



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

TEMA:

LA LÚDICA COMO EJE INTERDISCIPLINARIO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, ESCUELA VÍCTOR EMILIO ESTRADA, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016

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

AUTORA:

VENUS JOHANA CHICA FIGUEROA

TUTOR:

LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO MSc

PLAYAS – ECUADOR

NOVIEMBRE-2016

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

TEMA:

LA LÚDICA COMO EJE INTERDISCIPLINARIO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, ESCUELA VÍCTOR EMILIO ESTRADA, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016

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

AUTORA:

VENUS JOHANA CHICA FIGUEROA

TUTOR:

LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO MSc

PLAYAS – ECUADOR

NOVIEMBRE-2016

AUTORÍA DE TRABAJO DE GRADO

Yo Venus Johana Chica Figueroa, portadora de la cédula de ciudadanía N°092326022-8, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, en la Carrera de Educación Básica, declaro que soy la autora del presente trabajo de investigación, el mismo es original, auténtico y personal.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva de la autora.

Atentamente,

Venus Johana Chica Figueroa

La Libertad, agosto del 2016

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del trabajo de investigación sobre el tema: LA LÚDICA COMO EJE INTERDISCIPLINARIO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, ESCUELA VÍCTOR EMILIO ESTRADA, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016, elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa, egresada de la Carrera de 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, lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente.

Lic. Luis Miguel Mazón Arévalo MSc.

TUTOR

TRIBUNAL DE GRADO

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

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc
**DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Lic. Luis Miguel Mazón Arévalo, MSc.
DOCENTE TUTOR

Lcda. Ana Uribe Veintimilla, MSc
DOCENTE DE ÁREA

Abg. Brenda Reyes Tomalá, MSc.
SECRETARIA GENERAL

DEDICATORIA

A mí amado esposo Peter, que ha sido el impulso durante toda mi carrera universitaria, siendo el pilar fundamental para la culminación de la misma, con su apoyo constante y amor incondicional.

A mis hijos Jeanny y Elian, para quien ningún sacrificio es suficiente, que con su luz han iluminado mi vida y hace mi camino más claro.

A mis padres Francisco y Luisa, que con su amor y enseñanza han sembrado en mí, espíritu de superación y amor por la vida.

A mis queridas amigas, Geoconda Murillo y Fressia Lindao quienes han compartido cada proceso de mi formación.

Venus

AGRADECIMIENTO

Con sacrificio y esfuerzo he culminado mi carrera universitaria, y no hubiese podido alcanzar mi objetivo sin la ayuda de las siguientes personas e instituciones.

Mi agradecimiento imperecedero para ellos:

A Dios principalmente pues ha sabido llenarme de sabiduría y paciencia en todo momento de mi vida.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, institución que a través de docentes de excelencia ha sabido formarme a lo largo de mi carrera, para ser una profesional con altos conocimientos.

A mi Tutor de tesis, Lic. Luis Miguel Mazón Arévalo MSc. quien supo guiarme en todo el desarrollo de la investigación.

A la Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada” quien me permitió compartir con los estudiantes y docentes mis conocimientos facilitándome la aplicación y ejecución del presente trabajo.

Venus

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de graduación es de mi responsabilidad, el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena (U.P.S.E).

Atentamente,

Venus Johana Chica Figueroa

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido	Pág.
PORTADA.....	i
PORTADILLA.....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO DE GRADO.....	iii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DECLARATORIA.....	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	ix
INDICE DE CUADROS.....	xiii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xv
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xvi
RESUMEN.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1.- Tema.....	3
1.1.1.- Planteamiento del problema.....	3
1.1.2.- Contextualización.....	4
1.2.- Problema Científico.....	6
1.3.- Objeto de investigación.....	6
1.4.- Campo de acción.....	6
1.5.- Justificación.....	6
1.6.- Objetivo General.....	8
1.7.- Idea a defender.....	8
1.8.- Tareas científicas.....	8

CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO	10
2.1.- Investigaciones Previas	10
2.2.- Fundamentación Teórica.....	12
2.1.1.- Fundamentación Filosófica.....	12
2.1.2.- Fundamentación Pedagógica	13
2.1.3.- Fundamentación Psicológica	14
2.1.4.- Fundamentación Sociológica.....	15
2.1.5.- Fundamentación Legal.....	16
2.3.- Categorías Fundamentales	17
2.3.1.- Principios educativos	17
2.3.2.- Rasgos distintivos de la lúdica.....	18
2.3.2.1.- Logros que se obtiene con los espacios lúdicos.....	20
2.3.2.2.- La Lúdica en el desarrollo humano.....	20
2.3.2.3.- El juego como herramienta didáctica.....	21
2.3.3.- Currículo de Entorno Natural y Social	22
2.3.3.1.- Bases del conocimiento en el Entorno Natural y Social	23
2.3.3.2.- Currículo del Entorno Natural y Social de EGB en tercer grado.....	23
2.3.4.- Definiciones Conceptuales	24
CAPÍTULO III	27
METODOLOGÍA	27
3.1.- Enfoque Investigativo	27
3.1.1.- Modalidad básica de la investigación	27
3.1.1.1.- Investigación de campo	27
3.1.1.2.- Investigación documental – bibliográfica.....	28
3.1.2.- Nivel o tipo de investigación	28
3.2.- Población y muestra.....	28
3.2.1.- Población	28
3.2.2.- Muestra	29
3.3.- Métodos de investigación científica	29
3.3.1.- Métodos Teóricos	29

3.3.2.- Métodos Empíricos	29
3.4.- Plan de recolección de la información	30
3.5.- Plan de procesamiento de la información	31
3.6.- Análisis de interpretación de resultados	31
3.6.1.- Encuesta realizada a los docentes de tercer grado	32
3.6.1.1.- Conclusión General de la encuesta.	40
3.6.2.- Análisis de la entrevista realizada.....	40
3.6.3.- Guía de observación a estudiantes	41
3.6.3.1.- Valoración de los indicadores de la guía de observación	42
3.7.- Conclusiones y Recomendaciones.....	44
3.7.1.- Conclusiones parciales del capítulo.....	44
3.7.2.- Recomendaciones	44
PROPUESTA	46
CAPÍTULO IV	47
PROPUESTA	47
4.1.- Datos informativos.....	47
4.2.- Antecedentes de la propuesta.....	47
4.2.1.- Diagnóstico previo a los estudiantes del tercer grado.....	48
4.3.- Justificación	49
4.4.- Objetivos.....	50
4.5.- Fundamentación.....	50
4.6.- Metodología y desarrollo del plan de acción	51
4.7.- Aparato teórico o cognitivo	51
4.7.1.- Diagnóstico	53
4.7.2.- Planificación	55
4.7.3.- Implementación de métodos, técnicas y procedimientos.....	56
4.7.4.- Metodología Lúdica como eje interdisciplinario	56
4.7.4.1.- Experiencia Concreta (percibir).....	56
4.7.4.2.- Observación Reflexiva (pensar).....	60
4.7.4.3.- Conceptualización Abstracta (planear).....	62
4.7.4.4.- Experimentación Activa (hacer)	64

4.7.4.5.- Indicaciones Generales del ciclo de aprendizaje	66
4.7.5.- Evaluación	66
4.8.- Conclusiones y Recomendaciones Generales.....	67
4.8.1.- Conclusiones.....	67
4.8.2.- Recomendaciones	68
4.9.- Cronograma de Actividades Investigativas	69
4.10.- Recursos Investigativos	70
BIBLIOGRAFÍA	71
ANEXOS	75

ÍNDICE DE CUADROS

Contenido	Pág.
CUADRO 1.- Población y muestra	28
CUADRO 2.- Ficha de aplicación del test	54
CUADRO 3.- Percepción de aprendizaje	56
CUADRO 4.- Estrategias Lúdicas.....	56
CUADRO 5.- Procedimiento y Recomendaciones “EC”	57
CUADRO 6.- Procedimiento y recomendación “OR”	60
CUADRO 7.- Procedimiento y Recomendación “CA”	62
CUADRO 8.- Procedimiento y Recomendación “EA”	64
CUADRO 9.- Cronograma de Actividades Investigativas.....	69
CUADRO 10.- Recursos Investigativos.....	70

ÍNDICE DE TABLAS

Contenido	Pág.
TABLA 1.- Conocimiento sobre actividades lúdicas.....	32
TABLA 2.- Beneficios que brinda la lúdica en proceso formativo.....	33
TABLA 3.- Planificación de actividades lúdicas	34
TABLA 4.- Desarrollo de la lúdica en los salones de clase	35
TABLA 5.- Técnicas para desarrollar actividades lúdicas	36
TABLA 6.- Métodos y técnicas para la enseñanza de la lúdica	37
TABLA 7.- Considera la implementación de actividades lúdicas.....	38
TABLA 8.- Aplicaría actividades lúdicas	39
TABLA 9.- Ficha de Observación de estudiantes	42

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenido	Pág.
GRÁFICO 1.- Conocimiento sobre actividades lúdicas.....	32
GRÁFICO 2.- Beneficios que brinda la lúdica en proceso formativo.....	33
GRÁFICO 3.- Planificación de actividades lúdicas	34
GRÁFICO 4.- Desarrollo de la lúdica en los salones de clase	35
GRÁFICO 5.- Técnicas para desarrollar actividades lúdicas	36
GRÁFICO 6.- Métodos y técnicas para la enseñanza de la lúdica.....	37
GRÁFICO 7.- Considera la implementación de actividades lúdicas	38
GRÁFICO 8.- Aplicaría actividades lúdicas	39
GRÁFICO 9.- Aparato Teórico o Cognitivo	52
GRÁFICO 10.- Aparato Metodológico o Instrumental	53

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Contenido	Pág.
ILUSTRACIÓN 1.- Niños cantando	58
ILUSTRACIÓN 2.- Niños participando de un cuento	60
ILUSTRACIÓN 3.- Niños elaborando dibujos y collage	61
ILUSTRACIÓN 4.- Niños preparando el juego de rol.....	63
ILUSTRACIÓN 5.- Juego cooperativo “cartelera escolar”	65



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

Tema:

LA LÚDICA COMO EJE INTERDISCIPLINARIO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, ESCUELA VÍCTOR EMILIO ESTRADA, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016.

Autora: Venus Johana Chica Figueroa

Tutor: Lic. Luis Mazón Arévalo, MSc.

RESUMEN

La educación y demanda en el refuerzo pedagógico es un aporte significativo al fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje, se sugiere el uso de una estructura educativa creativa y dinámica que tenga directrices de acuerdo a los principios del aprendizaje y se propone fortalecer los procesos pedagógicos mediante la utilización de la lúdica cuyos objetivos se plantea en métodos, técnicas y procedimientos que permitan la incorporación de contenidos científicos a las diferentes áreas académicas; es decir, de manera interdisciplinario. La metodología lúdica que se sugiere, ayudará a los estudiantes a descubrir y adquirir habilidades y destrezas en distintas perspectivas desde el hacer, comprender, interpretar, analizar, sintetizar y evaluar sus conocimientos; por esta razón el docente se ve en la necesidad de estimular al estudiante para crear de forma conjunta, una estructura cognitiva sólida en el área de Entorno Natural y Social con los estudiantes de tercer grado de Educación Básica de la Escuela Víctor Emilio Estrada, cantón Playas. La presente investigación luego de establecer un diagnóstico, revisión, comparación y análisis de fuentes teóricas, se aplican instrumentos investigativos que ayudan a describir los aspectos de estudio para la visualización y elaboración de una propuesta que de respuesta y solución a la problemática; pues, varios autores definen la lúdica como estrategia pedagógica esencial que provee de actividades fáciles, divertidas y creativas, por lo tanto, ésta genera un espacio donde la comunidad educativa puede llegar a resolver problemas cotidianos con placer y voluntad.

Palabras Claves: lúdica, interdisciplinariedad, métodos, técnicas, procedimientos, entorno natural y social.

INTRODUCCIÓN

La educación en el Ecuador ha tomado un giro muy significativo en cuanto a la enseñanza, los cambios que se están dando han mejorado la calidad de educación, sin embargo, una de las problemáticas que se encuentra en los salones de clases es la debilidad que existe en las etapas de adquisición de conocimientos, las cuales se dan, por la falta de atención y percepción que se pueden mejorar en la medida que las clases, las estrategias metodológicas tengan un alto contenido vivencial que se puede evidenciar en las experticias lúdicas

Por eso el trabajo en la retención de la memoria a largo plazo debe ser potenciado de manera flexible, en el que se esclarezcan las dudas, se planteen trabajos y se refuerce el ímpetu de conocer y participar de manera activa en cada escenario educativo, mostrado desde el área de entorno natural y social, esquemáticamente trabajadas desde el oír, sentir y el intercambio de vivencias.

Cabe destacar que, la falta de aplicación de métodos lúdicos que favorezcan la enseñanza para desarrollar la condición humana natural y social, tal como refiere el texto de Actualización y Fortalecimiento Curricular y para ello surge la necesidad de ampliar las estrategias que fortalezcan o se conviertan en un eje interdisciplinario que constituya una necesidad en el uso de los recursos pedagógicos necesarios para lograr un aprendizaje significativo.

El desarrollo de esta investigación se la dividió por capítulos, a continuación una breve introducción de cada uno de estos:

CAPÍTULO I: Se elabora el **marco conceptual** donde se puede señalar el tema a investigar con su estructura investigativa desde la definición y planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, definición del problema científico, objetivos, se propone una idea a defender con sus respectivas tareas científicas.

CAPÍTULO II: Se ubicará de manifiesto, el **marco teórico**, de la investigación, partiendo desde las investigaciones previas, fundamentaciones filosófica,

pedagógica, psicológica, sociológica, legal y cuerpos o categorías teóricas conceptuales basadas en las variables investigativas.

CAPÍTULO III: Se puntualiza el nivel o **marco metodológico** que respalda la investigación científica, se establece el enfoque, tipo y método de la investigación que se realizó; también se definen las técnicas e instrumentos investigativos, la población y muestra. Terminando con el análisis de los resultados hallados al aplicar los instrumentos para justificar las conclusiones y recomendaciones parciales.

CAPÍTULO IV: Aquí se plasma la importancia de la **propuesta** planteada de manera coherente y con un estudio para dar solución al problema planteado en capítulos anteriores.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.- Tema

LA LÚDICA COMO EJE INTERDISCIPLINARIO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, ESCUELA VÍCTOR EMILIO ESTRADA, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016.

1.1.1.- Planteamiento del problema.

La educación en el Ecuador ha tomado un giro muy significativo en cuanto a la enseñanza, los pequeños y trascendentales cambios que se están dando han mejorado la calidad de educación, sin embargo, una de las problemáticas que se encuentra en los salones de clases es la debilidad que existe en las etapas de adquisición de conocimientos, las cuales se dan, por la falta de atención y percepción.

Por eso el trabajo en la retención de la memoria a largo plazo debe ser potenciado de manera flexible, en el que se esclarezcan las dudas, se planteen trabajos y se refuerce el ímpetu de conocer y participar de manera activa en cada escenario educativo, mostrado desde el área de entorno natural y social, esquemáticamente trabajadas desde el oír, sentir y el intercambio de vivencias.

Los juegos infantiles y las estrategias lúdicas, utilizadas en los primeros años de educación escolar de los niños en centros educativos alrededor del mundo han sido una estrategia didáctica para el aprendizaje de diversas materias entre ellas el área de Entorno Natural y Social, en donde el docente utiliza diversos métodos y técnicas apoyado con herramientas del medio que favorecen las interrelaciones y contactos sociales. Dicho esto, cada uno de los métodos que se aplican para trabajar con los estudiantes de tercer grado, muestran déficit al momento de ejecutar la clase, pues no cumplen con las estrategias necesarias y adecuadas para fomentar la participación de los educandos, esto genera la falta de interés del grupo; se resalta

que el docente debe crear el ambiente propicio para la construcción de un aprendizaje significativo.

En estudio realizado en la institución Víctor Emilio Estrada del cantón Playas, se pudo evidenciar un déficit en el desarrollo de la lúdica como eje interdisciplinario, otras de las debilidades confirman la falta de dominio pedagógico al momento de enseñar los contenidos de la asignatura, es decir que, muestran de manera enfática la falta de desarrollo en las capacidades de observación, exploración e indagación del entorno natural y social.

Es propio rescatar los aportes de (Jiménez, 2007) que hacen referencia a la necesidad de implementar un hábitat natural, cultural y social donde el estudiante cree y potencie sus conocimientos basados en sus experiencias, además manifiestan un análisis valorativo en cuanto a aplicaciones de normas de comportamiento, exploración y observación de las modificaciones que se generan en el entorno; por lo tanto se debe procurar por establecer técnicas lúdicas, donde los estudiantes puedan expresarse de manera espontánea, socializarse y aprehender en el campo educativo.

1.1.2.- Contextualización

Se han revisado trabajos investigativos de Gómez & Hernán, (2015), referente a la lúdica, sin embargo, no se han evidenciado lineamientos teóricos que incluyan la interdisciplinariedad en el área de entorno natural y social, aunque sus aportaciones son importantes, pues hacen hincapié en la lúdica como un potencial creativo que desarrolla la parte cognitiva del ser humano, además de la percepción de espacio y tiempo e incluyendo las nociones primarias.

En el contexto ecuatoriano no se han implementado mecanismos que den solución a la problemática evidenciada sobre el trabajo de investigación, la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social; sin embargo, Huizinga,

(2012) manifiesta: “Se puede utilizar la lúdica para crear un espacio acorde donde el estudiante construya sus propias estrategias de aprendizaje”.

Dentro de las aportaciones Bonilla & Jiménez, (2003) describen la lúdica como una propuesta de reconstrucción y esparcimiento para mejorar los niveles de motivación e interacción de los estudiantes, además plantean como fomentar el desarrollo psico-social, formando su personalidad y ampliando su conocimiento.

La lúdica como elemento pedagógico e interdisciplinario, establece cómo potencializar las dimensiones de la personalidad, entre ellos se tiene el desarrollo psicosocial y la obtención de conocimientos, por lo tanto, la lúdica como eje interdisciplinario permite construir significados mediante un lenguaje simbólico que accede a la conceptualización de los saberes al mundo social.

La lúdica en el aula de clases es un instrumento indispensable que permite a los docentes interactuar de manera agradable y dinámica con los estudiantes, mejorar la construcción del aprendizaje, propiciar estilos de enseñanza como procedimientos, métodos y técnicas que establecen un rol importante hacia el aprendizaje y al mismo tiempo combinan las experiencias educativas, por ello se consideran estilos de enseñanza de carácter social; por tanto la pedagogía permite dirigir e instruir, mediante argumentos teóricos y prácticos aplicados por el educador y potenciando el desarrollo de las capacidades y habilidades, buscando la formación integral, fortaleciendo su desarrollo intelectual.

La lúdica y la pedagogía se fusionan para contribuir al mejoramiento de la educación en los salones de clase, perfeccionando los métodos de enseñanza y brindando solución a las problemáticas presentadas en las diferentes áreas educativas, por lo tanto; la ludo pedagogía contribuye a que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo fortaleciendo el aspecto cognoscitivo y social.

1.2.- Problema Científico

¿De qué manera influye la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social en los estudiantes de tercer grado de Educación Básica de la escuela Víctor Emilio Estrada, cantón Playas, provincia del Guayas, periodo lectivo 2015-2016?

1.3.- Objeto de investigación

El proceso lúdico como eje interdisciplinario del entorno natural y social.

1.4.- Campo de acción

Proceso de aplicación de la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social.

1.5.- Justificación

La importancia de aplicar la lúdica en los escenarios educativos permite ampliar en las capacidades de los estudiantes como: comprensión, comunicación y razonamiento, frente a los contenidos que se les presentan en el contexto, la lúdica se considera como un escenario neutro donde los estudiantes pueden desarrollar sus emociones, además ésta hace referencia a la necesidad del ser humano de expresarse libremente, por lo tanto, es necesario que los docentes en las instituciones educativas consideren la lúdica como requisito indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues va direccionada hacia la pedagógica constructivista.

La pedagogía constructivista es considerada como proceso didáctico, que permite al estudiante construir su aprendizaje enfocándose directamente en el campo de acción educativo, además permite la interacción docente y estudiante creando un ambiente favorable, agradable en el aula de clase, por lo tanto, esta teoría es una forma de que el ser humano construya nuevos saberes relevantes para su estructura cognitiva.

El aprendizaje constructivista facilita al estudiante reconstruir sus experiencias internas para formar sus propios conocimientos, es decir que permite modificar ideas para seguir aprendiendo, desde el punto de vista de Jean Piaget y a Lev Vygotsky, Piaget se enfoca en la construcción del conocimiento partiendo de la interacción con el medio, por otra parte, Vygotsky manifiesta que el medio social permite una reconstrucción interna del aprendizaje; es decir, que ambos autores sostienen que aprendizaje surge de las aplicaciones de una psicología conductual.

Debido a la problemática evidenciada en la escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, es necesario dar a conocer las directrices metodológicas para ser actores de un desarrollo educativo, donde se trabaje la lúdica como componente esencial en el desarrollo del área de entorno natural y social, para eso es necesario especificar los aportes constructivistas de Piaget y Vygotsky manifestando que la enseñanza debe ser activa y no pasiva.

Según los métodos de enseñanza la educación debe ser activa, porque de esa manera se cuenta con la participación de los estudiantes logrando abordar los contenidos científicos para la construcción del conocimiento Vygotsky sostiene que el docente debe ser un agente activo para la construcción y reestructuración de actividades lúdicas, y no como docente pasivo que solo recepta información.

Después de lo mencionado cabe señalar la importancia de la metodología participativa que origina la construcción activa en los estudiantes; para ejecutar esta metodología es necesario utilizar técnicas de dinamismo que brindan ayuda significativa para establecer las tareas propuestas y llegar a cumplir con los objetivos planteados, las técnicas a utilizar deben ser motivadoras y creativas, además deben estar enfocadas a fortalecer el pensamiento.

Según Vygotsky el constructivismo permite la interacción con lo demás, esto se genera desde el ámbito educativo, se dan a conocer a los estudiantes varias alternativas que complementen las metodologías para el desarrollo del conocimiento, las cuales conducen a un aprendizaje significativo, evidenciado y reflejado en las actitudes, respuestas e interacción educativa de los estudiantes,

sobre todo si se trabaja desde la lúdica como eje interdisciplinar, el cual tiene como enfoque primario connotar el entorno natural y social.

La lúdica favorece el aprendizaje porque permite trabajar con los estudiantes, siendo ellos creadores de su propio conocimiento, esto permite desarrollar su creatividad y libertad expresiva, además las experiencias son esenciales al crear un espacio donde los dicentes puedan auto explorarse por sus experimentaciones, surgidas en su entorno.

En el Tercer Grado de Educación Básica de esta Unidad Educativa, los juegos infantiles, las actividades lúdicas luego de ser incorporadas en las estrategias metodológicas con eficiencia; se pueden replicar en sus hogares; ya que esto demostraría una relación directa del área de Entorno Natural y Social con sus vidas cotidianas.

1.6.- Objetivo general

Fortalecer el área del entorno natural y social por medio de la lúdica como eje interdisciplinar en estudiantes de tercer grado de Educación Básica de la escuela Víctor Emilio Estrada, cantón Playas, provincia del Guayas.

1.7.- Idea a defender

La lúdica caracterizada por ser eje interdisciplinar, complementa los estándares educativos los cuales serán fortalecidos en el área del entorno natural y social, y aplicado en los estudiantes del tercer grado de la escuela Víctor Emilio Estrada del cantón Playas, obteniendo una participación activa que mejora el aprendizaje.

1.8.- Tareas científicas

✓ Estudio de las concepciones teóricas y metodológicas de la lúdica como eje interdisciplinario para niños de 7 años.

- ✓ Identificación del trabajo realizado en el área de entorno natural y social en los estudiantes de tercer grado.

- ✓ Promover la aplicación de metodologías lúdicas como eje interdisciplinar en área del entorno natural y social en los estudiantes del tercer grado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Investigaciones Previas

Desde el postulado de (Maturana, 2003), tomado por (Desirée, 2014)

“los niños de todo el mundo viven, a través de sus juegos rituales, que en el origen de la humanidad fueron el fundamento operacional en el desarrollo de la conciencia de sí, de la conciencia social, y de la conciencia de mundo, es decir que los juegos infantiles no son meras actividades exentas de sentido, impuestas y exógenas al sujeto que juega, sino por el contrario, son acciones o funciones con significado para el jugador y que se traducen como factores de la vida cultural”

El método lúdico en la educación ha ido tomando impulso en todo ámbito ya que al desarrollar y estimular en los educandos le ayuda de manera positiva a asimilar las realidades intelectuales, por lo que el juego se considera como una definición también de trabajo y actividad de desarrollo en el aprendizaje, es decir que se le incluya como una acción que se deba realizar, por lo posterior esto ayudaría a tener otro punto de vista diferente en él y la estudiante, tomándolo de pronto ya no como una obligación sino como una mejor opción en la enseñanza y aprendizaje en cada uno de los y las estudiantes de manera factible para su desarrollo intelectual y enfoque a tener interés en aprender.

El aprendizaje tiene una importancia primordial en el proceso educativo de los estudiantes, brinda la oportunidad de tener conocimientos duraderos, los autores citados anteriormente, muestran énfasis en la flexibilidad y sistematicidad, porque fomentan un aprendizaje basado en la interacción de docentes y dicentes, que permite romper los esquemas de la educación tradicional, acogiéndose a las necesidades y situaciones del mundo actual.

Jhoan Huizinga considera que la lúdica posee dimensiones que permiten mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes, además desarrolla un ambiente agradable y favorable para ejecutar actividades en todo ámbito educativo y social, por lo tanto, estas dimensiones permiten que los estudiantes se expresen y socialicen sus experiencias de acuerdo su aprendizaje obtenido.

Las dimensiones lúdicas se desenvuelven mediante experiencias propias de los estudiantes, permitiendo la explotación de su creatividad, produciendo un espacio de imaginación y fantasía, es decir que la lúdica como necesidad del ser humano mejora y potencializa la creatividad, originando la capacidad de explorar, experimentar y producir contenido significativo para la educación.

Otro factor que interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje según el psicólogo Jerome Bruner (1987) es el factor cognoscitivo, este permite desarrollar operaciones básicas como la observación, interpretación y análisis de información, su objetivo es otorgar un significado a su experiencia formando un conocimiento que separa lo general de lo particular.

El proceso de la lúdica provee transcendentales aportes a las actividades escolares, es la manera más fácil de darle sentido y significado a los contenidos planteados por el docente en el aula de clase, por lo tanto, la lúdica genera un espacio donde el docente resuelve problemas cotidianos con placer y voluntad en el cual se desenvuelve con facilidad.

Es necesario mencionar que la percepción es indispensable en el proceso de aprendizaje, es un medio muy importante que tiene el ser humano, que le permite dar significado a la información que recoge por medio del entorno, según las investigaciones de la educadora (Carazo, 2011) sostiene que el aprendizaje está ligado a las áreas perceptuales como la visual, auditiva y la memoria, esto genera que el cerebro interprete y califique la información recibida, es decir, que permite que el estudiante cree sus conceptos y estos pueden ser simples y complejos.

Al cuestionar de la poca utilización de los juegos didácticos o estrategias lúdicas en el área Entorno Natural y Social; se debe a temores que poseen dichos docentes. Como el temor a perder el dominio de la clase, también la falta del mandato o la confianza en los estudiantes para lograr buenos resultados, toda incertidumbre por no tener la práctica en la aplicación de los juegos educativos encierra al educador y a los estudiantes en situaciones confusas por lo cual se lleva a excesivos contenidos. (Hidalgo, 2013)

2.2.- Fundamentación Teórica

2.1.1.- Fundamentación Filosófica

Los aportes científicos investigados se basan en el materialismo histórico y dialéctico, que proyecta opiniones a favor de la educación producto de las circunstancias C. Marx & F. Engels, (1973), por esa razón esta investigación se enfoca en la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social en niños de siete años, para fortalecer las etapas de adquisición de conocimiento mediante la utilización de métodos técnicas y estrategias que permitan mejorar los procesos cognitivos de los estudiantes.

De la misma manera se toma el modelo histórico-cultural de Vygotsky, L.(1989), quien considera que el factor social es la fuente de desarrollo que origina directamente la comprensión del aprendizaje, es por ello que esta investigación complementa la función educativa con la lúdica como eje interdisciplinario, valoriza la importancia de los procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo el rol protagónico los estudiantes y el docente como mediador de conocimiento, es decir, que se encarga de establecer intencionalmente un ambiente donde el dicente se desenvuelva de manera autónoma.

2.1.2.- Fundamentación Pedagógica

La pedagogía y la lúdica están ligadas para conseguir una excelente educación y generar buena enseñanza; Álvarez, (2010) manifiesta que: “La lúdica es una actividad esencial para que el estudiante desarrolle su capacidad intelectual por medio del disfrute además permite aprender y comprender su realidad”, por lo tanto las estrategias pedagógicas para enriquecer los conocimientos de los estudiantes se deben basar en la lúdica permitiendo el desenvolvimiento de la parte cognitiva de los educandos en el salón de clase.

Por otro lado, La pedagogía del juego en los niños en la etapa escolar, ha sido muy discutida entre los formadores y psicopedagogos a nivel internacional, cuyas fundamentaciones y teorías, expresan el alcance y objetivos de esta estrategia didáctica; entre las que se destacan la pedagogía Waldorf que manifiesta que los programas escolares o plan anual escolar de centros o unidades educativas se deberían ajustar al nivel del desarrollo de sus inteligencias para que a través del juego imaginativo y creativo en los primeros años de edad escolar sea la base para que en los niños se origine el pensamiento abstracto y de facultades racionales más complejas (Paymal, 2008).

El preámbulo de la lúdica en el mundo de la educación y de la pedagogía es innovar la formación de los educandos considerando su experiencia como contenido previo a la aplicación de nuevos conocimientos, la lúdica influye en la educación como método para analizar, observar y comprender el proceso de enseñanza aprendizaje del área de entorno natural y social.

Sin embargo ciertos pedagogos como Paulo Freire sostienen que la pedagogía se complementa con la lúdica pues forman un conjunto de saberes que desarrollan características psicosociales generando interés en los estudios, además Vygotsky (1935-1934), argumenta en su enfoque socio cultural, que el estudiante es un ente social, que necesita relacionarse, construye su conocimiento mediante la

interacción con el medio, fortaleciendo el trabajo en equipo a través de actividades enfocadas al progreso de la lúdica .

Johan Huizinga (1872- 1945), considera muy importante la ludo pedagogía como estrategia educativa innovadora que genera tres fases o momentos para ejecutar una clase, primero el docente debe partir de la práctica luego teoriza la realidad y finalmente enlazar la practica con la realidad, ocasionando una reflexión sobre los conocimientos adquiridos dando como resultado el desarrollo de habilidades y destrezas.

Las actividades lúdicas permiten crear un ambiente afectivo y dinámico donde el estudiante pueda interactuar con los demás, desarrollando su identidad personal y su autonomía, dando paso a la construcción de sus conocimientos, evidenciando el aprendizaje adquirido, complementándolo con las experiencias y el resultado que arrojará será poner en práctica lo aprendido.

2.1.3.- Fundamentación Psicológica

Esta fundamentación está enfocada en la teoría de L. Vygotsky, quien sustenta que el proceso cognitivo, es la potestad que tiene el ser humano para procesar información a través de la percepción, sabiendo que la percepción nos ayuda a conocer las cosas por medio de los sentidos y también permite valorar la información que se ha adquirido a través de la experiencia.

Chateau, J (1987) en su obra “psicología de los juegos infantiles”, señala que los juegos infantiles se agrupan en tres grandes categorías que son: 1) juegos no reglados, 2) juegos de destrucción, desorden y arrebatos y 3) juegos reglados; de los cuales los juegos reglados como los de imitación y juegos de proeza, desarrollan en el niño sus capacidades intelectuales, afectivas y lingüísticas (Santucci de Mina, 2005)

Según esta clasificación los juegos de imitación, permiten el desarrollo psicosocial del niño en donde los modelos a imitar son ficticios como héroes legendarios, personajes de la biblia, entre otros, en donde lo que predomina es la imaginación, caracterizada por la introspección; en cambio los juegos de proeza son juegos individuales que el niño realiza en grupo, desarrollando sus capacidades psicoafectivas. Destrezas fundamentales que se deben potenciar en la enseñanza – aprendizaje del área de Entorno Natural y Social.

También se deben considerar las aportaciones de Ausubel en su Teoría del Aprendizaje Significativo, que defiende la relación de los conocimientos previos con los saberes nuevos, generando un aprendizaje perdurable, es decir que los estudiantes relacionarán lo aprendido en clase con lo percibido en su entorno, pues los protagonistas principales en este caso docente y estudiante cumplan con los objetivos propuestos.

Luego de estas aportaciones es necesario manifestar que se debe potencializar el desarrollo cognitivo del estudiante por medio de la percepción, ofreciéndole al estudiante un proceso de formación basado en la construcción de sus saberes, permitiendo la asimilación de nueva información brindada por el docente y fortaleciendo su estructura cognitiva.

2.1.4.- Fundamentación Sociológica

En el contexto del proceso de enseñanza aprendizaje, el desarrollo social entre estudiantes se convierte en el vínculo de relación entre pares, es por eso que se considera que el proceso de socialización cumple un rol fundamental en los niños y niñas para mejorar el aprendizaje de la lúdica en los estudiantes del tercer año básico de la escuela Educación Básica Víctor Emilio Estrada.

Dado que la lúdica, en el rol educativo cumple con funciones principales de aprendizaje, logrando llevar los contenidos científicos de manera fácil, agradable y

divertida, es preciso mencionar que permite entender la realidad de su entorno y al mismo tiempo sirve como mediador de comportamiento del individuo y de esa manera da respuestas a las problemáticas evidenciadas.

La educación no es un acostumbrado social menos importante, la función de la educación es toda integración de cada ser humano en la sociedad, así como el progreso de sus potencialidades propias en donde la convierte en un hecho social centrado con la suficiente identidad, como para llegar a formar el objeto de una reflexión sociológica especificada.

2.1.5.- Fundamentación Legal

El Ministerio de Educación del Ecuador como objetivo principal pretende mejorar el sistema educativo, proporcionando varias alternativas que den solución a los problemas existentes, para ello se debe acoger a las pautas que establece la Constitución de la República y el Plan Decenal de la Educación, por lo tanto, la actualización y fortalecimiento curricular de la educación brindarán modelos curriculares para mejorar las áreas educativas además de promover habilidades socioemocionales y cognitivas.

Los fundamentos pedagógicos de la reforma curricular del 2010 se apoyan en diversos conceptos teóricos y metodológicos que pone al estudiante como protagonista de su educación; es decir, que busca sus nuevos conocimientos y al docente como mediador de su aprendizaje, por lo tanto, la estructura metodológica se basará en las teorías constructivista y socio cultural, donde la experiencia es el aprendizaje más significativo del ser humano.

Por ende, el fortalecimiento curricular está proyectado para originar y preparar la comprensión del accionar educativo, formándolo en valores que permitan la interacción del estudiante con su entorno y dentro de los principios del Buen Vivir, es decir, que el hacer educativo se concreta de varias maneras como la comprensión

de la naturaleza generando la expresión por medio de destrezas desarrolladas en diferentes áreas educativas, o año escolar.

Por otra parte, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en el Art. 3; literal f, hace énfasis en los derechos de los estudiantes, en el cual sostiene que el estudiante debe recibir apoyo pedagógico de acuerdo a sus necesidades, por lo tanto, el docente debe utilizar estrategias adecuadas que permitan el desenvolvimiento e interacción del estudiante, siendo el mediador de conocimiento para que el dicente tenga una buena estructura cognitiva.

La Constitución de la República de Ecuador (2008), en el Art. 29, detalla que el estado garantiza la libertad de enseñanza, el derecho de la persona de aprender en su propio ámbito cultural favoreciendo el progreso interdisciplinario del aprendizaje, es decir, que este derecho se puede aplicar a diferentes asignaturas académicas de manera dinámica y divertida a través de la motivación, además los adiestra para desenvolverse en el contexto social.

2.3.- Categorías Fundamentales

2.3.1.- Principios educativos

Se refiere a la lúdica como estrategia innovadora que permite dar valor a la educación, además como medio de interacción de lo intelectual y social. Se describen algunos principios que se relacionan de forma metódica con la enseñanza - aprendizaje

- **De creatividad:** favorece el desarrollo original de las capacidades imaginativas y creadoras del docente y dicente, este principio es llevado al aula por medio de estrategias que permiten el fortalecimiento del aprendizaje.
- **De bienestar:** la lúdica permite al estudiante apropiarse del papel protagónico de su educación, siendo el docente solo mediador de su aprendizaje.

- **De la actividad:** busca el desarrollo de la creatividad, además mejora su imaginación y profundiza sus conocimientos.
- **De potenciación:** permite potenciar la capacidad intelectual y estructura el conocimiento.
- **Principio de la relación:** sirve como mediador de la teoría y la práctica, permitiendo al estudiante relacionar lo concreto con lo abstracto.
- **De unidad:** el estudiante como protagonista principal de su educación.
- **Del significado:** la lúdica permite la comprensión adecuada de los contenidos científicos de forma accesible mejorando las características individuales de los estudiantes.

2.3.2.- Rasgos distintivos de la lúdica

Como eje interdisciplinario en el área del entorno natural y social.

- **Carácter flexible:**

La lúdica como actividad se desarrolla de acuerdo a las peculiaridades de los estudiantes de tercer grado, también da a conocer varios contenidos que determinan que las necesidades van direccionadas a las necesidades individuales y grupales de manera interdisciplinaria.

- **Carácter contextualizado:**

La lúdica según el contexto es importante, porque permite la estructuración de los contenidos que se van a ejecutar en la clase, teniendo el docente la disponibilidad de orientar el trabajo de acuerdo a las necesidades específicas del estudiante de tercer grado en el área de entorno natural y social.

- **Carácter social:**

Se adapta a las necesidades del medio, es decir, al entorno que rodea al estudiante partiendo de las experiencias asociándolas con las actividades adecuadas para darle participación activa y significativa de los contenidos académicos.

- **Carácter dinámico:**

La lúdica como medio de enseñanza incorpora la dinámica como técnica participativa que da paso al desarrollo de estímulos disciplinarios, logrando interés por la asignatura.

- **Carácter desarrollador:**

La lúdica contribuye al desarrollo del conocimiento teórico de las distintas áreas académicas, es decir que incrementa la participación activa de los estudiantes formando valores y hábitos que le permitirán desenvolverse ante la sociedad.

- **Carácter motivador:**

La lúdica proyecta actividades con límites de tiempo y espacio con el fin de establecer un ambiente donde los estudiantes afloren sus sentimientos; donde las opiniones que comparta en su ambiente social sean escuchadas y respetadas.

- **Carácter pedagógico:**

Instrumento potencializado para cumplir los objetivos de la enseñanza aprendizaje, permitiendo el desarrollo personal y social de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo cognitivo a través de actividades lúdicas que generan buena creatividad, imaginación y dinamismo.

- **Carácter instructivo:**

Permite la selección de materiales didácticos, aprueba la planeación de actividades, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

- **Carácter generador de ideas:**

La enseñanza por medio de la lúdica permite generar nuevas ideas con relación al fortalecimiento de la creatividad, permitiendo al estudiante aprender en un ambiente afectivo e interactivo.

2.3.2.1.- Logros que se obtiene con los espacios lúdicos

(Gairin & Iglesias, 2010) indican con respecto a los logros de la lúdica en relación con lo natural y social:

“Nos encontramos ante una sociedad en continuo proceso de construcción. Sobre las bases tradicionales se van edificando nuevas estructuras. En este proceso, comparten protagonismo las personas y los grupos que se incorporan como los que ya forman parte de la sociedad de acogida, cada cual con sus características determinadas y compartiendo un espacio común; algunas veces esos espacios son lúdicos y en ellos se resuelve situaciones que favorecen la educación”
(p 62)

Tienen su aportación muy acertada con respecto a las características directas en que se relaciona los entornos naturales, sociales y su participación dentro de un espacio común.

A lo largo del desarrollo de este trabajo de investigación se da énfasis en la importancia que tienen los espacios y que estos sean recreativos, lúdicos como eje interdisciplinario para estimular cambios de comportamientos en los estudiantes. A ello se suman otros indicadores como la trasmisión de valores, tan importantes y necesarios para el buen vivir.

2.3.2.2.- La Lúdica en el desarrollo humano.

La creación de un espacio que se ofrece como intermediación entre el sujeto y su mundo exterior. Supone utilizar una energía que no ha podido canalizar. También permite compensar los aspectos traumáticos del mundo externo y favorece el

compartir o diferenciar roles, cuestiones muy trascendentes para su desarrollo. Provocar la estimulación en el propio alumnado para hacerles partícipes en el diseño de actividades placenteras, de entretenimiento, solidarias y de cooperación; relacionadas con los enfoques y propuestas curriculares. (Gracia, 2009).

Los docentes deben entender que este es un espacio excepcional en tanto sus intervenciones son debidas a las actuaciones espontáneas de los niños y, por lo tanto, las suyas también lo son. En esas interacciones espontáneas se pueden reconocer las dificultades de los niños para confirmar grupos en alguna actividad, liderarla o simplemente conversar con otro u otra niña sin que sea una tarea indicada por el docente. El conocer las dificultades permite actuar para resolverlas o intervenir para hacer alguna propuesta que logre resolver el conflicto y posibilite ampliar el contacto con el medio natural y social.

2.3.2.3.- El juego como herramienta didáctica

(García & Llull, 2009) A lo largo de los períodos de Educación Primaria, el juego surge como una herramienta didáctica natural para la maduración del individuo en todas las dimensiones; es decir, los niños aprenden de mejor manera jugando, en el régimen educativo vigente se contempla para diferentes etapas la necesidad de dotar de carácter lúdico, por lo que cualquier actividad que se ejecute con los estudiantes, relacionándola siempre con las diversas áreas del currículo.

El juego como herramienta didáctica en la enseñanza es un medio natural de aprendizaje del individuo en que los docentes deben de aplicar, en los niños crean una zona de desarrollo próximo en la cual se mueve por encima de su edad promedio y de su conducta habitual, en su creatividad lúdica espontánea con diferentes niños se demuestra que ellos se encuentran seguros de sí mismo y dispuestos para crear y experimentar, se sitúa en el límite máximo de sus capacidades, llega a afirmar su autocontrol y obtiene metas que asimilan con

facilidad porque están de acuerdo con sus posibilidades reales y gratificación personal. La importancia de los juegos es muy esencial y determina el resto de las características, el juego funciona como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva en la que constituye una formidable plataforma para la creatividad.

2.3.3.- Currículo de Entorno Natural y Social

El objetivo general del Entorno Natural y Social en la educación básica elemental es reconocer lugares de su localidad, fortalecer la identidad ecuatoriana, la interacción que tiene el ser humano con el entorno, establecer responsabilidades para con el medio natural y social, apreciar el sentido de los símbolos que se asocian a la vida cultural y social de su patria.

El Entorno Natural y Social como área de aprendizaje es indispensable para la formación del educando. Dentro del proceso de desarrollo se encuentran diferentes escenarios de aprendizaje importante para el desarrollo de cada uno de los temas.

Se empieza con pequeños conceptos sobre la familia, las dependencias del hogar, los animales domésticos, la escuela, acciones para colaborar en su barrio, describe dependencias de la escuela e identifica personas que laboran en ella, narra experiencias escolares, acciones de cuidado y bienestar para la escuela, valores, los seres vivos o bióticos, seres abióticos, el cuerpo humano, los órganos de los sentidos, las plantas, los útiles de aseo.

La formulación curricular esta dada sobre pensamientos y soportes teóricos que se han llevado a cabo en el lapso de los últimos períodos en América Latina y Ecuador, en el Entorno Natural y Social; con el fin de desarrollar en el estudiante capacidades para comprender el pasado y el presente, tomando en cuenta la realidad social, nacional, local en el que se encuentra la población (Min Educación Ecuador, 2010)

2.3.3.1.- Bases del conocimiento en el Entorno Natural y Social

La educación de nivel básica elemental se fundamenta en la comprensión del Entorno Natural y Social, proceso imprescindible en la formación del ser humano y como eje transversal se dimensiona al buen vivir lo que expresa una forma de concebir y actuar en sociedad buscando afianzar comportamientos participativos, valorar la importancia del entorno, fomentando un espíritu crítico y participativo.

La construcción del conocimiento se direcciona a desarrollar un aprendizaje significativo, activando el proceso cognitivo, a través de experiencias previas, reflexión, conceptualización teórica desarrollada en contenidos, la transferencia de lo aprendido demostrada en actividades individuales o grupales, la evaluación continua y adicionalmente el proceso de desarrollo del pensamiento (MinEdu Ecuador, 2009)

Luego de analizar, interpretar hechos, situaciones y fenómenos de la sociedad, se plantean técnicas activas necesarias para el desarrollo del aprendizaje, en este caso se establecen metodologías lúdicas para despertar el interés de aprender y aportar al cumplimiento de los objetivos educativos.

2.3.3.2.- Currículo del Entorno Natural y Social de EGB en tercer grado

Para tercer grado se estudia el medio o hábitat, contribuyendo en los estudiantes nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado de los temas de estudio y los aportes que brindan al ser humano para conocer y respetar el Entorno Natural y Social.

Estos dominados buscan una objeción a todas las interrogantes del medio social y la realidad, tomando en cuenta la edad de los educandos para comprender mejor los contenidos por bloques temáticos, tales como: espacio y lugar de hábitat, comportamiento ciudadano, convivencia fuera y dentro de la escuela, los seres vivos y su relación natural y social. Que pone en manifiesto el Ministerio de Educación en

la Actualización Fortalecimiento Curricular Básica 2010, para tercer grado en el área de Entorno Natural y Social.

2.3.4.- Definiciones Conceptuales

- **Didáctica:** La didáctica es el arte de enseñar, es una disciplina de la pedagogía, inscrita en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él.
- **Lúdico:** En el ámbito educativo la lúdica contribuye a la formación intelectual según lo manifiesta:

Jiménez, (2007): “La lúdica como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones”.

Es decir, que la lúdica es un recurso educativo primordial que permite el enriquecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje aprovechando todo el contexto social, dando valor al desarrollo de las emociones y a las necesidades que tiene el ser humano.

También se considera como parte primordial de la integralidad del ser humano donde permite la potencialización de la creatividad, y accede al desarrollo y expresión de las emociones ya antes mencionadas, es decir, que da respuesta a las necesidades educativas generando una participación activa del estudiante.

- **Metodología de aprendizaje:** comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades.
- **Pedagogía:** La pedagogía como ciencia permite formar al estudiante desde su parte integral, de esta manera Lemus (1973) manifiesta que: “La pedagogía puede ser definida como un conjunto de normas, principios y leyes que regulan el hecho educativo; como el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación y como la disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución de problema educativo”

Es decir que permite dar respuestas a las interrogantes que surgen en el campo educativo brindando bases y parámetros para estructurar los procesos de enseñanza.

Varios autores definen la pedagogía como parte esencial de la formación del estudiante que pretende cumplir con los objetivos planteados de la educación, además brinda un conjunto de saberes que contribuyen con la parte teórica y mejoran la práctica, para comprender la estructura cognitiva de los docentes, es decir, que debe relacionar los conocimientos básicos, las experiencias y los nuevos conocimientos.

- **Tipos de didáctica:** Como didáctica general se designa el conjunto de normas en que se fundamenta, de manera global, el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin considerar un ámbito o materia específico.

La didáctica diferencial o diferenciada es aquella que se aplica a situaciones de enseñanza específicas, donde se toman en consideración aspectos como la edad, las características del educando y sus competencias intelectuales.

La didáctica especial, también denominada específica, es aquella que estudia los métodos y prácticas aplicados para la enseñanza de cada campo, disciplina o materia concreta de estudio.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.- Enfoque Investigativo

El diseño de la investigación está encaminada a determinar la importancia de la lúdica como eje interdisciplinario, cuyo objeto es fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de entorno natural y social; que a su vez, compromete la utilización de habilidades y competencias personales, sociales que se logran desde temprana edad en los niños, preparándolos para los cambios que exige la sociedad actual.

Es necesario conocer los fundamentos teóricos metodológicos a utilizar para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, además brinda aportes referentes al desarrollo de la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social en los estudiantes de tercer grado de la escuela Víctor Emilio Estrada.

3.1.1.- Modalidad básica de la investigación

3.1.1.1.- Investigación de campo

Los resultados obtenidos a través del campo investigativo, se han contextualizado y luego analizados para de esa manera dar a conocer los fundamentos teóricos metodológicos que se deben utilizar para mejorar el aprendizaje, se recolecta y obtiene la información real de la institución educativa donde se encuentra el problema a través de la entrevista, recolección documental, sus causas y su posible solución a la realidad social a la que se enfrenta en la actualidad el campo educativo que dimensionan como solución la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social, en los estudiantes de tercer grado de la escuela Víctor Emilio Estrada.

3.1.1.2.- Investigación documental – bibliográfica

La investigación del Dr. Carlos Alberto Jiménez (1998) en su teoría de la lúdica, sostiene que es una dimensión donde los estudiantes desarrollan sus conocimientos a través del disfrute, mediante la utilización de métodos y técnicas de aprendizaje, que permitirá estructurar los procesos cognitivos.

3.1.2.- Nivel o tipo de investigación

- **Exploratoria - Descriptiva**

Mediante la búsqueda exploratoria de información para conocer las perspectivas que tienen los estudiantes de tercer grado en su contexto educativo, la identificación de las falencias en planificación académica para desarrollar y promover la lúdica en los niños por parte de los docentes de tercer grado, de la escuela Víctor Emilio Estrada.

La investigación descriptiva proporciona los detalles, hechos y fenómenos que se pueden presentar en la institución educativa, mediante la utilización de técnicas de investigación como: entrevista, guía de observación y encuesta, que respaldan o sustentan la información obtenida estableciendo nexos entre las variables.

3.2.- Población y muestra

3.2.1.- Población

CUADRO 1.- Población y muestra

Beneficiarios	Frecuencias	Porcentaje
Directivo	1	3%
Estudiantes	30	83%
Docentes	5	14%
TOTAL	36	100%

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

La población considerada en esta investigación está conformada por 30 estudiantes de tercer grado, cinco docentes y un directivo; con un total de 36 personas de la escuela Víctor Emilio Estrada del cantón Playas, Provincia del Guayas periodo lectivo 2015 – 2016.

3.2.2.- Muestra

La población en esta investigación es relativamente pequeña, por lo tanto, no se extraerá la muestra, se presenta el cuadro explicativo.

3.3.- Métodos de investigación científica

3.3.1.- Métodos Teóricos

- **Inductivo-Deductivo.**

Permitió la conceptualización de los hechos partir de lo general y particular, detallando los conocimientos teóricos para guiarlos hacia la práctica.

- **Analítico - Sintético.**

Se empleó este método para la observación exploración y análisis de los datos bibliográficos seleccionados, de manera que se describa de forma clara, concisa y precisa las definiciones del tema propuesto.

3.3.2.- Métodos Empíricos

- **Encuesta**

Se empleó la encuesta aplicada a docentes para poder adquirir información relevante sobre las interrogantes relacionadas con la lúdica como eje interdisciplinario, además de los beneficios positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **Entrevista**

La entrevista estuvo dirigida a la directora de la escuela de Educación General Básica Víctor Emilio Estrada, para la obtención de información adecuada sobre las metodologías que se utilizan en el desarrollo de la lúdica.

- **Guía de observación**

Dirigida a los estudiantes de tercer grado, éste método permite mostrar información cuantitativa y cualitativa, de esa manera poder realizar un diagnóstico sobre la utilidad de la lúdica y su importancia en el desarrollo del aprendizaje.

- **Matemático estadístico.**

Mediante la representación gráfica se puede evidenciar la información obtenida, descrita por medio del programa Microsoft Excel.

3.4.- Plan de recolección de la información

La necesidad de recolectar datos e información de la problemática evidenciada es importante, dado que permitió la utilización de los instrumentos de investigación que respaldan y dan crédito a lo indagado, también abordan datos precisos y verídicos, los cuales permitirán enfocarse en las posibles soluciones.

A través de la utilización de métodos empíricos como en éste caso la encuesta, se obtuvo la información necesaria sobre el contexto actual, mediante interrogantes planteadas a los docentes que laboran en la institución educativa.

La aplicación de la ficha de observación para los estudiantes de tercer grado, permitió evidenciar las dificultades que tienen éstos con respecto a las habilidades básicas de adquisición de conocimientos, además de contribuir con el fortalecimiento de la estructura cognitiva dando paso al desarrollo de métodos positivos para arrojar resultados exitosos.

3.5.- Plan de procesamiento de la información

- **Determinación de la situación.**

La entrevista dirigida y aplicada a la Master, Olga Marlene Ascencio Mejía Directora de la Institución Educativa y la encuesta direccionada a los docentes de dicha de tercer grado; se pudo obtener información confiable, sobre la falta de aplicación de métodos, técnicas y estrategias que permitan el desarrollo de la lúdica como eje interdisciplinario en los estudiantes de tercer grado

- **Búsqueda de información.**

Luego de haber investigado sobre la metodología que se emplea para fomentar la lúdica de manera interdisciplinaria en las instituciones educativas del Ecuador, se pudo conseguir la información adecuada que particulariza la importancia del desarrollo de actividades lúdicas que permitan el fortalecimiento en la estructura cognitiva de los estudiantes.

3.6.- Análisis de interpretación de resultados

De acuerdo al estudio realizado se dan a conocer los resultados obtenidos para aplicar los instrumentos investigativos a directivos, docentes y estudiantes que forman parte la institución educativa Víctor Emilio Estrada, para establecer métodos que se deben aplicar a través de la lúdica a los estudiantes del tercer año básico.

Por consiguiente, se muestra la gráfica de los datos y parámetros obtenidos:

3.6.1. Encuesta realizada a los docentes de tercer grado

1. ¿Usted tiene conocimiento sobre actividades lúdicas que se puedan relacionar con el área de Entorno Natural y Social?

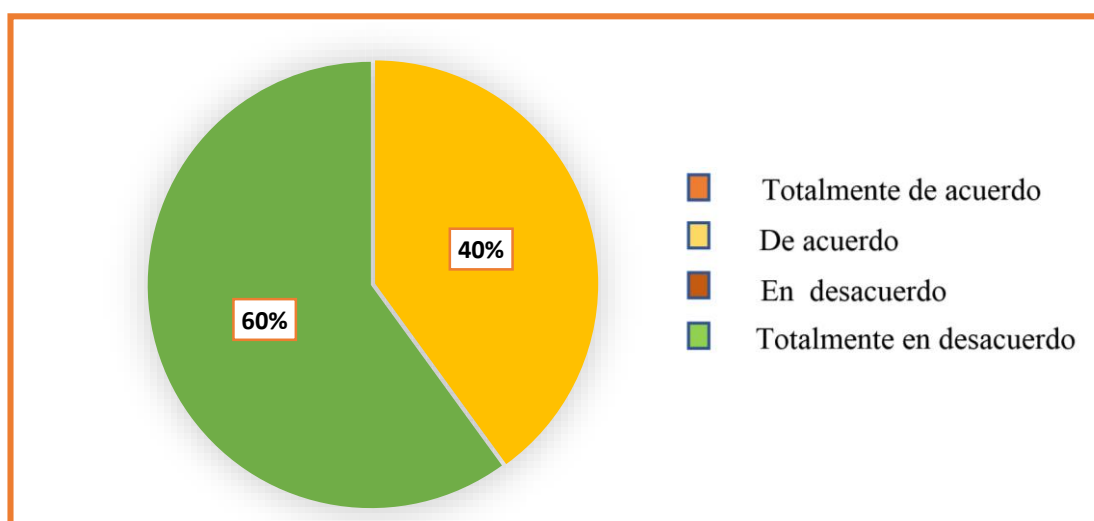
TABLA 1.- Conocimiento sobre actividades lúdicas.

Ítem	Dimensiones e Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	2	40%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	3	60%
TOTAL		5	100%

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

GRÁFICO 1.- Conocimiento sobre actividades lúdicas.



Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

Análisis.

Según los indicadores, se puede constatar que más del 60% de los docentes expresan no tener mucho conocimiento sobre las actividades lúdicas que puedan impartir en sus clases y específicamente en el área de Entorno Natural y Social, con un 40% que sí tiene algún dominio general de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza.

2.- ¿Conoce los beneficios que brinda la lúdica en procesos formativos en los estudiantes para los escenarios de relación con la naturaleza y la sociedad?

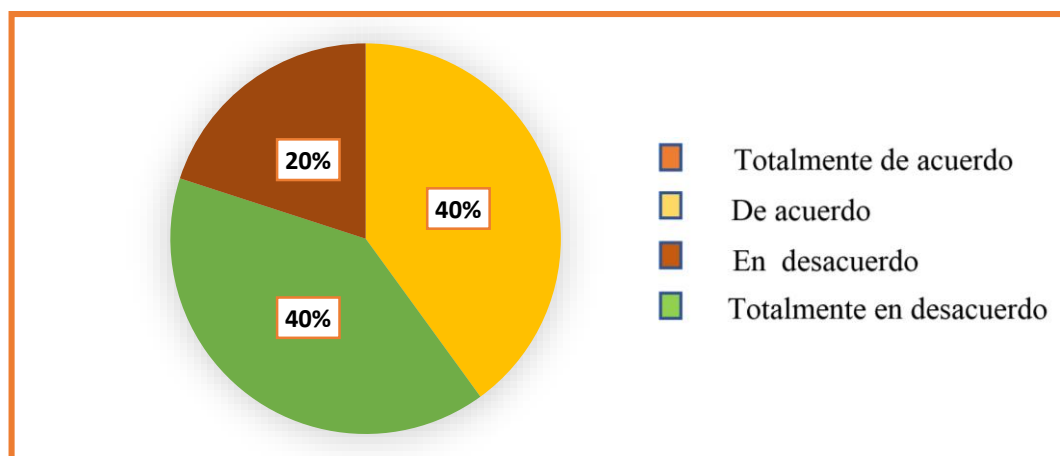
TABLA 2.- Beneficios que brinda la lúdica en proceso formativo

Ítem	Dimensiones e Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
2	Totalmente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	2	40%
	En desacuerdo	1	20%
	Totalmente en desacuerdo	2	40%
TOTAL		5	100%

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

GRÁFICO 2.- Beneficios que brinda la lúdica en proceso formativo



Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

Análisis.

Los docentes de tercer grado aducen entre los indicadores negativos “en desacuerdo y totalmente en desacuerdo” con un 60% en no conocer los beneficios que brinda la lúdica en el proceso formativo en relación al área natural y social; y un 40% expresan si conocer. Se infiere la necesidad de capacitar a los docentes en el manejo de actividades lúdicas.

3.- ¿Planifica actividades lúdicas en el diseño micro curricular del área de Entorno Natural y Social?

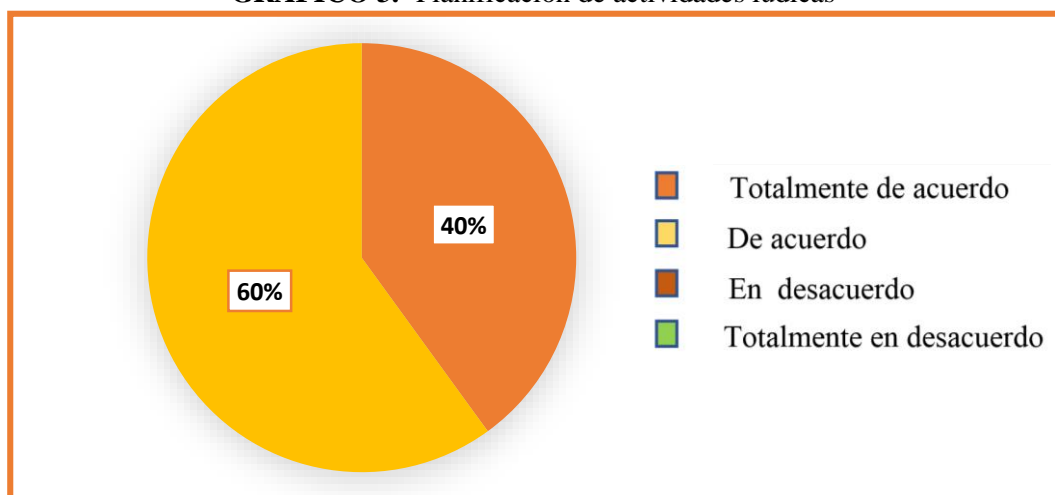
TABLA 3.- Planificación de actividades lúdicas

Ítem	Dimensiones e Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
3	Totalmente de acuerdo	2	40%
	De acuerdo	3	60%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		5	100%

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

GRÁFICO 3.- Planificación de actividades lúdicas



Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

Análisis.

En la respuesta de esta interrogante, existe una máxima aceptación que resalta la incorporación de actividades lúdicas en las planificaciones diarias del área de Entorno Natural y Social que realizan los docentes de tercer grado dando un 60% de aceptación, y con un 40% de probabilidad de utilización de las actividades lúdicas. Se puede inferir comparando con las respuestas anteriores que la acción de planificación se queda en ese aspecto y no se lleva a la práctica.

4.- ¿Considera importante el desarrollo de la lúdica en los salones de clase y fuera de ellos con respecto a la relación con el medio natural y social?

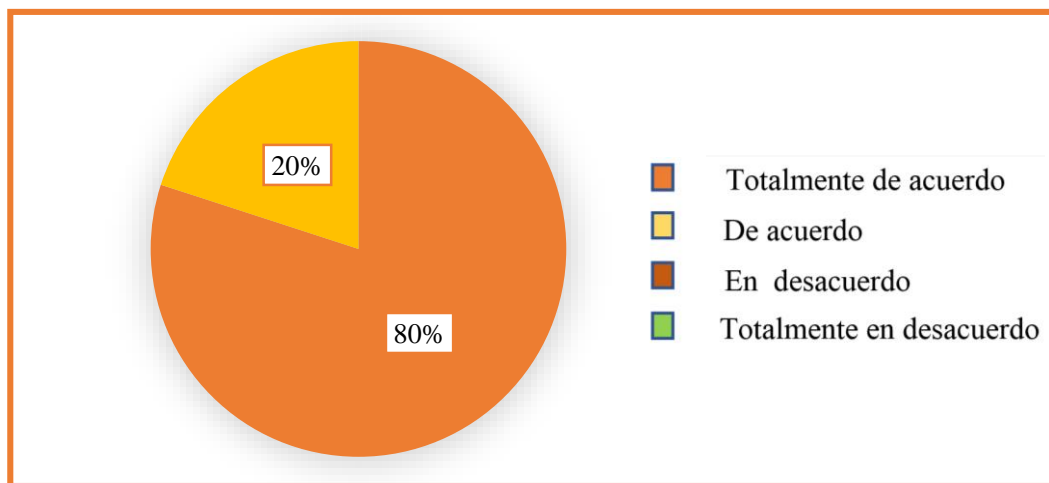
TABLA 4.- Desarrollo de la lúdica en los salones de clase

Ítem	Dimensiones e Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
4	Totalmente de acuerdo	4	80%
	De acuerdo	1	20%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		5	100%

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

GRÁFICO 4.- Desarrollo de la lúdica en los salones de clase



Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

Análisis.

En esta interrogante, se pudo constatar que el 80% de la población estuvo totalmente de acuerdo y considera de gran importancia la utilización de la lúdica en los salones de clase, mientras que el 20% manifestó que está de acuerdo en la utilización de las actividades lúdicas para mejorar los procesos de aprendizajes.

5.- ¿Conoce usted las técnicas de trabajo para el desarrollo de las actividades lúdicas que aporten aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social?

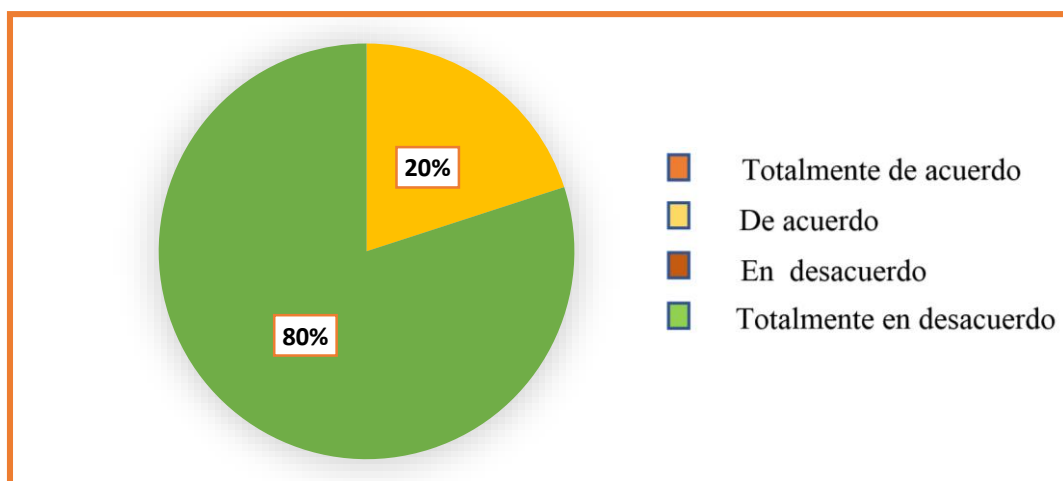
TABLA 5.- Técnicas para desarrollar actividades lúdicas

Ítem	Dimensiones e Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
5	Totalmente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	1	20%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	4	80%
TOTAL		5	100%

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

GRÁFICO 5.- Técnicas para desarrollar actividades lúdicas



Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

Análisis.

Se puede describir con respecto a la identificación de técnicas de trabajo por parte de los docentes con un 20% en indicador “de acuerdo” y un 80% aducen estar en totalmente desacuerdo. Para lo cual se deduce que los docentes identifican la importancia de la lúdica, pero desconocen de métodos, estrategias o técnicas que viabilicen la pedagogía lúdica en el área de Entorno Natural y Social.

6.- ¿Conoce los procedimientos métodos y técnicas para la enseñanza de la lúdica relacionándola con el área de Entorno Natural y Social?

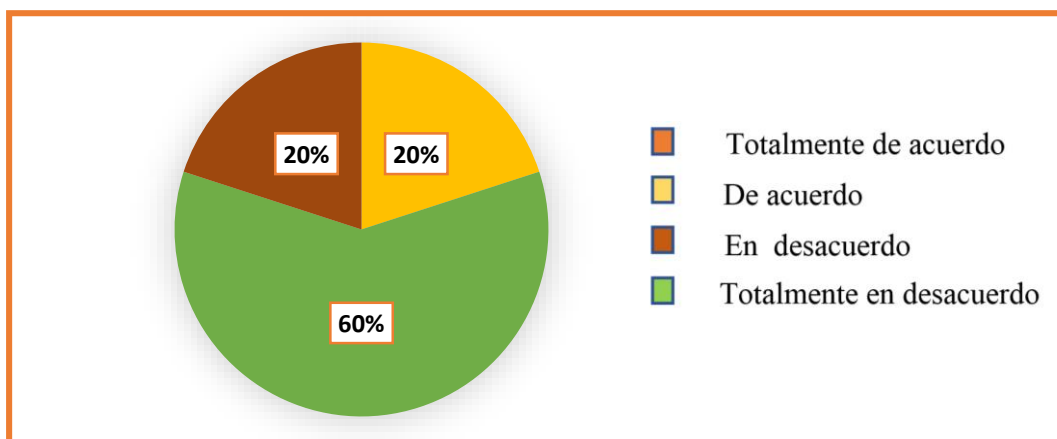
TABLA 6.- Métodos y técnicas para la enseñanza de la lúdica

Ítem	Dimensiones e Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
6	Totalmente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	1	20%
	En desacuerdo	1	20%
	Totalmente en desacuerdo	3	60%
TOTAL		5	100%

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

GRÁFICO 6.- Métodos y técnicas para la enseñanza de la lúdica



Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

Análisis.

Haciendo hincapié en esta interrogante se pudo evidenciar que un 60% Y 20% en indicadores negativos no conocen los procedimientos, métodos y técnicas para la utilización de la lúdica como estrategia pedagógica el área de Entorno Natural y Social, un 20% indicó estar de acuerdo. Estos resultados dan pie a la necesidad y pertinencia de implementar una propuesta que aporte a solucionar el problema investigativo.

7.- ¿Considera usted que la implementación de actividades lúdicas mejoraría el aprendizaje de los contenidos del el área de Entorno Natural y Social?

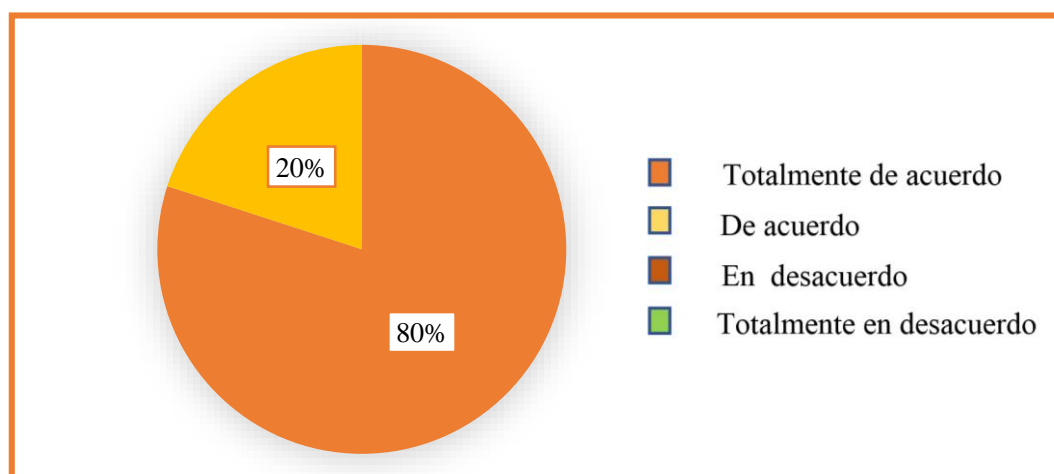
TABLA 7.- Considera la implementación de actividades lúdicas

Ítem	Dimensiones e Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
7	Totalmente de acuerdo	4	80%
	De acuerdo	1	20%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		5	100%

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

GRÁFICO 7.- Considera la implementación de actividades lúdicas



Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

Análisis

De los docentes encuestados el 80% estuvo totalmente de acuerdo que es necesario implementar actividades lúdicas en los procesos de aprendizaje facilitando en los estudiantes la adquisición de conocimientos, seguido de un 20% que expresan estar de acuerdo con esta implementación.

8.- ¿Usted estaría dispuesto a aplicar actividades lúdicas el fortalecimiento cognitivo y práctico del el área de Entorno Natural y Social?

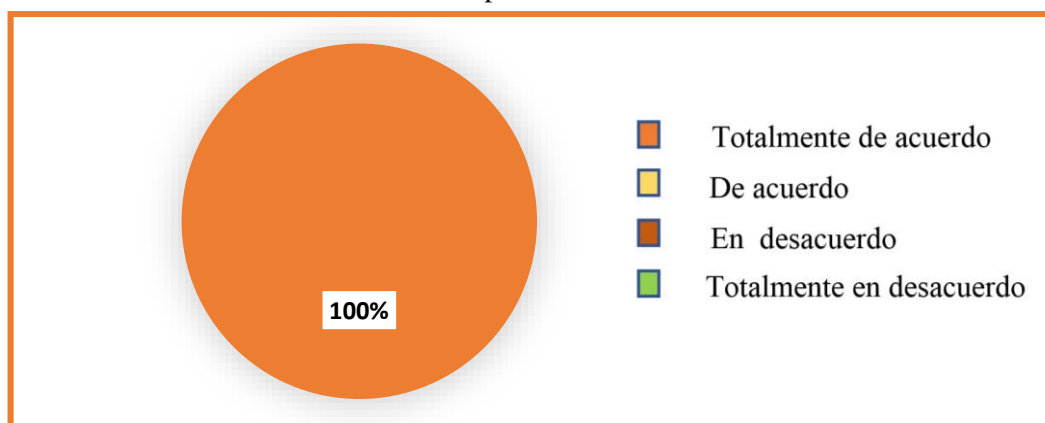
TABLA 8.- Aplicaría actividades lúdicas

Ítem	Dimensiones e Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
8	Totalmente de acuerdo	5	100%
	De acuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		5	100%

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

GRÁFICO 8.- Aplicaría actividades lúdicas



Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

Análisis.

En esta interrogante todos los docentes encuestados concordaron que estaban totalmente de acuerdo con la aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de tercer grado de la escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, obteniendo un 100%, para que se pueda favorecer el aprendizaje de los contenidos del área de Entorno Natural y Social.

3.6.1.1.- Conclusión General de la encuesta.

Debido a la importancia que tienen los instrumentos de investigación, cabe mencionar que la encuesta es de mayor valor porque permite recopilar información pertinente por medio de varias preguntas cuyo resultado es la obtención de datos en cuanto a las perspectivas, pensamientos de los docentes en relación a la temática, evidenciando poco conocimiento y aplicación de la lúdica como eje interdisciplinario a favor de los aprendizajes que se requieren para el área de Entorno Natural y Social.

Por esta razón la obtención de parámetros cuantitativos aplicados en los docentes de la Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, establece la identificación de las necesidades que presentan los estudiantes del tercer grado, por falta de habilidades y destrezas que se relacionen de forma directa con el medio natural y social con la utilización de estrategias lúdicas.

También se puede expresar que los docentes en el área de entorno natural y social, dieron a conocer las falencias que se presentan en mencionada asignatura, además la necesidad de conocer procedimientos, métodos y técnicas que le permitan emplear la lúdica de manera interdisciplinaria para de esa manera reforzar la elaboración de planes de clases, mejorando el rendimiento en los estudiantes y contribuir de forma positiva en los procesos de enseñanza aprendizaje.

3.6.2.- Análisis de la entrevista realizada

La entrevista se toma como un instrumento oportuno para conocer e identificar las percepciones de la directora de la institución educativa, con respecto a la problemática investigativa y su relación con la población objeto de estudio. Es una técnica que consiste en obtener datos a través del diálogo o conversación seria con un fin determinado, distinto del simple placer de conversar, y siendo la relación directa entre el entrevistador y el entrevistado, se elaboró un cuestionario que ayudó a tener la información de primera mano, obteniendo los siguientes resultados.

Los docentes presentan las planificaciones anuales, por bloque y micro curriculares de cada una de las asignaturas según los formatos y estándares establecidos por el sistema educativo actual; en ellos se evidencia una metodología y algunas estrategias didácticas, sin embargo no se evalúa de forma directa si se utilizan alternativas lúdicas o si se establecen como eje interdisciplinario para los aprendizajes del área de Entorno Natural y Social.

Otro resultado hallado del conversatorio propio de la entrevista determinó el poco conocimiento específico sobre alternativas lúdicas; es decir, los docentes conocen algunas técnicas jugadas y las aplican; pero se les dificulta relacionarlas de forma directa con contenidos del área de Entorno Natural y Social que favorezcan aprendizajes que se lleven o dimensionen a situaciones de la vida cotidiana como planteamiento o eje transversal de la educación.

Por último la señora directora expresa la intención de participar activamente desde su injerencia administrativa en alternativas o propuestas metodológicas, propias de la investigación, ya que sería de gran utilidad y pertenencia; cualquier ayuda externa para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, cualificar el rol del docente y mejorar la calidad educativa de la institución.

3.6.3.- Guía de observación a estudiantes

Objetivo: Observar el comportamiento de los estudiantes en relación a su participación durante actividades lúdicas enfocadas al área de Entorno Natural y Social.

TABLA 9.- Ficha de Observación de estudiantes

Aspectos a Observar	Siempre	Algunas Veces	Nunca
En las clases del área de entorno natural y social el estudiante participa de forma activa, alegre, dinámica.	X		
En las clases del área de entorno natural y social el estudiante propone al docente realizar actividades lúdicas participativas.			X
Los estudiantes juegan en las actividades propuestas por el docente evidenciando aprendizajes relacionados con el medio natural y social		X	
Los estudiantes dan respuestas claras, precisas mientras juegan; en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área entorno natural y social		X	
Se evidencia en las clases diferentes alternativas lúdicas que favorezcan el aprendizaje integral	X		

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

3.6.3.1.- Valoración de los indicadores de la guía de observación

Se considera **Siempre**, cuando los niños participan, proponen y se muestra interesados en aprender, mientras juegan en las diferentes actividades o alternativas lúdicas expuestas en clase del área de Entorno Natural y Social; demostrando capacidad de producir conocimientos de manera constructiva en grupo, siempre relacionado con el medio natural y social.

Para el instrumento de observación y el indicador propuesto de “siempre”, se evidencian dos respuestas colectivas con respecto a la participación en actividades lúdicas y la aplicación de las mismas por parte del docente.

La alternativa **Algunas Veces**, se relaciona cuando los niños evidencian una parcial participación e interés en las alternativas lúdicas expuesta por los docentes o sus compañeros durante el proceso enseñanza aprendizaje, destacando una participación en la que puedan evidenciar una resolución de conflicto.

Para tal caso, se evidencian dos respuestas dentro del instrumento de observación con relación a que los estudiantes juegan y participan, pero eso no significa que estén demostrando aprendizajes adquiridos por medio del mismo, ya que sus respuestas cognitivas no siempre son claras y precisas.

Se considera **Nunca** cuando no se observan manifestaciones positivas en relación a la temática planteada y como respuesta del instrumento por parte de los estudiantes, éstos no proponen durante las clases entorno natural y social opciones o alternativas lúdicas para que sean implementadas por los docentes. Se observa limitaciones al momento de ser espontáneos, les cuesta mucho crear inventar y dar solución a una problemática establecida durante el proceso metodológico.

3.7.- Conclusiones y Recomendaciones

3.7.1.- Conclusiones parciales del capítulo

La noción metodológica aplicada en la escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada muestra dificultades en la aplicación de los métodos, técnicas y procedimientos en los procesos de enseñanza, evidenciándose un déficit en la utilización de actividades lúdicas, por esta razón se plantea la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social.

En lo que respecta a la entrevista realizada a la directora de la institución, ella muestra un gran interés y ofrece las facilidades para el estudio de la metodología, de la misma manera los procesos de investigación durante el período lectivo, se destaca que los resultados de la investigación se obtuvieron en el tiempo determinado.

En cuanto a la aplicación de la guía de observación, se puede manifestar que la mayor parte de los niños y niñas tiene dificultad en la formación cognitiva, así como la falta de aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes de tercer año de educación básica en el área de entorno natural y social.

Se concluye indicando que esta investigación tiene una base metodológica, donde se tuvieron en cuenta las necesidades halladas en el transcurso de la investigación, estableciendo aportaciones cualitativas y cuantitativas; además en el reforzamiento de la actividad pedagógica por medio de la incorporación de la lúdica como eje interdisciplinario.

3.7.2.- Recomendaciones

Se recomienda de manera general, el estudio de las metodologías que se aplicaron a los estudiantes de tercer grado, mediante el diagnóstico se abordaron los métodos, técnicas y procedimientos que el docente deberá impartir de manera dinámica para

generar un espacio agradable para que los niños y niñas de 7 años sean partícipes de su propio aprendizaje, cuyo resultado será el fortalecimiento del área cognitiva a través de la lúdica.

De la misma manera, se recomienda usar la lúdica como estrategia innovadora para generar nuevas habilidades y destrezas, siendo la lúdica un eje que favorece el desarrollo cognitivo en las áreas académicas, además los métodos, técnicas y procedimientos que se aplican son planificados y luego evaluados.



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

PROPUESTA

TEMA:

LA LÚDICA COMO EJE INTERDISCIPLINARIO EN EL ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, ESCUELA VÍCTOR EMILIO ESTRADA, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2015- 2016.

AUTORA:

CHICA FIGUEROA VENUS JOHANA

TUTOR:

LIC. LUIS MAZÓN ARÉVALO, MSc

LA LIBERTAD - ECUADOR

NOVIEMBRE – 2016

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1.- Datos informativos

Tema: Fortalecer el área de entorno natural y social mediante la utilización de la lúdica como métodos y técnicas de aprendizaje.

Institución: Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada

Ubicación: La escuela de educación básica Víctor Emilio Estrada se encuentra ubicada en el cantón General Villamil Playas, Provincia del Guayas.

Tiempo estimado para la ejecución: Período lectivo 2015 – 2016

Equipo técnico responsable:

Tutor: Lic. Luis Mazón Arévalo, MSc.

Egresada: Chica Figueroa Venus Johana.

Beneficiarios: 30 niños y niñas de tercero de básica de la escuela Víctor Emilio Estrada

4.2.- Antecedentes de la propuesta

De acuerdo a los estudios realizados, se tomaron como referentes los aportes metodológicos Johan Huizinga (1872-1945) y Carlos Jiménez, (2015) quienes plantean hipótesis importantes para el desarrollo de la lúdica, por otra parte, (Crispín & Et.al, 2011) considera los aportes D. Kolb quien sostiene que es necesario conocer los estilos de aprendizaje de cada estudiante para luego proceder a fortalecer los procesos cognitivos por medio de la lúdica como eje interdisciplinario.

El aprendizaje es un proceso activo y dinámico, por ello es necesario que el docente conozca el estilo de aprendizaje de su grupo de estudiantes, pues de esa manera sabrá como sus dicentes perciben, interactúan y responden a su ambiente de aprendizaje.

De la misma manera, se desarrolló un estudio sobre la utilización de la lúdica como eje interdisciplinario por parte de los docentes, hacia los estudiantes del tercer grado mediante ficha de observación, la misma que permitió obtener datos necesarios y relevantes para estipular métodos, técnicas y procedimientos a seguir para fortalecer el área de entorno natural y social utilizando la lúdica como interdisciplinariedad.

Considerando un déficit en las metodologías utilizadas por los docentes, es decir que carecen de métodos y técnicas para desarrollar correctamente actividades lúdicas, por esta razón se propone fortalecer los procesos metodológicos para mejorar de la misma manera los procesos cognitivos en los estudiantes permitiéndoles que sean actores principales en su aprendizaje.

4.2.1.- Diagnóstico previo a los estudiantes del tercer grado

Es importante efectuar un diagnóstico que permita reconocer y determinar parámetros para evaluar a los estudiantes de tercer grado de la escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada y por medio de esta técnica, puedan los docentes tener conocimientos claros de la situación en la que se encuentran los dicentes para poder aplicar la lúdica de manera interdisciplinaria en el área de entorno natural y social.

La información obtenida mediante ficha de observación, permitió diagnosticar el desarrollo cognitivo de los estudiantes; sobre todo en la retención y adquisición de saberes y de esta forma dándole paso al fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de actividades lúdicas como eje interdisciplinario que generan el desenvolvimiento espontáneo de los mismos en el área de Entorno Natural y Social.

Teniendo claro la situación actual de los estudiantes, se manifestó que los resultados obtenidos detallan datos importantes que afirman las posibles debilidades y falencias que se describen a continuación:

- Establecer el estilo de aprendizaje de los estudiantes de tercer grado.
- Detectar y determinar las falencias vinculadas al desarrollo de métodos, técnicas y procedimientos de la lúdica como eje interdisciplinario.
- Establecer de manera concreta los problemas encontrados en los estudiantes de tercer grado.

Haciendo referencia a lo suscitado y vivenciado en la escuela de Educación General Básica Víctor Emilio Estrada, se procederá a la ejecución de la propuesta la cual describe una metodología, con alternativas que den solución a la problemática actual de los niños y niñas de la básica elemental.

4.3.- Justificación

Mediante la necesidad evidenciada en los estudiantes de tercer grado se establece una propuesta, por medio de métodos, técnicas y procedimientos que se ejecutarán a través de la lúdica como eje interdisciplinario generando resultados positivos en los procesos de enseñanza aprendizaje, esta metodología aportará con el fortalecimiento de los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

La metodología que se propone está estructurada y direccionada hacia los principios del aprendizaje, esto permite que los estudiantes puedan descubrir y adquirir nuevas habilidades y destrezas que permiten el fortalecimiento de conocimientos, proceso que puede ser analizado desde distintas perspectivas, por ello, esta metodología facilita que el docente incentive a los estudiantes creando en ellos una estructura

cognitiva sólida, donde su aprendizaje sea a través de las experiencias concretas, permitiendo la formulación de preguntas y despertando su actitud indagatoria, es decir mediante estilos de aprendizaje.

Cabe mencionar que la metodología abordada para el fortalecimiento de la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social proporciona métodos y técnicas de aprendizaje, además de dinámicas para trabajar en grupo de una manera creativa e innovadora en los salones de clase, permitiendo que los estudiantes expresen sus ideas y sentimientos.

4.4.- Objetivos

- Fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje mediante la lúdica como eje interdisciplinario.
- Ejecutar métodos y técnicas que permitan el desarrollo de la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social.
- Promover el uso de la pedagogía lúdica como estrategia metodológica de aprendizaje en el área de entorno natural y social.

4.5.- Fundamentación

La metodología realizada adecuadamente para fortalecer la lúdica por medio de métodos y técnicas de aprendizaje, facilita al docente la organización de las estrategias de aprendizaje que debe poner en práctica con los estudiantes de tercer grado, de la misma manera propone lineamientos adecuados para fortalecer los procesos cognitivos en los niños y niñas de la escuela Víctor Emilio Estrada, dando cumplimiento a lo establecido anteriormente.

Basados en los datos obtenidos desde la fase diagnóstica investigativa en la escuela Víctor Emilio Estrada, se pudo evidenciar con claridad el déficit que tienen los educandos, se establece una situación problémica, se contextualizan variables y

posteriormente se propone una estrategia metodológica con actividades lúdicas que sean ejecutadas para que aporten al aprendizaje significativo en el área de entorno natural y social.

Finalmente obteniendo los resultados de la investigación, se permite la incorporación de métodos y técnicas innovadoras enfocadas a desarrollo de la lúdica para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje en el área de entorno natural y social en los estudiantes de tercer grado.

4.6.- Metodología y desarrollo del plan de acción

La metodología que se aplicó en el desarrollo de la lúdica como eje interdisciplinario se respalda en los principios metodológicos relacionados con la pedagogía lúdica como técnica y estrategia metodológica de aprendizaje, la misma que el docente ejecutó mediante el proceso investigativo sobre los estilos de aprendizaje.

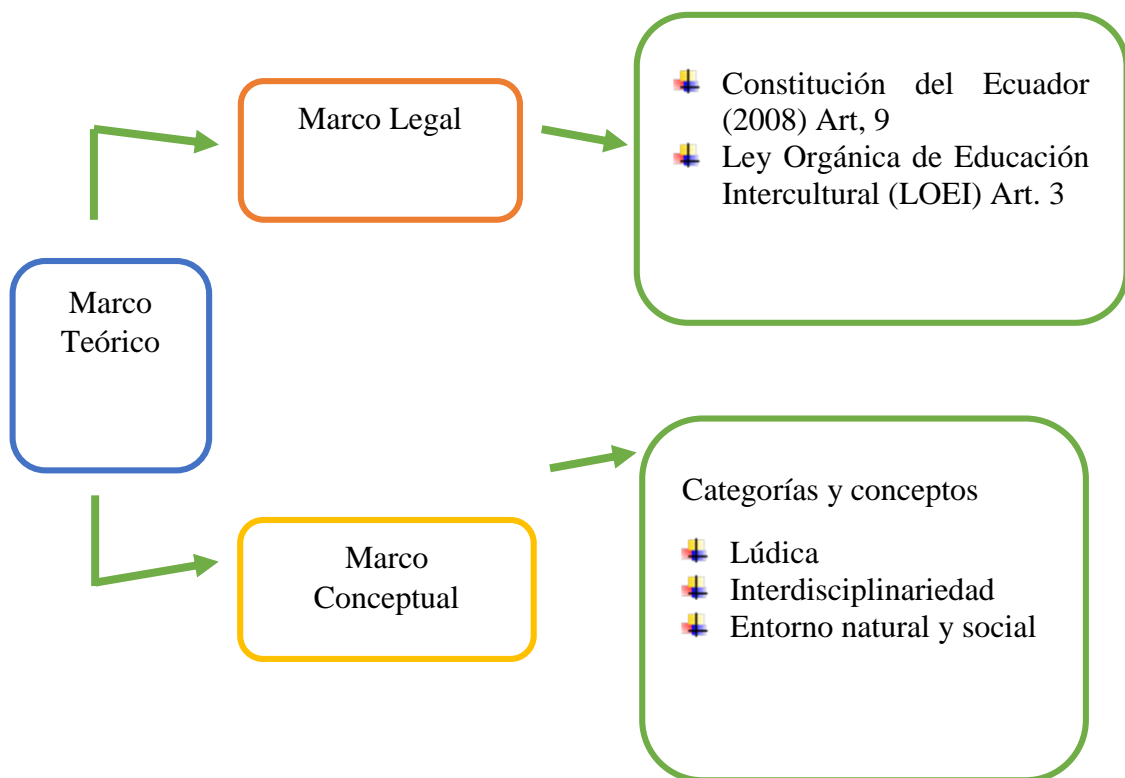
El fin metodológico se establece en valorar acciones lúdicas interdisciplinarias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de la escuela Víctor Emilio Estrada. El cual lleva a establecer un propósito directo como el de mejorar el aprendizaje del área de Entorno Natural y Social, para los estudiantes de tercer grado mediante la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas; en donde se desarrollen habilidades, capacidades y destrezas haciendo de la clase un lugar de asimilación de conocimientos

4.7.- Aparato teórico o cognitivo

Se direcciona al desarrollo de la lúdica como proceso de enseñanza para el desenvolvimiento del estudiante, permitiendo el fortalecimiento cognitivo mediante

estilos de aprendizaje, se debe establecer el cuerpo legal de la investigación constituido los principios de la educación.

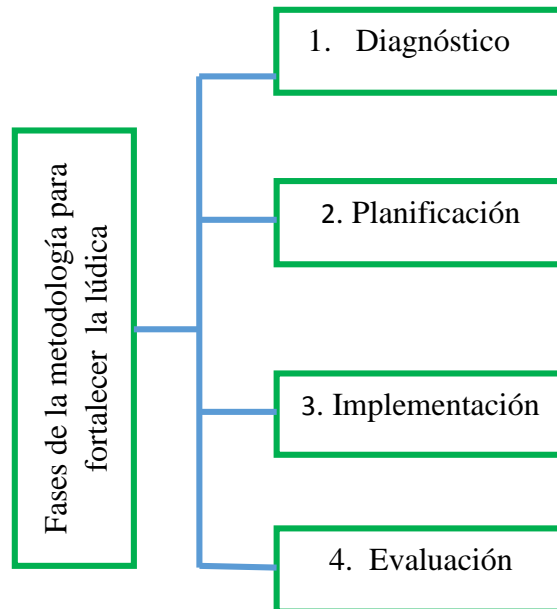
GRÁFICO 9.- Aparato Teórico o Cognitivo



Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa

Luego de la elaboración del aparato teórico y cognitivo, se puede describir la metodología que el docente aplicó por medio de la lúdica como métodos, técnicas y procedimientos a los estudiantes de tercer grado, estrategia desarrolladora e innovadora que permite cumplir con los objetivos de la asignatura fortaleciendo los procesos cognitivos.

GRÁFICO 10.- Aparato Metodológico o Instrumental



Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa.

La fase metodológica de la lúdica como eje interdisciplinario está estructurada en cuatro etapas y cada una de ellas se describe de forma específica, estableciendo coherencia y concordancia con los estilos de aprendizaje, además determinan las peculiaridades que darán paso al desarrollo de los métodos, técnicas y procedimientos que permite el fortalecimiento cognitivo de los niños y niñas de tercer grado en el área de entorno natural y social de la escuela Víctor Emilio Estrada.

4.7.1.- Diagnóstico

Test de estilos de Aprendizaje de David Kolb (adaptado); Tomado por (Belmonte, 2014)

Cada estudiante tiene su forma de aprender, este instrumento detalla cuatro etapas primordiales para determinar los estilos de aprendizaje:

CUADRO 2.- Ficha de aplicación del test

	EC	OR	CA	EA
Cuando Aprendo:	Me involucro <input type="radio"/>	Prefiero Observar <input type="radio"/>	Prefiero evaluar las ideas <input type="radio"/>	Prefiero la practica <input type="radio"/>
Aprendo Mejor Cuando:	Soy receptivo y de mente abierta <input type="radio"/>	Soy observador <input type="radio"/>	Analizo las ideas <input type="radio"/>	Soy practico <input type="radio"/>
Cuando Estoy Aprendiendo:	Soy una persona intuitiva <input type="radio"/>	Soy una persona observadora <input type="radio"/>	Soy una persona lógica <input type="radio"/>	Soy una persona activa <input type="radio"/>
Aprendo A Través De:	Sentimientos <input type="radio"/>	Observaciones <input type="radio"/>	Razonamiento <input type="radio"/>	Acciones <input type="radio"/>
Aprendo Mejor A Través De:	Las relaciones con mis compañeros <input type="radio"/>	La observación <input type="radio"/>	Teoría racionales <input type="radio"/>	La práctica de temas tratado <input type="radio"/>
Suma				

Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa.

Describiendo la teoría del test, se establecen e interpretan sus indicadores como:

EC: Experimentación Concreta

OR: Observación Reflexiva

CA: Conceptualización Abstracta

EA: Experimentación Activa

Los resultados de este test serán de mucha utilidad para el docente, pues le ayudará a conocer los estilos de aprendizaje de su grupo y de esa manera podrá aplicar los métodos y técnicas apropiados para generar un aprendizaje significativo por medio de la lúdica como eje interdisciplinario.

La estructura metodológica del área de entorno natural y social se basa en los principios fundamentales del aprendizaje, estos a su vez, permiten que los docentes mejoren los procesos pedagógicos considerando la teoría y la práctica, mejorando el desarrollo cognitivo de los estudiantes, es por ello que se considerará realizar este test.

4.7.2.- Planificación

La falta de comprensión de los contenidos académicos lleva a la elaboración de métodos, estrategias y técnicas de aprendizaje que permiten conducir y construir la enseñanza de forma clara y precisa, considerando que el aprendizaje es un proceso activo y dinámico, por ello se respalda esta planificación por medio de la lúdica como eje interdisciplinario.

El proceso de aprendizaje del área de entorno natural y social comienza con una experiencia concreta, que es seguida por la observación y la reflexión, que conduce a la formación de conceptos abstractos que desembocan en acciones, que a su vez nos conduce a nuevas experiencias.

La identificación de los estilos de aprendizaje permite saber de qué manera aprenden los estudiantes, se propone trabajar la lúdica como eje interdisciplinario desde los diferentes escenarios, es decir trabajar el mismo tema en el estilo de aprendizaje que predomine el estudiante.

CUADRO 3.- Percepción de aprendizaje

Indicadores Test de Kolb	Percepción de aprendizaje
Experiencias concretas	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir
Observación reflexiva	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar
Conceptualización abstracta	<ul style="list-style-type: none"> • Planear
Experimentación activa	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

4.7.3.- Implementación de métodos, técnicas y procedimientos

Para desarrollar, los **métodos, técnicas y procedimientos** de la lúdica como eje interdisciplinario, se han considerado estrategias lúdicas como:

CUADRO 4.- Estrategias Lúdicas

Indicadores Test de Kolb	Percepción de aprendizaje	Estrategia Lúdica
Experiencias concretas	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir 	<ul style="list-style-type: none"> • Canciones • Cuento ilustrado
Observación reflexiva	<ul style="list-style-type: none"> • Pensar 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujos • Collage
Conceptualización abstracta	<ul style="list-style-type: none"> • Planear 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de roles
experimentación activa	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos cooperativos

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

4.7.4.- Metodología Lúdica como eje interdisciplinario

4.7.4.1.- Experiencia Concreta (percibir)

La experiencia concreta se relaciona directamente con las percepciones y sentimientos de los educandos que los conducen a la búsqueda de aprendizaje y

experiencias previas de aprendizaje que permiten dar respuestas a diversas y personales situaciones cotidianas.

La estrategia lúdica que se propone son las canciones y cuentos infantiles; que más allá de aprenderlos se debe buscar que los estudiantes puedan dar respuestas previas a:

- 1.- ¿Titulo de la canción o cuento?
- 2.- ¿De quienes (personajes) se habla en la canción o cuento?
- 3.- ¿Posible relación con el estudiante (vida cotidiana)?
- 4.- ¿Qué relación se puede tener con el Entorno Natural y Social?

CUADRO 5.- Procedimiento y Recomendaciones “EC”

Procedimiento	Recomendación
<ul style="list-style-type: none"> • Elegir con responsabilidad las canciones o cuentos a ejecutar. 	<ul style="list-style-type: none"> • El docente se expresara con claridad
<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el sitio de trabajo, puede ser: dentro del salón de clase o fuera de él. 	<ul style="list-style-type: none"> • El material didáctico deberá ser apropiado y adecuado para la actividad
<ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar la actividad con dinamismo para generar un ambiente activo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asegurarse que se cumpla el objetivo de clase



Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa.

- **Indicaciones Generales**

Durante el proceso el docente deberá fortalecer el área de entorno natural y social utilizando la lúdica como eje interdisciplinario.

Mediante experiencias concretas se cumplirá con el objetivo de la clase.




- **Estrategia Lúdica N°1.-** Canción “Los Alimentos”



LOS ALIMENTOS

Los alimentos que tú debes comer muy nutritivos deben de ser, come verdura también cereales todas las frutas que puedas comer.

No se te olvides están las carnes también los lácteos que te hacen muy bien, pero esa que llaman comida chatarra las golosinas no sirven de nada lo nutritivo es lo mejor pues te hace crecer comida buena te hace crecer.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=MwVeiZpb4MM>

ILUSTRACIÓN 1.- Niños cantando



Estudiantes aprendiendo la canción “los Alimentos”.

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

- **Estrategia Lúdica N°2.-** Cuento “Los Alimentos”

CUENTO “LOS ALIMENTOS”

En medio de un pacífico bosque vivía un gusanito llamado Gus era el más pequeño, toda las mañana mamá gusana recogía jugosos duraznos, ricas manzana y dulces peras pero nunca se acercaba a un árbol pequeños de frutos verduoso.

Con la fruta mamá gusano preparaba deliciosas ensaladas que a Gus no le gustaba, un día la uva más madura sintió algo muy extraño era momento de caer del árbol rodó hasta llegar donde las demás frutas quienes asombras le dijeron que rara eres nadie te cojerá:

- Si mírame a mí, dijo la coqueta manzana yo soy rojita y muy sabrosa
- Y yo soy muy rica y nutritiva se adelantó la siempre vanidosa fresa
- A mí me escogen porque alimento mucho explicó el plátano con mucha sabiduría
- La naranja que no quería pasar desapercibida gritó y a mí porque tengo mucho jugo.

Un día Gus acompañó a su mamá a recoger frutas al ver este fruto verde pensó: alguien ha dejado aquí su pelota, volvió a pensar ya se quizás sea un globo como en los cumpleaños, quizás sea la llanta del carrito de mi hermanito, volvió a razonar, dándose por vencido se sentó junto a la fruta y empezó a sentir un aroma muy agradable, de pronto la fruta le dijo mi nombre es lúcuma y sé que no te gustan las frutas pero porque no me pruebas, Gus fue corriendo donde su mamá y le contó lo que había sucedido, mamá cogió la lúcuma y preparo un rico pastel que le gusto a Gus desde ese día Gus acompaña a su mamá a recoger frutas.

Fuente: (Suárez, 2013)

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

ILUSTRACIÓN 2.- Niños participando de un cuento



Estudiantes participando del cuento “los Alimentos”.

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

4.7.4.2.- Observación reflexiva (pensar)

La Observación Reflexiva busca que el estudiante sea capaz de reflexionar desde varias perspectivas que disfrute de todas aquellas situaciones que requieren generar una amplia gama de ideas.

La estrategia lúdica que se propone son los dibujos y el collage; con ellos se espera que los estudiantes puedan dar respuestas, ideas, argumentos basados en reflexiones propias del tema a tratar:

CUADRO 6.- Procedimiento y recomendación “OR”

Procedimiento	Recomendación
<ul style="list-style-type: none">• Socialización de la actividad	<ul style="list-style-type: none">• Dejar fluir la creatividad
<ul style="list-style-type: none">• Ejecución de la actividad por parte de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none">• El docente debe guiar en todo momento la actividad.
<ul style="list-style-type: none">• Se culmina con el refuerzo pedagógico del docente.	<ul style="list-style-type: none">• Se debe consolidar el aprendizaje, para cumplir con el objetivo.

Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa.

- **Indicaciones Generales**

Esta metodología favorece el aprendizaje por medio de la creatividad e imaginación plasmada en un dibujo.

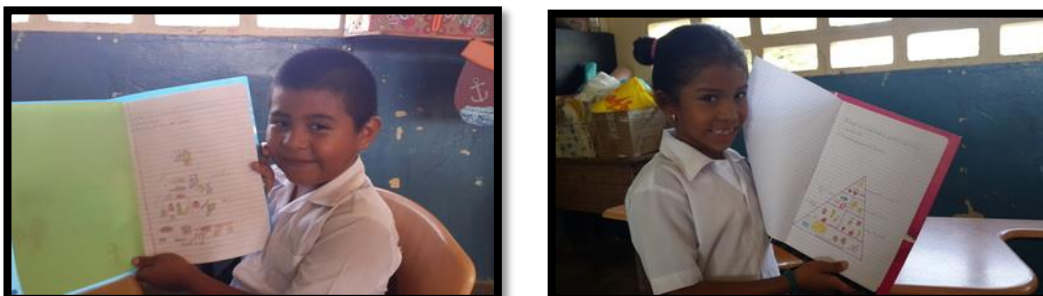
Es importante porque permite conocer las habilidades y destrezas del estudiante.

- **Estrategia Lúdica N°3.-** Dibujo (Yo desayuno almuerzo y meriendo)

El dibujo es la forma más estimulante y útil para el desarrollo de la creatividad, es una técnica importante de aprendizaje porque permite transmitir ideas, conceptos, sensaciones y sentimientos.

- **Inicio:** Se le pide al estudiante que imagine los alimentos que más les gusten, es decir los que come en desayuno, almuerzo y cena.
- **Medio:** El docente en una cartulina dibuja un triángulo en ella se formará la pirámide alimenticia, después les pide a los estudiantes que dibujen los alimentos que se imaginaron.
- **Final:** Recortar y pegar los alimentos en la pirámide y para finalizar la explicación.

ILUSTRACIÓN 3.- Niños elaborando dibujos y collage



Niños elaborando dibujos y collage

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

4.7.4.3.- Conceptualización Abstracta (planear)

La Conceptualización Abstracta propone el desarrollo de habilidades para que los estudiantes puedan crear nuevos conceptos basados en teorías lógicas, favoreciendo en si la capacidad para resolver problemas y tomar decisiones basándose en las soluciones encontradas a preguntas o problemas.

La estrategia lúdica que se propone son los juegos de rol; como aquellos espacios o escenarios donde el estudiante es el actor protagónico de su experiencia.

CUADRO 7.- Procedimiento y Recomendación “CA”

Procedimiento	Recomendación
<ul style="list-style-type: none">• El docente explicara la actividad y la función que tendrá cada estudiante.	<ul style="list-style-type: none">• Explicar con claridad
<ul style="list-style-type: none">• El docente deberá interpretar un personaje para demostrarle al estudiante la facilidad de la personificación.	<ul style="list-style-type: none">• El docente deberá ser espontaneo y dinámico.
<ul style="list-style-type: none">• El docente implantara la lúdica en la ejecución del juego.	<ul style="list-style-type: none">• Cumplir con el objetivo de clase

Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa.

- **Indicaciones Generales**

Identificado el estilo de aprendizaje se procederá a aplicar el juego.

Durante el proceso metodológico el docente deberá generar confianza en el grupo.

Mediante conceptualización abstracta se cumplirá con un aprendizaje significativo y el estudiante será participe de él.

- **Estrategia Lúdica N°4.-** juego de roles “ los alimentos”

Seleccionar el tema: Los alimentos

Explicar la situación: Todo lo que se ejecutará esta previamente planificado y organizado.

Entrega de papales: El docente da conocer la función de cada estudiante.

- Vendedores, compradores

Preparar a los participantes: Demostrarle al estudiante como personificar el personaje que le corresponde.

Preparar el escenario: Crear el ambiente propicio para ejecutar la actividad.

Ensayo: Se practicará varias veces el juego hasta que esté listo para la presentación.

Puesta en escena: Se ejecutara la actividad.

ILUSTRACIÓN 4.- Niños preparando el juego de rol



Niños preparando el juego de rol

Elaborado por: Chica Figueroa Venus Johana

4.7.4.4.- Experimentación Activa (hacer)

La Experimentación Activa propone que desde el aprender haciendo los estudiantes se involucren, interactúen y creen acciones, comportamientos y experiencias nuevas de aprendizaje.

La estrategia lúdica que se propone son los juegos cooperativos; como aquellos espacios o escenarios en que por pequeños grupos se designan funciones, responsabilidades a favor del cumplimiento de logros.

CUADRO 8.- Procedimiento y Recomendación “EA”

Procedimiento	Recomendación
<ul style="list-style-type: none">• Se dará las directrices correspondiente	<ul style="list-style-type: none">• Permisos (director, padres)
<ul style="list-style-type: none">• El docente llevara a los estudiantes al lugar ya planificado se cumplirá con las consigna ya antes mencionada para dar cumplimiento con la actividad.	<ul style="list-style-type: none">• El docente tendrá la responsabilidad de su grupo.
<ul style="list-style-type: none">• Se ejecutara lo observado y se crear la cartelera escolar.	<ul style="list-style-type: none">• Se cumplirá con lo planificado.

Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa

- **Indicaciones Generales**

Esta metodología favorece el aprendizaje mediante contacto activo con el entorno.

Es importante porque permite tener un ambiente recreativo, vivencial y cognitivo.

Mediante la experimentación activa el estudiante desarrolla un estilo investigativo, donde piensa, siente y escribe su información.

- **Estrategia Lúdica N°5.-** Juego cooperativo “cartelera escolar”

Encuentro: Unidad Educativa

Destino: Mercado municipal del cantón Playas

Procedimiento: Observación de los alimentos nutritivos, explicación por parte del docente, despejar dudas (responder preguntas de los estudiantes).

Evaluación: Se evaluarán los conocimientos de los estudiantes adquiridos, por medio de trabajo lúdico.

Resultado: Creación de cartelera escolar con el tema “Alimentos Nutritivos”.

ILUSTRACIÓN 5.- Juego cooperativo “cartelera escolar”



Niños preparando la cartelera escolar

Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa.

4.7.4.5.- Indicaciones Generales del ciclo de aprendizaje

- Durante los procesos de ejecución de las actividades, se recomienda aplicar el test de estilos de aprendizaje de Kolb para determinar cómo aprenden los estudiantes de tercer grado.
- El docente deberá planificar con anterioridad lo que se va a realizar.
- Es importante que el material que utilice para realizar las actividades debe ser innovador, es decir, que llame la atención del estudiante.
- El docente como guía debe verificar que cada etapa de aprendizaje se realice con éxito.

4.7.5.- Evaluación

Para **la fase de la evaluación** se considera aplicar nuevamente el Test de Kolb, que se aplicó en la fase diagnóstica, para así, realizar comparaciones de perspectivas, nuevos intereses y necesidades de los estudiantes. Culminando con cada una de las fases de la estrategia metodológica presentada en la propuesta descrita en el aparato metodológico instrumental.

4.8.- Conclusiones y Recomendaciones Generales

4.8.1.- Conclusiones

- La metodología es un recurso necesario en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer grado, por eso esta investigación propone métodos, técnicas y procedimientos que dan justificación a las directrices investigativas de la misma manera a la idea metodológica.

- De acuerdo a los lineamientos de la investigación se proponen métodos, medios y procedimientos que se realizarán a través de los estilos aprendizaje mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje, utilizando la lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social, por ello, el docente debe considerar estos parámetros para fortalecer los procesos cognitivos.

- Se reafirma la utilización de la lúdica como eje interdisciplinario para fortalecer el área de entorno natural y social en los estudiantes de tercer grado de la escuela de educación Víctor Emilio Estrada, es por ello que la autora de esta investigación valida esta información.

4.8.2.- Recomendaciones

- La investigación debe direccionarse a diferentes tipos de población y objetos de estudio.

- Ejecutar estudios que expresen de manera dinámica alternativa de solución a las diferentes necesidades educativas donde el docente sea partícipe del aprendizaje de niños y niñas de la Básica Elemental y la Básica Media.

- Se sugiere que los docentes utilicen esta investigación para mejorar los métodos, técnicas y procedimientos del aprendizaje, generando una solución a la problemática evidenciada cuyo resultado será el mejoramiento de los procesos cognitivos.

4.9.- Cronograma de Actividades Investigativas

CUADRO 9.- Cronograma de Actividades Investigativas

ACTIVIDADES	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Presentación del tema y justificación.	■	■																																																		
Elaboración del problema y objetivos.		■	■	■																																																
Elaboración de Marco Teórico.					■	■	■	■																																												
Elaboración del Marco Metodológico.						■	■	■	■	■	■	■																																								
Elaboración de Marco Administrativo									■	■	■	■																																								
Anteproyecto.										■	■	■	■	■	■	■																																				
Presentación para la aprobación de consejo académico.													■	■	■	■																																				
Realizar correcciones para presentar a consejo académico.														■	■	■	■	■	■	■																																
Seminario de fin de carrera.																	■	■	■	■																																
Designación de tutor.																		■	■	■	■	■	■	■																												
Elaboración de entrevista y encuesta.																					■	■	■	■																												
Tabulación de datos e informe de resultados.																						■	■	■	■	■	■	■																								
Finalización de la propuesta.																							■	■	■	■	■	■																								
Presentación final a consejo académico.																									■	■	■	■																								
Recepción de correcciones.																										■	■	■	■	■	■	■																				
Entrega de correcciones para calificación.																													■	■	■	■	■	■	■	■																
Entrega de correcciones finales.																																	■	■	■	■	■	■	■	■												
Sustentación final- Incorporación																																																■				

Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa.

4.10.- Recursos Investigativos

Los recursos que se utilizaron para la realización del tema de investigación son:

CUADRO 10.- Recursos Investigativos

N°	Denominación	Costo unitario	Total
1	5 resmas de papel	\$ 4.00	\$ 20.00
2	3 anillados	\$9.50	\$ 28.50
3	2 empastado	\$ 20.00	\$ 40.00
4	2 flash memory	\$15.00	\$ 30.00
5	Servicio de internet (2 horas diarias por 10 meses)	\$20.00	\$200.00
6	Impresora	\$300.00	\$300.00
7	4 tintas de impresión	\$10.00	\$ 40.00
8	1 Cámara fotográfica	\$125.00	\$125.00
9	50 Copias fotostática	\$0.05	\$25.00
10	Laptop	\$730.00	\$730.00
11	Viáticos de viajes a Santa Elena	\$250.00	\$250.00
Total: \$ 1788.50			

Elaborado por: Venus Johana Chica Figueroa

Análisis

Para la realización de este proyecto de investigación que duró aproximadamente un año, se hizo un gasto estimado de \$ 1788.50, el mismo que se detalla en la tabla anterior, obteniendo como resultado el logro de haber alcanzado el objetivo planteado, así como la satisfacción del deber cumplido.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, E. C. (octubre de 2010). El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje. Obtenido de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

Baquero, R. (1999). Vigotsky y el aprendizaje escolar (Vol. 4, pp. 278-287). Aique.

Belmonte, D. F. (10 de Junio de 2014). Educación 4.0. Obtenido de Los estilos de aprendizaje de David Kolb:

<https://educacioncuatropuntocero.wordpress.com/2014/06/10/los-estilos-de-aprendizaje-de-david-kolb/>

Bonilla, C. B., & Jiménez, C. A. (2003). Obtenido de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>

Carazo, J. (01 de 11 de 2011). blog Desarrollando Mentes. Obtenido de <http://blog.desarrollandomentes.com/2011/11/01/la-importancia-de-las-areas-de-percepcion-en-el-aprendizaje/>

Caña, E. P. (2012). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *Repertorio Americano*, 1(22), 103-128.

Crispín, B. M., & Et.al. (2011). *Aprendizaje autónomo : orientaciones para la docencia*. Mexico: Universidad Iberoamericana Ciudad de México. Programa de Interculturalidad y Asuntos Indígenas. ISBN: 978-607-417-137-2.

Desirée, L. d. (2014). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. *Polis, Revista Latinoamericana*, Volumen 13, N° 37, 2014, p. 85-94, 86.

García, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. *Revista Pulso*, ISSN: 1577-0338, 36.

Gómez, J., & Hernán, J. (03 de 12 de 2015). Obtenido de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Hidalgo, M. G. (2013). Los juegos didacticos computarizados y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en los niños y niñas del tercer grado paralelos “B” y “D” . Ambato - Ecuador: tesis, Universidad Técnica de Ambato Facultad de ciencias humanas y de la educación carrera de educación básica modalidad semipresencial.

Huizinga. (20 de 12 de 2012). Obtenido de www.taringa.net › Apuntes y monografías

Jiménez, C. (06 de Julio de 2007). LA LÚDICA UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES. Obtenido de <http://www.ludicacolombia.com/autor.html>

Jiménez, C. A. (2000). Cerebro creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio: Magisterio.

Mena Rodríguez, F. E., Salgado Muñoz, A. P., & Tamayo Marín, P. A. (2008). Estrategia pedagógica basada ludica y psicomotricidad aplicada en las áreas de castellano y ciencias naturales para centrar la atención de niños y niñas con TDAH de preescolar y básica primaria de la Institución Educativa Ciudadela Cuba.

Min Educación Ecuador. (2010). Actualización curricular de segundo a séptimo año de Educación General Básica. área de Entorno Natural y Social. Programa de formación continua del magisterio fiscal. Quito: Ministerio de Educación. ISBN 978-9978-92-903-2.

Moreno Salazar, L. (2014). La lúdica como estrategia didáctica.

Paymal, N. (2008). *Pedagogia 3000/ Pedagogy 3000: Guia Practica Para Docentes, Padres Y Uno Mismo/ a Practical Guide for Teachers, Parents and Oneself*. Madrid: Brujas.

Prados, M. C., & Valero, D. (2005). La pedagogía lúdica transpersonal: Un camino a trabajar. *REVISTA HORIZONTES PEDAGÓGICOS*, 7(1).

Santucci de Mina, M. (2005). *Educandos con capacidades Diferentes*. Argentina: Brujas.

Suárez, O. M. (16 de Noviembre de 2013). *Pensamiento Pedagógico Superior*. Obtenido de <http://pensamientopedagogicosuperior.blogspot.com/2013/11/el-twist-de-la-fruta.html>

- **Referencias de páginas de revistas indexadas**

<http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/criterios/article/view/376>

<http://www.elsevier.es/es-revista-educacion-quimica-78-articulo-diseno-evaluacion-del-juego-didactico-90371028>

<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/2025>

<http://revistas.pedagogica.edu.co/>

http://www.upf.edu/pdi/daniel_cassany/_pdf/IES20_ESP.pdf

- **Referencias bibliográficas virtual UPSE**

<http://upse.edu.ec/index.php/revistas>

<http://www.incyt.upse.edu.ec/revistaupse/>

ANEXOS

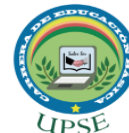
Anexo N° 1 Certificado del sistema Urkund

URKUND	
Documento	venus chica figueroa tesis.docx (D19041087)
Presentado	2016-04-02 20:27 (-05:00)
Presentado por	chicafigueroavenusjohana@gmail.com
Recibido	lmazon.upse@analysis.orkund.com
Mensaje	Mostrar el mensaje completo
	6% de esta aprox. 18 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 2 fuentes.

Anexo N°2. Modelo de la encuesta



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



ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES

Objetivo: Conocer el nivel del uso de la lúdica como eje interdisciplinario para el área de Entorno Natural y Social

N.	PREGUNTAS PARA INVESTIGACIÓN	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
01	¿Usted tiene conocimiento sobre actividades lúdicas que se puedan relacionar con el área de Entorno Natural y Social?				
02	¿Conoce los beneficios que brinda la lúdica en procesos formativos en los estudiantes para los escenarios de relación con la naturaleza y la sociedad?				
03	¿Planifica actividades lúdicas en el diseño micro curricular del área de Entorno Natural y Social?				
04	¿Considera importante el desarrollo de la lúdica en los salones de clase y fuera de ellos con respecto a la relación con el medio natural y social?				
05	¿Conoce usted las técnicas de trabajo para el desarrollo de las actividades lúdicas que aporten aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social?				
06	¿Conoce los procedimientos métodos y técnicas para la enseñanza de la lúdica relacionándola con el área de Entorno Natural y Social?				
07	¿Considera usted que la implementación de actividades lúdicas mejoraría el aprendizaje de los contenidos del el área de Entorno Natural y Social?				
08	¿Usted estaría dispuesto a aplicar actividades lúdicas el fortalecimiento cognitivo y práctico del el área de Entorno Natural y Social?				

Anexo N°3. Modelo de la entrevista



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



ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
VICTOR EMILIO ESTRADA, CANTÓN PLAYAS PROVINCIA DEL GUAYAS

Objetivo: Conocer el nivel del uso de la lúdica como eje interdisciplinario para el área de Entorno Natural y Social

DATOS GENERALES:

Nombres: _____

Apellidos: _____

Título académico: _____

1. ¿Usted tiene conocimiento sobre si los docentes planifican actividades lúdicas que se puedan relacionar con el área de Entorno Natural y Social?
2. ¿Conoce los beneficios que brinda la lúdica en procesos formativos en los estudiantes para los escenarios de relación con la naturaleza y la sociedad?
3. ¿Considera importante el desarrollo de la lúdica en los salones de clase y fuera de ellos con respecto a la relación con el medio natural y social?
4. ¿Conoce usted las técnicas de trabajo para el desarrollo de las actividades lúdicas que aporten aprendizaje en el área de Entorno Natural y Social?
5. ¿Conoce los procedimientos métodos y técnicas para la enseñanza de la lúdica relacionándola con el área de Entorno Natural y Social?
6. ¿Facilitaría la implementación de actividades lúdicas mejoraría el aprendizaje de los contenidos del el área de Entorno Natural y Social?

Anexo N°4. Modelo de ficha de Observación



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



Objetivo: Observar el comportamiento de los estudiantes en relación a su participación durante actividades lúdicas enfocadas al área de Entorno Natural y Social.

Aspectos a Observar	Siempre	Algunas Veces	Nunca
En las clases del área de entorno natural y social el estudiante participa de forma activa, alegre, dinámica.			
En las clases del área de entorno natural y social el estudiante propone al docente realizar actividades lúdicas participativas.			
Los estudiantes juegan en las actividades propuestas por el docente evidenciando aprendizajes relacionados con el medio natural y social			
Los estudiantes dan respuestas claras, precisas mientras juegan; en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área entorno natural y social			
Se evidencia en las clases diferentes alternativas lúdicas que favorezcan el aprendizaje integral			

**Luis Mazón Arévalo Ms. C.
Docente tutor**

Docente del grado

**Venus Chica Figueroa.
Autora**

Anexo N°5. Registro Fotográfico



Ejecutando actividades en tercer año de educación básica.



Actividades demostrada por los estudiantes.



Estudiantes realizando actividad dirigida.



Trabajo culminado por los estudiantes