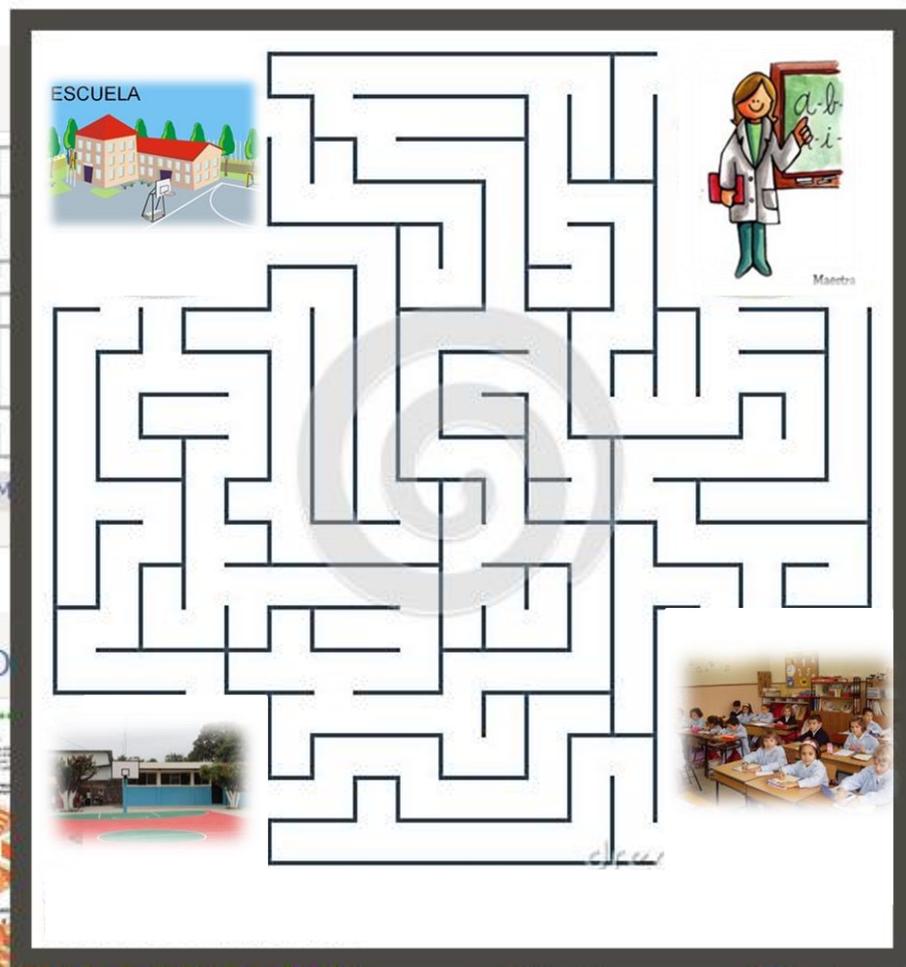


LABERINTO

Soy feliz en mi Escuela

Entorno y dependencia de la Escuela

pág. 56



Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Normas de comportamiento

Mi escuela

Comportamiento en la escuela p ág. 68



Fuente: <http://www.ideas.com/repeto-habito/>

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales



Bloque 4

Vivimos en comunidad

Objetivo: conoce las
diferentes
situaciones de
desastres.

ELABORACIÓN DE UN VOLCÁN

Bloque: 4 **Tema:** La comunidad antes situaciones de desastres
T: 40 min.

Objetivo:

Identificar los diferentes medios de transportes que se utilizan para trasladarse de un lugar a otro por medio de la ubicación correcta de cada pieza del rompecabezas.

Actividad:

1. Se corta un círculo grande y un semicírculo más grande en papel.
2. Dobla el círculo en 3/4 en forma de cono. No te olvides de dejar una abertura en la cumbre.
3. Gira el cono al revés y llena con papel de periódico viejo y arrugado para dar forma al volcán.
4. Coloca el otro círculo en la parte superior para cerrar el borde, puedes colocar la cinta sobre las grapas para seguridad.
5. Corta el papel de seda en tiras. Gira en el extremo, inserta en el agujero y encola en su lugar. Coloca unas líneas de pegamento en la ladera del volcán y encola más tiras.
6. Pega un poco de algodón en la parte superior para simular el humo.
7. Esparce pintura roja sobre el volcán para simular la lava.

Recurso: Papel, periódico, cartulina rojo y amarillo, papel de seda o papel crepé color rojo y amarillo, pintura roja, algodón, grapadora, pegamento, cinta, Tijeras.

Registro visual: Armado del volcán.

Fuente: <http://www.actiludis.com/>

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Volcán

Vivimos en comunidad

La comunidad ante situaciones de desastre pág. 88



Fuente: <http://www.actiludis.com/>

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Ecuador

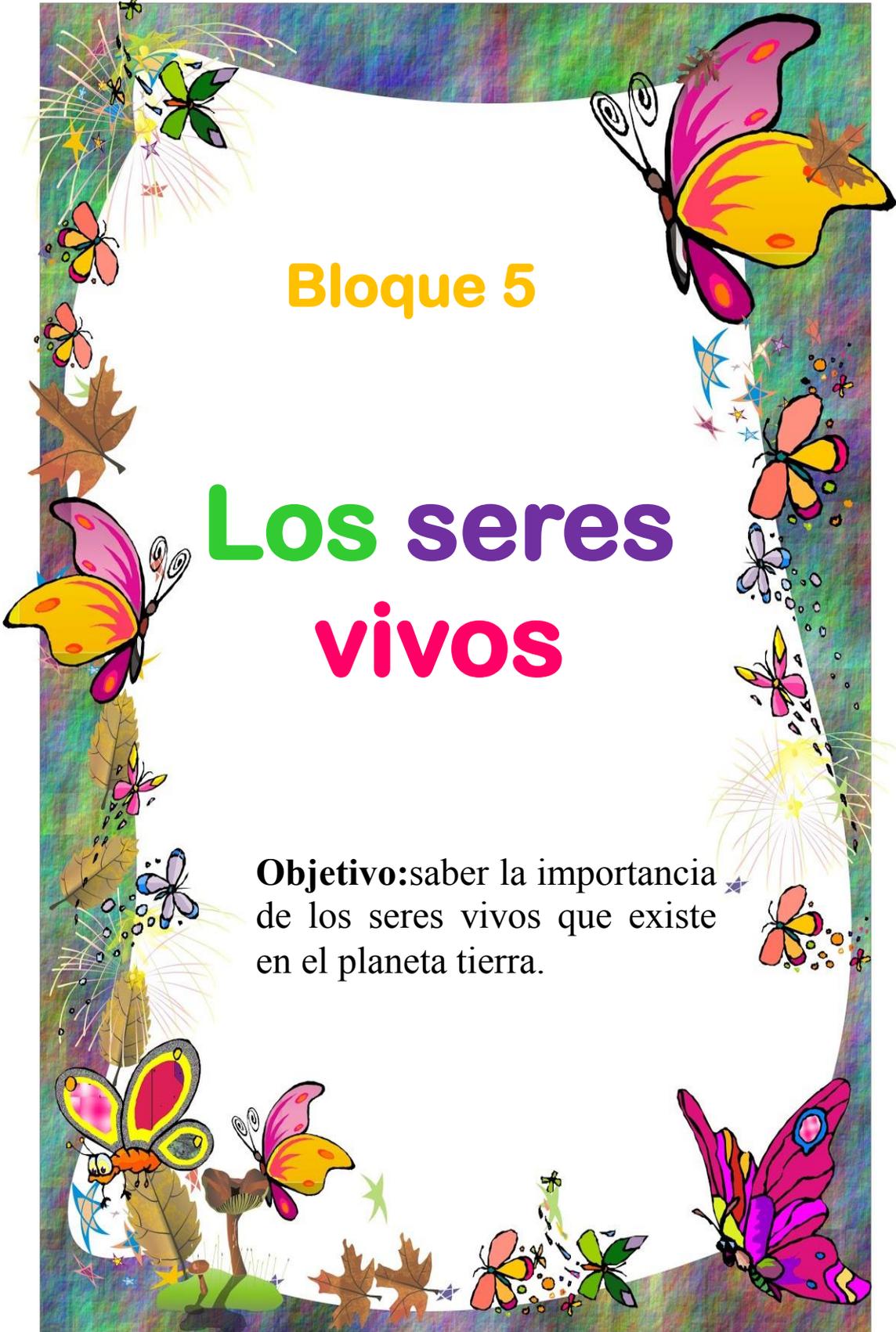
Vivimos en comunidad
Mi país, comunidad ampliada pág. 88



Materiales

Foamy de diferentes colores
Moldes de las partes del mapa
Moldes de las letras
Tijera
Silicón líquido
Marcador color negro punta fina

Fuente: <http://www.ecured.cu/manualidades/>
Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales



Bloque 5

Los seres vivos

Objetivo: saber la importancia de los seres vivos que existe en el planeta tierra.

TÉCNICA DEL CAFÉ

Bloque: 5 **Tema:** Los animales vertebrados e invertebrados

T: 30 min.

Objetivo:

Reconocer la diferencia entre animales vertebrados e invertebrados por medio de la técnica de la pintura utilizando café y otros materiales.

Actividad:

Se prepara primero una mezcla de goma, agua y café según la necesidad, teniendo en cuenta que se observe una crema homogénea libre de grumo. Se distribuye una porción a cada estudiante con el dibujo correspondiente para que proceda a pintar. Adicionalmente se puede utilizar escarcha y otros materiales que sirvan de decoración al dibujo realizado, que el gráfico que esté seco.

Recurso: Café, goma, agua, papel A4, pincel.

Registro visual: Foto.

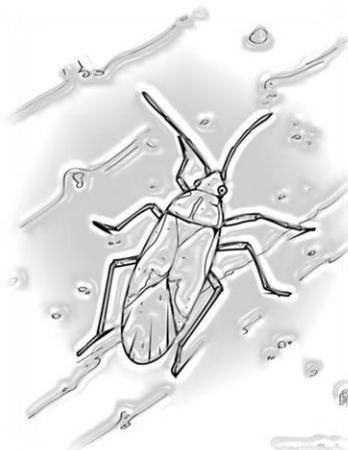
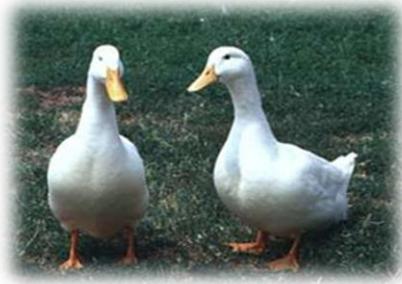


Fuente: Escuela “Luisa Martín González”

Elaborado: Gloria Lucía Gualé Rosales

LOS ANIMALES

Los animales vertebrados e invertebrados. pág. 108



Fuente: <http://www.pinterest.com/>
Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

SIEMBRA DE UNA PLANTA

Bloque: 5

Tema: Las plantas

T: 35 min.

Objetivo:

Aprender el proceso que se utiliza para sembrar una planta ornamental, utilizando las herramientas y elementos naturales y artificiales para lograr el enraizamiento y posterior crecimiento de la planta.

Actividad:

En primer lugar se prepara el terreno, realizando un hoyo en el suelo o en un macetero donde se va a ubicar la planta, vertiendo agua en el mismo humedeciéndolo completamente. Luego se introduce abono orgánico o artificial, para que la planta pueda alimentarse fácilmente. Se introduce la planta enterrándola y asegurando que esta quede verticalmente. Finalmente se la vuelve a verter agua dando por culminado el proceso de la siembra.

Recurso: Agua, abono, recipiente, suelo, la planta.

Registro visual: Foto.



Fuente: Escuela “Luisa Martín González”

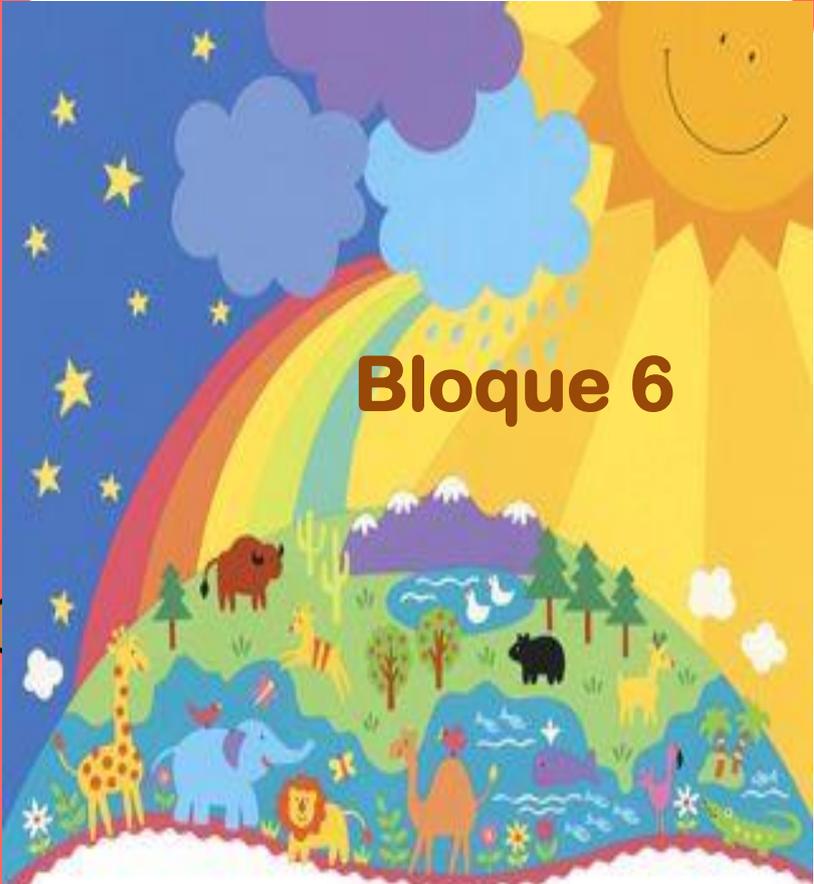
Elaborado: Gloria Lucía Gualé Rosales

LAS PLANTAS

Las plantas ornamentales. pág. 112



Fuente: <http://www.quejardineria.com/> /
Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales



Bloque 6

Soy un ser vivo



SOY UN SER VIVO

Bloque: 6 **Tema:** Los órganos vitales **T:** 10min.

Objetivo:

Reconocer correctamente los órganos vitales del ser humano con sus respectivas características, ubicándolas en su lugar correspondiente del esquema del cuerpo humano presentado en la pizarra o sobre la mesa.

Actividad:

Se agrupan los estudiantes, luego se procede a la actividad que consiste a entregarles un esquema del cuerpo humano sin los órganos vitales, que se encuentran agrupados. La ubicación de los órganos previamente ha sido explicado por la maestra, de inmediato los niños tratan de analizar donde va ubicado cada una de las partes y las ubican donde corresponden. Esta actividad tiene una duración de 8 a 10 minutos.

Recurso: esquema de los órganos vitales, pizarra, mesa.

Registro visual: esquema de los órganos vitales.



Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Los órganos vitales

Soy un ser vivo pág. 130



Materiales

- ▶ 1 metro de foamy color celeste.
- ▶ 1 funda de foamy surtidos.
- ▶ 1 Pliego de cartulina color amarillo.
- ▶ Cinta mástil.
- ▶ Marcadores.
- ▶ Colores
- ▶ 1 tijera
- ▶ Reglas.
- ▶ Lápiz.

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosaes

Juegos analógicos

Bloque: 6 **Tema:** Los órganos de los sentidos **T:** 10min.

Objetivo:

Evaluar mediante relación analógica los órganos de los sentidos del ser humano con sus respectivas características, uniéndolas con líneas para conocer su ubicación, forma y funciones que definen sus diferencias.

Actividad:

En los primeros 5 minutos se agrupan a los estudiantes, luego se procede a la actividad que consiste a entregarles unas láminas que contienen las imágenes de cada órgano con sus las características, el estudiante descifrarán cada una de ellas en las que se tomarán alrededor de 8 minutos, luego se realiza la unión con líneas entre las imágenes y los contenidos que definen los órganos de los sentidos en un lapso de 10 minutos.

Recurso: Láminas, lápiz, borrador

Registro visual: Láminas de los órganos de los sentidos

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

ANALOGÍA

Observa las siguientes imágenes y asócialas con las características que les corresponda.: Los órganos de los sentidos (pág. 128)

Tacto



Olores agradables y desagradables.

Olfato



Temperatura, suavidad, asperezas.

Oído



Sonidos, melodías y ruidos.

Sabores dulces, amargos, salados y ácidos.

Vista



Gusto



Formas, colores, distancias y movimientos.

Fuente: //www.educapeques.com//

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales



Manualidades y juegos

Oveja de cartón
La alimentación pág. 109



Materiales

- 4 cartones
- 1 cuchillo
- Pinturas color blanco e café
- 2 brochas
- 1 molde para la cabeza
- 1 molde para el cuerpo
- 1 molde para el pecho

Clases de plantas
Las plantas pág. 111



Materiales

- 3 moldes para macetas de cartón
- 3 tipos de semillas, maíz, lenteja, alfalfa
- 1 molde de la hoja
- 1 molde de silueta
- 1 tinte blanco o silueta blanca
- 1 agua

Juego de interacción
Los órganos de los sentidos pág. 125



Clases de plantas

Las plantas pág. 112



Materiales

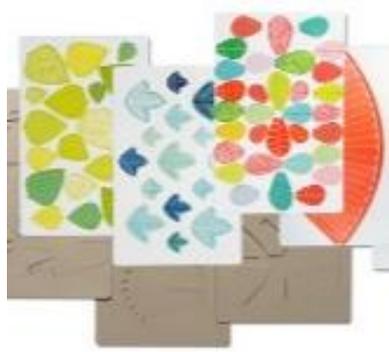
- ▶ 3 moldes para macetero de cartón.
- ▶ Tempera rosado, roja, azul, amarillo, blanco
- ▶ Moldes de la hojas
- ▶ Pistola de silicona.
- ▶ 6 barras Silicón o silicón líquido.
- ▶ Arena
- ▶ Cartón

Fuente: //www.decorahoy.com/ /

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Clases de plantas pág. 112

Elaboración de diferentes clases de plantas: Paso a paso



1.- con la ayuda de la docente recortar 25 hojas del molde, después 31 hojas color azul, y 17 hojas de diferentes colores, luego en el cartón dibujar los diferentes tallos de las tres plantas y recortar, luego pegar, con el silicón líquido o con la pistola pero esto se realizará con la presencia de la docente

2.- Dibujar en el cartón los moldes para los maceteros, en el primer macetero pintar de color azul y dejar secar 20 minutos, con el pincel realizar a pulso líneas horizontal y verticales color blanco, luego pegar los contornos del macetero y llenar con arena,



Introducir el tallo acorde al modelo y seguir realizando la misma secuencia para los dos maceteros.

Fuente: //www.decorahoy.com//

Elaborado: Gloria Lucía Gualde Rosales

Oveja de cartón

La alimentación pág. 109



Materiales

- ▶ 4 cartones
- ▶ 1 estilete
- ▶ Pintura color blanco o café
- ▶ 2 brochas
- ▶ 1 molde para la cabeza
- ▶ 1 molde para el cuerpo
- ▶ 1 molde para el pecho

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

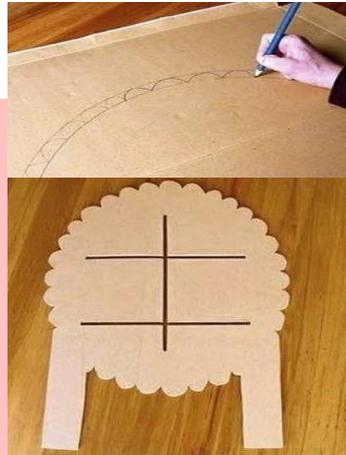
Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Clases de alimentación pág. 112

Elaboración de diferentes clases de plantas: Paso a paso



1.- En el cartón dibujar el molde del cuerpo de la oveja, luego recortar con la ayuda de un mayor, pintar de color blanco el cartón ya con forma de oveja , dejar secar 30 minutos para dibujar los oios.



2.- Dibujar en el cartón, 7 moldes para el cuerpo en forma de nubes, y en la parte inferior cortar como el modelo.



3.- unir las piezas para armar con la ayuda de un mayor, este recursos sirve para el tema de la alimentación pág: 109 ejemplo: Carnívoros; comen carne. Herbívoros; comen plantas. Omnívoros; Comen carne y plantas

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

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Juego de interacción

Los órganos de los sentidos pág. 128



Fuente: [//www.educapeques.com/](http://www.educapeques.com/)

Elaborado: Gloria Lucía Gualé Rosales

El árbol

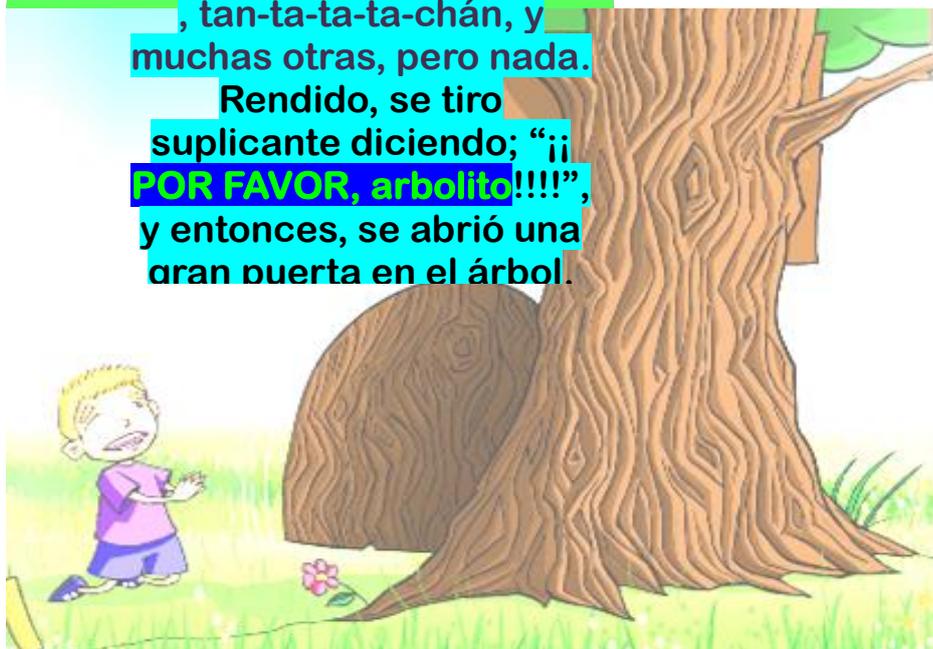


► Hace mucho mucho tiempo, un niño paseaba por un prado en cuyo centro encontró un árbol con un cartel que decía: soy un árbol **encantado** si dices las palabras **mágicas**, lo veras.

► El niño de acertar el hechizo y probó con abracadabra

, tan-ta-ta-ta-chán, y muchas otras, pero nada.

Rendido, se tiro suplicante diciendo; “¡¡ **POR FAVOR, arbolito!!!!**”, y entonces, se abrió una gran puerta en el árbol.



Fuente: <http://cuentosparadormir.com/cuentos-ilustrados/el-arbol-magico>

Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosales

Todo estaba **OSCURO**,
menos un **CARTEL** que decía:
"Sigue haciendo magia".



► Entonces el niño dijo
"¡¡**GRACIAS**, arbolito!!",
y se encendió dentro del
árbol una luz que
alumbraba un
camino hacia una gran
montaña de **juguetes**
y **chocolates**.

El niño pudo llevar a todos sus amigos a
aquel árbol y tener la **mejor** fiesta del
mundo, y por eso se dice siempre que
"por favor" y "gracias", son
las **palabras mágicas**.



Fuente: <http://cuentosparadormir.com/cuentos-ilustrados/el-arbol-magico>
Elaborado: Gloria Lucía Guale Rosaes

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1. RECURSOS

RECURSOS	<p>INSTITUCIONALES: Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González</p> <p>HUMANOS Investigador 1Tutor-profesores de la UPSE.</p> <p>MATERIALES Computador portátil laptop Proyector, impresora guillotina, anilladora, hojas A4, esferográficos, borradores, láminas ilustrativas, lápices, cartulina.</p> <p>ECONÓMICOS \$ 800.00 – APORTE DEL INVESTIGADOR</p>
-----------------	--

5.2. RECURSOS MATERIALES

DESCRIPCIÓN	CAN	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Hojas A4	4	4,00	16,00
Esferográficos	50	0,25	12,50
Borradores	50	0,25	12,50
lápices	50	0,25	12,50
Cartulina.	80	0,25	20,00
TOTAL			73,50

5.3. RECURSOS TECNOLÓGICOS

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Computador portátil	1	800,00	800,00
laptop	1	600,00	600,00
Proyector	1	250,00	250,00
Impresora	1	70,00	70,00
Guillotina anilladora	1	150,00	150,00
TOTAL			1870,00

TOTAL DE INVERSIÓN 73,00 + 1870,00 + 800,00 = \$ 2 743,00

Bibliografía

Actualización y reforma curricular, d. l. (2010). Entorno Natural y Social segundo año. Quito: República del Ecuador.

Alcaciaga, M. N. (2013). Las Técnicas Activas Y Su Incidencia En El Aprendizaje De Entorno Natural Y Social En Los Niños De Segundo Y Tercero Año De Educación Básica De La Escuela “Albert Einstein” Del Cantón Píllaro, Provincia De Tungurahua. Ambato-Ecuador: Universidad Técnica De Ambato.

ANDRADE, S. (2010). Módulo de lengua y literatura. Colombia: Paidó.

Angulo, C. A. (2009). Los recursos didacticos endizaje los procesos de enseñanzay aprendizaje de la asignatura de entorno natural y social. La Libertad

ANTOLÍN, M. (2009). Cómo mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo. Argentina: Clasa.

Antoraz, E. J. (2010). Desarrollo Cognitivo y Motor. España: Editex.

Arcos, E. D. (2011). Valores y temas transversales en el currículum. México: Grao.

BONILLA, C. B. (2011). Aproximación de los Conceptos de Ludica y Ludopatía. Kinesis, 1-9.

Castorina, J. (2013). Desarrollo cognitivo y motor. España: Editex.

Castro, F. (2009). Módulo de Psicopedagogía General. Argentina: Ariel.

Congreso Nacional. (08 de Agosto de 2008). Código de la niñez y adolescencia (3 de enero 2003 ed.). Quito, Quito, Ecuador: Ministerio de educación.

Congreso Nacional. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Quito, Pichincha, Ecuador: Ministerio de Educación.

Cusco, A. F. (2013). Elaboración De Material Interactivo Para Mejorar La Atención De Los Niñ@s En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje En El Área De Entorno Natural Y Social. Latacunga – Ecuador: Universidad Técnica De Cotopaxi.http://www.mercaba.org/Rialp/E/educacion_estetica_artistica.htm.

Delgado, I. (2011). Juego infantil y su metodología. España: Paraninfo ISBN 8497328213, 9788497328210.

Díaz, A. F. (2009). Didáctica y currículo: un enfoque constructivista. La Mancha: Univ de Castilla .

Echeverri, J. H. (2009). Lo Ludico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Scielo Colombia Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión, 3.

Ecología, E. c. (miercoles de mayo de 2009). <http://karoemo.blogspot.com/>.
Obtenido de <http://karoemo.blogspot.com/>: <http://karoemo.blogspot.com/>

El entorno social, n. (lunes de octubre de 2009).
<http://www.xtec.cat/~ragusti/entorn/centorn.htm>. Obtenido de Elliot, E. (2012). El arte y la creación de la mente:. Londres: Paidós.

García, A. (2009). Juego Infantil y su Metodología. España: Editex: ISBN 8497713036, 9788497713030.

Gómez, J. G. (2009). Lo ludico como componente de lo pedagógico , la cultura , el juego y la dim ension humana. Scielo Colombia, 18.

Guerrero, T. (2009). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materiales didácticos informáticos. Scielo, 5.

Hernandez, L. (2011). Desarrollo cognitivo motor. España: Paraninfo.

Jiménez, V. C. (2013). La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación. Colombia: Coop. Editorial Magisterio.

LINRES, A. R. (2009). Desarrollo Cognitivo. Las Teorías de Piaget y de Vygotsky (pág. S/n). Barcelona: BIENIO.

Méndez, G. A. (2009). Nuevas Propuestas Lúdicas. España: Paidotribo.

Min Edu Ecuador. (2010). Actualización y reforma curricular, de la educación. Entorno Natural y Social segundo año. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.

MinEdu, E. (2011). Libro del docente pedagogía y didáctica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). Ley de Orgánica de Educación Intercultural. Quito: Ministerio de Educación.

Orrala, B. K. (2012). Diseño De Un Programa En Actividades Lúdicas. La Libertad: Upse.

Ortiz, G. (2011). Habilidades del pensamiento. España: Editex.

Peñalba, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Editex.

Petidier, S. P. (2013). Técnicas y recursos de animación en actividades en tiempo libre. Málaga: Innovación y cualificación. S.L.

Ramos, C. M. (2014). Para educar en valores. España: Paulinas.

Ríos, P. D. (2013). Tipos de Guías. Colombia: Grao.

Roca, G. D. (2009). Orientaciones metodológicas , aplicación didácticas de los recursos en diversas situaciones del aprendizaje. En J. C. Glória Durban Rocas, La biblioteca escolar, hoy.: Un recurso estratégico para el centro (pág. 75). Barcelona: Grao.

Rodríguez, R. C. (27 de Junio de 2014). <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/etapas-del-desarrollo-cognitivo-del-nino.html>. Obtenido de El Desarrollo del Pensamiento: <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/etapas-del-desarrollo-cognitivo-del-nino.html>

Sendra, J. A. (2010). Atención y apoyo psicosocial domiciliario, técnicas de rehabilitación. España: Printed in Spain.

Biblioteca Virtual-UPSE

CROSERAS, SILVIO (2013). Entender a los niños. Retrieved from <http://www.ebib.com>

Goleman, Daniel (2008). Inteligencia social: La nueva ciencia de las relaciones humanas. Retrieved from <http://www.ebib.com>

MARTIN, JOSHUA RAE (2010). Construyamos un patío de juegos (Building a Playground). Retrieved from <http://www.ebib.com>

Vernooy, Ronnie (2010). El Aprendizaje Colaborativo En Acción: Ejemplos del manejo de los recursos naturales en Asia. Retrieved from <http://www.ebib.com>

A VET 005

Fundamentación Legal

Se fundamenta en: Constitución Política de la República del Ecuador: Título II: DERECHOS, Capítulo I I: Sección Quinta: Educación: Art. 26

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

Ley Orgánica de Educación Intercultural: Título I: de los principios generales, capítulo único: del ámbito, principios y fines art. 1.- Ámbito, Art. 2.- Principios, b.- Educación para el cambio, c.- Libertad, n.- Comunidad de aprendizaje, q.- Motivación

Art. 1.- Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación

Código de la Niñez y la Adolescencia, los niños y niñas y adolescentes como sujeto de derechos. TÍTULO I: Definiciones, art. 2.- Sujetos Protegidos. Art. 6.- Igualdad y no discriminación.

Art. 2.- Sujetos Protegidos.- Las normas del presente código son aplicables a todo ser humano, desde su concepción hasta que cumpla 18 años de edad. Por excepción, protege a personas que han cumplido dicha edad, en los casos expresamente contemplados en este código.

El fuerte apoyo que nos brinda la constitución del 2008 en el Ecuador forma parte del desarrollo de la educación en un compendio de leyes favorables que brinda la oportunidad de desarrollo cultural y educativo para todos y todas quienes busque mejorar y colaborar con avance de la educación , en nuestro país es fundamental para la aplicación de los proyectos educativos y los debidos procesos investigativos, favorece en igualdad de género con respeto a la diversidad étnica, fortaleciendo plenamente a la niñez, adolescencia como también favoreciendo a los adultos que buscan la educación superior.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO.

OBJETIVO: Determinar la incidencia de los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivos en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del segundo grado de Educación Básica “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015.

1. ¿Sabe usted qué son los recursos lúdicos?

Sí

No

2. ¿Cree necesaria la aplicación de los recursos lúdicos en el área de entorno natural y social?

Totalmente de acuerdo

Parcialmente de acuerdo

En desacuerdo

3. ¿Con qué frecuencia aplica en las clases los recursos lúdicos?

Una vez por semana Dos veces por semana

Tres veces por semana De lunes a viernes

4. ¿Cuáles de estos recursos considera necesario para la clase de entorno natural y social?

Recursos lúdicos conceptuales

Recursos lúdicos motrices

5. ¿Está usted de acuerdo que el juego es la actividad principal de la infancia, para el desarrollo cognitivo?

Sí No

6. ¿Qué recursos lúdicos le gustaría tener como apoyo para trabajar en el área de entorno natural y social?

Guía didáctica

Revistas

Guía didáctica con recursos lúdicos conceptuales

Guía didáctica con recursos lúdicos motrices

7. ¿Considera usted que los procesos cognitivos son operaciones mentales internas?

Si No



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO.

OBJETIVO: Determinar la incidencia de los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivos en el área de entorno natural y social para los estudiantes del segundo grado de Educación Básica de la Escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015.

1 ¿Sabe usted que son los recursos lúdicos?

Sí No

2 ¿Conoce usted con qué frecuencia el docente trabaja con los recursos lúdicos en las aulas y asignaturas asignadas?

Siempre Algunas veces Nunca

3 ¿Está de acuerdo que las actividades de Entorno Natural y Social aportan al desarrollo cognitivo de su educando?

Sí No

4 ¿Ha participado activamente en la realización de talleres para la elaboración de los recursos lúdicos?

Siempre Algunas veces Nunca

5 ¿Considera importante los juegos dentro de las clases en el área de entorno natural y social?

Sí No



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO.

OBJETIVO: Determinar la incidencia de los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivos en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del segundo grado de Educación Básica de la escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015.

FICHA DE OBSERVACIÓN	SI	NO
Muestra capacidad crítica en la valoración de las diferentes producciones didácticas.	22	16
Fomenta la cooperación en la elaboración de actividades recursos lúdicos	19	19
Comparte experiencias con el docente y sus compañeros en la clase.	27	11
Muestra actitud participativa e integradora.	31	7
Asume producciones y experiencias didácticas ajenas.	24	14
Difunde producciones y experiencias didácticas propias.	6	32
Practica la reflexión en las diferentes fases de la evaluación en clase.	20	18
Utiliza los recursos lúdicos durante las clases	31	7
Propone actividades para la defensa del medio natural y cultural.	12	26



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTOR DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO.

OBJETIVO: Determinar la incidencia de los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivos en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del segundo grado de Educación Básica de la Escuela “Luisa Martín González”, parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 – 2015.

¿Qué entiende usted por los recursos lúdicos?

¿La utilización de los recursos lúdicos mejora la calidad educativa en área de entorno natural y social?

¿La institución cuenta con los recursos lúdicos conceptuales motrices?

¿Qué tan importante considera la utilización de estos recursos lúdicos?

¿Al utilizar los recursos lúdicos se fomenta el desarrollo cognitivo de los estudiantes?



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

ENTREVISTA DIRIGIDAS AL DIRECTOR DE LA ESCUELA "LUISA MARTÍN GONZÁLEZ", PARROQUIA ANCONCITO.

OBJETIVO: Determinar la incidencia de los recursos lúdicos para el desarrollo cognitivo en el área de Entorno Natural y Social para los estudiantes del segundo grado de Educación Básica de la Escuela "Luisa Martín González", parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014 - 2015.

¿Qué entiende usted por los recursos lúdicos?

Los recursos lúdicos son materiales concretos con los que los estudiantes manipulan para su mejor aprendizaje.

¿La utilización de los recursos lúdicos mejora la calidad educativa en área de entorno natural y social?

Sí mejoraría principalmente en esta área donde los estudiantes aprenden mucho.

¿La institución cuenta con los recursos lúdicos conceptuales motrices?

No en su totalidad que deberíamos contar con los necesarios.

¿Qué tan importante considera la utilización de estos recursos lúdicos?

Sería de mayor importancia utilizar los recursos lúdicos puesto que los estudiantes captan con mayor rapidez.

¿Al utilizar los recursos lúdicos se fomenta el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

Sí, fomentaría mucho en los estudiantes para el desarrollo cognitivo.

¿El personal docente utiliza recursos lúdicos para impartir sus clases?

Sí, pero a su vez no contamos con todos los recursos necesarios adaptables para estas áreas.



Lic. Edison R. Tomalá Castillo
Director
Esc. "Luisa Martín González"

Anconcito, 12 de febrero de 2015

Lcdo.

Edison Román Tomalá Castillo

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LUISA MARTÍN GONZÁLEZ"

En su despacho

Apreciado Director:

Reciba Ud. un afectuoso saludo de cordialidad, estima y aprecio, al tiempo que auguro éxitos en su acertada labor al frente de este Centro de Enseñanza.

Distinguido "Director de la Escuela de Educación Básica, Luisa Martín González", Yo **Gloria Lucia Guale Rosales** egresada de la Carrera de Licenciatura de Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena con número de cedula **0919965160**, me dirijo a usted para solicitarle de la manera más comedida se me permita realizar en vuestro establecimiento mi proyecto de grado denominado:

" RECURSOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "LUISA MARTÍN GONZÁLEZ", PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.

Segura de que mi petición recibirá una acogida favorable, me suscribo de usted, no sin antes expresarle mis imperecederos agradecimientos.

Atentamente,



Gloria Guale Rosales
0919965160





ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"LUISA MARTÍN GONZÁLEZ"

ANCONCITO - SALINAS - SANTA ELENA.

Teléfonos de contacto: Cell: 0994578240 AMIE: 24H00310

Correo Institución: esc.luisamartingonzalez@gmail.com



Oficio N°043
Anconcito, 27 de febrero de 2015

CERTIFICADO

Yo, Edison Román. Tomalá Castillo, Director de esta prestigiosa Institución, certifico que la Sra. **GLORIA LUCIA GUALE ROSALES** con cédula de ciudadanía N° 0919965160, ha realizado las investigaciones para su proyecto en nuestra Institución Educativa con el tema:

"RECURSOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO CONGNITIVO DEL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA "LUISA MARTÍN GONZÁLEZ", PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA AÑO LECTIVO 2014 - 2015".

Es todo lo que puedo certificar a honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer el uso del presente documento en lo que ha bien tuviere.

Atentamente.

Lcdo. Edison Román. Tomalá Castillo.

DIRECTOR



Lic. Edison R. Tomalá Castillo
Director
Esc. "Luisa Martín González"

UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA.
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
ANÁLISIS DE TRABAJO DE TITULACIÓN.



INFORME FINAL. REPORTE DE ANTIPLAGIO

Por medio del presente y en calidad de tutor de la señorita **GALE ROSALES GLORIA LUCIA**, autor(a) de la tesis **“RECURSOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ”, PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015.”**, luego de revisar cada uno de los capítulos y el documento en su estructura total por medio del programa anti plagio **Urkund Analysis**, declaro a la fecha, el día 08 de mayo de 2015, que el documento en mención se presentó con **05%** de plagio o similitud y con mi facultad como docente y tutor de la presente tesis, sostengo a mi criterio, bajo mi responsabilidad que las referencias expuestas son similares y no afectan al cuerpo investigativo. Amparado en el reglamento del régimen académico del SENESCYT que permite un rango del 0% al 10%.

Document	Tesis final Guale Rosales Gloria.docx (D14252708)
Submitted	2015-05-07 21:29 (-05:00)
Submitted by	GLORIA LUCIA GUALE ROSALES (gloriaguale@hotmail.es)
Receiver	esalazar.upse@analysis.arkund.com
Message	[T2015] Capítulo I Guale Rosales Gloria Show full message
	5% of this approx. 24 pages long document consists of text present in 8 sources.

Dicho informe se presenta para fines pertinentes del proceso de titulación del egresado.

Atentamente,


Lcdo. Edwar Salazar Arango. MSc. RyTL

Anconcito, 14 de mayo del 2015

CERTIFICACIÓN DEL GRAMATÓLOGO

Arturo Efraín Rodríguez Tigrero Lic. en Ciencias de la Educación, Especialización Literatura y Castellano con registro del SENESCYT N°.1006-08-839732 por medio del presente tengo el bien **CERTIFICAR:** Que he revisado la redacción, estilo y ortografía del Trabajo de Titulación elaborado por la egresada Gloria Lucía Guale Rosales con C.I. 0919965160, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica.

TEMA: "RECURSOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "LUISA MARTÍN GONZÁLEZ", PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014 – 2015".

Trabajo de investigación que ha sido escrito de acuerdo a las normas ortográficas y de sintaxis vigentes.

FIRMA Y NOMBRE



Lic. Arturo Efraín Rodríguez Tigrero

C.I. N° 0912536612

NÚMERO DE REGISTRO: 1006-08-839732



Entrevista al director y padres de familia.



Diagnóstico inicial a los niños de segundo grado.



Contando un cuento fuera del aula con los niños de segundo grado



Trabajando los niños con un rompecabezas de los medios de transportes.





Leyendo adivinanzas fuera del aula.





Realizando un laberinto sobre el entorno de dependencia de la escuela.





Explicando las normas de comportamiento en la escuela.





Haciendo la técnica del café, diferenciando los animales vertebrados e invertebrados.



Elaborando con los niños de segundo grado un volcán con materiales del medio y Explicando sobre los desastres naturales.



Elaboración de un rompecabezas sobre el mapa del Ecuador, luego unieron las piezas para reconocer cada provincia.



En esta actividad se mostró los órganos vitales del cuerpo humano, donde participaron los niños De segundo grado, colocando las piezas en el lugar correspondiente.



En esta clase los niños aprendieron la función que cumplen los órganos de los sentidos.



En esta actividad los niños aprendieron el proceso que se utiliza para sembrar una planta ornamental, utilizando las herramientas.