



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

TEMA: “ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE CARÁCTER LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DEL NIVEL ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 3 MIGUEL DE LETAMENDI DE LA COMUNA FEBRES CORDERO - PARROQUIA COLONCHE - PROVINCIA DE SANTA ELENA DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011”

**TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN EDUCACIÓN
BÁSICA**

AUTORES:

Jorge Luis Zambrano Ibarra

Gissella Del Rocío Rosales Domínguez

TUTOR:

Ps. Carlota Ordoñez Villao.

LA LIBERTAD – ECUADOR

2010-2011

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: “ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE CARÁCTER LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DEL NIVEL ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 3 MIGUEL DE LETAMENDI DE LA COMUNA FEBRES CORDERO - PARROQUIA COLONCHE - PROVINCIA DE SANTA ELENA DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011”

**TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN EDUCACIÓN
BÁSICA**

AUTORES:

Jorge Luis Zambrano Ibarra

Gissella Del Rocío Rosales Domínguez

TUTOR:

Ps. Carlota Ordoñez Villao.

LA LIBERTAD – ECUADOR

2010-2011

APROBACIÓN DEL PROYECTO

En calidad de tutora del trabajo de investigación “ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE CARÁCTER LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DEL NIVEL ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 3 MIGUEL DE LETAMENDI DE LA COMUNA FEBRES CORDERO - PARROQUIA COLONCHE - PROVINCIA DE SANTA ELENA DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011”.

Elaborado por los profesores Gissella Del Rocío Rosales Domínguez y Jorge Luis Zambrano Ibarra, egresados de la Universidad Estatal Península de Santa Elena Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, lo APRUEBO en todas sus partes. Debido a que reúnen los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del tribunal.

Atentamente

Ps. Carlota Ordoñez Villao

TUTORA DOCENTE.

AUTORÍA DE TESIS

Nosotros Gissella del Rocío Rosales Domínguez con C.I 0923135487 y Jorge Luis Zambrano Ibarra con C.I 0922589239 egresados de la UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS, CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA , previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica en calidad de autores del trabajo de investigación “ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE CARÁCTER LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DEL NIVEL ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA MIGUEL DE LETAMENDI DE LA COMUNA FEBRES CORDERO - PARROQUIA COLONCHE - PROVINCIA DE SANTA ELENA DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011”, nos permitimos certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra autoría a excepción de las citas bibliográficas y actividades lúdicas utilizadas en el proyecto.

Atentamente;

Gissella Rosales Domínguez.

Jorge Zambrano Ibarra.

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez

**DECANA DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS.**

Lcda. Laura Villao Laylel

**DIRECTORA DE LA ESCUELA
DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

MSc. Margot García Espinoza

PROFESOR DEL ÁREA

Ps. Carlota Ordoñez Villao

PROFESORA TUTORA

Abg. Milton Zambrano C.,MSc.
**SECRETARIO GENERAL
PROCURADOR**

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestros padres por ser el pilar fundamental en nuestra vida estudiantil, en especial a nuestras madres quienes nos han brindado su apoyo incondicional para lograr esta meta tan anhelada.

A mi esposo/a (Janina Tomalá) y (Omar Villón) e hijos por su apoyo y comprensión durante este período.

Jorge Luis Zambrano Ibarra
Gissella del Rocío Rosales Domínguez

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por darnos la fortaleza y la sabiduría para lograr esta meta.

A la escuela “Miguel de Letamendi” a los directivos y personal docente, estudiantes y padres de familia por la ayuda brindada en nuestra investigación.

A nuestros maestros quienes con sus sabias enseñanzas nos han formado para la docencia en especial a la Ps. Carlota Ordoñez y Phd. Gissella Paula Chica por ser guía en la culminación de este proyecto.

A nuestros familiares que sin duda alguna han sido fuente de inspiración y soporte para seguir adelante.

A nuestros compañeros por su comprensión y apoyo brindado por estos cinco años de estudio y de esfuerzo educativo.

Jorge Luis Zambrano Ibarra
Gissella del Rocío Rosales Domínguez

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Título.	i
Página de aprobación por el tutor.	ii
Página de autoría de la tesis.	iii
Página de aprobación del tribunal de grado.	iv
Dedicatoria.	v
Agradecimiento.	vi
Índice general de contenidos.	vii
Resumen ejecutivo.	xii

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

	<i>Pag.</i>
1.1. Tema	03
1.2. Planteamiento y formulación del problema	03
1.2.1. Contextualización	03
1.2.1. Análisis crítico	04
1.2.2. Prognosis	04

vii

1.2.3. Formulación del problema	04
1.2.4. Delimitación del objetivo de investigación	05
1.3. Justificación	06
1.4. Objetivos	07
1.4.1. Objetivo general	07
1.4.2. Objetivos específicos	07

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Investigaciones previas	08
2.2. Fundamentación filosófica	09
2.2.1. Etimología del término lúdico	09
2.3. Categorías fundamentales	09
2.3.1. Definiciones	09
2.3.2 Clasificación de las actividades lúdicas	10
2.3.3. Importancia e influencia de las actividades lúdicas	12
2.3.4. Características de los/as niños/as en edades de 6 a 7 años	12
2.3.5. Carácter	14
2.3.6. Enfoque de las actividades de carácter lúdico	15
2.3.7. La lúdica y el aprendizaje	15
2.3.8. Actividades lúdicas que desarrollan y fomentan el aprendizaje	16

2.3.9. Estructuración de los tiempos de las actividades lúdicas	16
2.3.10. Estrategia (definición)	17
2.3.11 Estrategias Educativas	17
2.3.12. Estrategia en la utilización de las actividades lúdicas	18
2.3.13. Estrategia metodológica	18
2.3.14. Nivel	19
2.3.15. Académico	19
2.3.16. Nivel académico	19
2.3.17. Rendimiento académico	20
2.3.18. ¿Qué es una guía metodológica?	20
2.3.19. Aprendizaje	20
2.3.20. Principio de realismo de la enseñanza	21
2.3.21. ¿Qué es enseñanza?	21
2.4. Fundamentación psicológica	21
2.5. Fundamentación legal	22
2.6. Hipótesis	23
2.7. Variables	23

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque investigativo	24
3.2. Modalidad de la investigación	24
3.3. Tipos de la investigación	25
3.4. Población y muestra	26
3.5. Operacionalización de las variables	28
3.6. Técnicas e instrumentos	30
3.7. Plan de recolección de información	30
3.8. Plan de procesamiento de la información	31
3.9. Análisis e interpretación de resultados	31
3.10. Conclusiones y recomendaciones	55

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Datos informativos	57
4.2. Antecedentes de la propuesta	57
4.3. Justificación	58
4.4. Objetivos	60
4.5. Fundamentación	60
4.6. Metodología. Plan de acción	81

4.7. Previsión de la evaluación	82
---------------------------------	----

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1. Recursos	83
5.1.1. Recurso institucional	83
5.1.2. Recursos humanos	83
5.1.3. Recursos materiales	83
5.1.4. Recursos económicos	83
5.1.5. Presupuesto	84
5.2. Cronograma	85
5.3. Bibliografía	86
5.4. Anexos	88

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

“ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE CARÁCTER LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DEL NIVEL ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA”.

AUTORES: Jorge Luis Zambrano Ibarra-Cucho.1985@hotmail.com

Gissella Del Rocío Rosales Domínguez-Gio.dali@hotmail.com

TUTOR: Ps. Carlota Ordóñez Villao

INSTITUCIÓN: Escuela Fisca Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi”

El presente proyecto tiene una connotación fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo ayudar a los docentes para que sea aplicada en sus educandos, siendo significativa, mejorando el ambiente escolar y elevando el aprendizaje de cada niño/a, esta estrategia metodológica optimizará su trabajo en las aulas partiendo de un enfoque investigativo, participativo y vivencial, basado en una metodología que busca que los estudiantes sean los protagonistas en la adquisición de los nuevos saberes formándolos como seres íntegros, que aprendan valores, que disfruten de la vida escolar, como una etapa importante y feliz de su formación general. Al aplicar la estrategia metodológica de carácter lúdico, observamos que los estudiantes mejoraron el rendimiento académico y son más participativos en el aula de clase, la elaboración de esta propuesta permite reforzar la enseñanza aprendizaje de maestros y estudiantes, y así poder ofrecer una educación de calidad a todos los/as niños/as mediante su intención lúdica que requieran de su aplicación. Por lo tanto se pretende proporcionar actividades lúdicas, que se puedan aplicar como estrategia metodológica las mismas que permitan mejorar la enseñanza y habilidades encaminándolos al equilibrio emocional y el adecuado desarrollo físico, mental y social de los niños del segundo año de Educación Básica de la Escuela “Miguel de Letamendi”.

Palabras clave: Lúdica. Carácter. Estrategia. Metodología. Aprendizaje. Nivel.

INTRODUCCIÓN

El carácter lúdico, actualmente ha aumentado en gran medida el interés acerca de mejorar la forma de enseñanza-aprendizaje. En la actualidad los profesionales de Educación básica ponen especial atención en este tema, puesto que antes no se le daba la importancia que merecía.

A través de esta investigación se pretende que las actividades lúdicas se utilicen como una estrategia metodológica de carácter lúdico, debiendo conocer cuáles son las aplicaciones de estas y en qué áreas son adaptables con ejemplos muy prácticos, con el fin de encaminarlo en el equilibrio emocional, bienestar y al adecuado desarrollo físico, mental y social de los niños de la Escuela “Miguel de Letamendi”.

El carácter lúdico se desarrolla con el simple hecho de que un individuo se relacione con otro u otros. Puesto que hoy en día el aprendizaje no tiene que ser mecanizado sino que tiene que ser espontáneo, significativo y divertido. Para lo cual nos orientaremos con una metodología que aporta en la educación sobre las bases de las necesidades e interés de los niños, y de su lógica infantil para que se convierta en la motivación para lograr crear en ellos su aprendizaje significativo.

Este proyecto consta de seis capítulos:

Capítulo I.- El problema; delimitación, justificación, objetivo general, específico, Hipótesis, operacionalización de las variables, y metodología.

Capítulo II.- Marco teórico, se introduce el antecedente del estudio, la fundamentación filosófica, teórica, psicológica, el marco metodológico, población y muestra.

Capítulo III.- La metodología, se encuentra el enfoque participativo y vivencial, modalidad, tipos de la investigación, diseño de la investigación, técnicas,

población, muestra, instrumentos, recolección de datos de la investigación, análisis e interpretación de los resultados, conclusiones y recomendaciones

Capítulo IV.- La propuesta donde se da solución al problema planteado

Capítulo V.- Marco administrativo, cronograma, recursos, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

“ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE CARÁCTER LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DEL NIVEL ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 3 MIGUEL DE LETAMENDI DE LA COMUNA FEBRES CORDERO - PARROQUIA COLONCHE - PROVINCIA DE SANTA ELENA DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011”

1.2.Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

Actualmente todos los países trabajan para elevar la calidad de la educación, cada estudiante representa un sujeto que se pretende educar, tanto en aspectos cognoscitivos como de carácter social, en relación con los objetivos trazados por el sistema imperante en cada uno de los países. Las causas están dadas por varias razones, una de ellas, es que se ha alcanzado una clara conciencia de la necesidad e importancia de la educación para el crecimiento de cada nación y el desarrollo de la propia humanidad.

Los cambios que requiere la educación hoy, son sistémicos y de fondo. La promesa de una “sociedad del conocimiento” implica aceptar el aprendizaje a lo largo de toda la vida, dentro y fuera del sistema escolar.

El estado ecuatoriano ha implementado una propuesta de construcción, ejecución, seguimiento y evaluación en todas las instituciones educativas del país según sus necesidades, para que la educación tenga como centro al sujeto (estudiante) que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica,

incluyente, eficaz y eficiente. Es por esto que realizamos una investigación preliminar en la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” ubicada, en la Comuna Febres Cordero, Parroquia Colonche, Provincia de Santa Elena, la misma que cuenta con una población estudiantil de 325 estudiantes, quienes de acuerdo al estudio realizado, varios niños/as presentan algún tipo de problema en el proceso enseñanza aprendizaje.

1.2.1. Análisis Crítico

Bajo esta premisa, el presente proyecto considera a la lúdica como una estrategia que facilite el aprendizaje de forma significativa, permitiendo al niño/a que se convierta en un individuo activo capaz de crecer y adaptarse a las diversas culturas.

Tenemos que diferenciar las terminologías de lo que es juego y lúdico. El **juego** como se argumentará incide en el aprendizaje de actitudes, normas y valores, óptica que le da un sentido pedagógico a la actividad motriz. La **lúdica** es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002)¹

1.2.2. Prognosis

Mediante la estrategia metodológica de carácter lúdico se logrará mejorar las estructuras biológicas del estudiante y también las cognitivas, afectivas y sociales, haciéndolo así como algo recreativo y reflexivo.

1.2.3. Formulación del Problema

Ante esta problemática, surge la interrogante:

¿Cómo incide la estrategia metodológica, de carácter lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje para el mejoramiento del nivel académico de los

¹ Dr. Carlos Alberto Jiménez. 2002.

estudiantes del segundo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” Comuna Febres Cordero - Parroquia Colonche - Provincia de Santa Elena durante el período lectivo 2010 – 2011?

1.2.5. Delimitación del Objetivo de la Investigación

Campo:

Socio – Educativo

Área:

Pedagógica

Aspectos:

Estrategia metodológica de carácter lúdico.

Tema:

Estrategia Metodológica de carácter lúdico para el mejoramiento del nivel académico de los estudiantes del segundo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” Comuna Febres Cordero - Parroquia Colonche - Provincia de Santa Elena durante el período Lectivo 2010-2011

Problema:

Incidencia de la estrategia metodológica de carácter lúdico en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” Comuna Febres Cordero - Parroquia Colonche - Provincia de Santa Elena durante el período Lectivo 2010 - 2011.

Delimitación Temporal:

La investigación se realizó durante el Tercer Trimestre de año lectivo 2010 - 2011.

Delimitación Poblacional:

Estudiantes de 6 a 7 años de edad educativa de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi”

Delimitación Espacial:

Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi”

Delimitación Contextual:

La presente investigación se la realizó con los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” Comuna Febres Cordero - Parroquia Colonche - Provincia de Santa Elena durante el período lectivo 2010 – 2011?

1.3. Justificación del Tema

El presente proyecto tiene la finalidad de proponer una estrategia metodológica de carácter lúdico, siendo el propósito fundamental lograr elevar el nivel académico de los niños/as del segundo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi”, permitiéndoles aprender de manera significativa y espontánea. Lo cual constituye una premisa indispensable de preparación para la vida acorde con las exigencias de la educación actual.

Por lo tanto la parte lúdica en este caso entra a jugar un papel revitalizador y potencializador en las conductas recreativas de los habitantes de dicha institución educativa; dándole cabida al sentir, pensar, actuar, proyectar y al trascender el acto lúdico.

En la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” ubicada, en la Comuna Febres Cordero - Parroquia Colonche - Provincia de Santa Elena, cuenta con una población estudiantil de 325 estudiantes, quienes de acuerdo al estudio realizado varios niños/as presentan algún tipo de problema en el proceso enseñanza aprendizaje.

Los autores del proyecto sustentan que esta propuesta permitirá a los estudiantes que mejoren su nivel académico de conceptos, procedimientos y actitudes mediante la aplicación del carácter lúdico para que se apropien de saberes y aumente de manera idónea su aprendizaje.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Proponer una estrategia metodológica de carácter lúdico para el mejoramiento el nivel académico de los niños/as del segundo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi”

1.4.3. Objetivos Específicos

- Determinar los problemas de enseñanza aprendizaje que existen en la comunidad educativa.
- Identificar las estrategias metodológicas más utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Determinar las estrategias metodológicas de mayor incidencia y aplicarlas al medio
- Proponer la implementación de una estrategia metodológica de carácter lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas para un mejor rendimiento escolar.

CAPÍTULO II

Marco Teórico

2.1. Investigaciones Previas

La lúdica a través de los tiempos ha ido perdiendo interés por parte de los docentes, creyendo que juego es lo mismo que lúdico, es por esto que en su mayoría vincularon los significados, dejando de lado a la parte lúdica y sólo considerando al juego como un factor determinante en el desarrollo del niño/a.

Al analizar y vivir el día a día dentro de una aula de clase se ha podido palpar la realidad que se vive en el proceso pedagógico de las instituciones educativas, existen niños/as que vienen de diferentes estratos sociales y gozan de realidades diferentes, puesto que un porcentaje de estos llegan motivados al salón de clase.

Revisados los archivos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, donde se encuentran los registros de las tesis elaboradas se comprobó la no existencia de un trabajo similar al que se propone en este proyecto.

En la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” durante el período lectivo 2010-2011 se ha incrementado el número de estudiantes con problemas en el aprendizaje que les impiden un desarrollo integral, es por esto que en la presente investigación se realiza un enfoque a la estrategia metodológica de carácter lúdico para el mejoramiento del nivel académico de los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela antes mencionada, con el fin de contribuir con los niños y niñas que tienen problemas en el rendimiento académico.

La estrategia metodológica de carácter lúdico, permitirá al niño/a del segundo de básica ser más participativo y reflejar la disponibilidad para asociarse,

acercarse y compartir en grupo; y así poder alcanzar el fin deseado, elevar el nivel académico.

2.2. Fundamentación Filosófica

2.2.1. Etimología del término lúdico

Lúdica proviene del latín ludus, lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

Según los autores del proyecto: lúdico/a es sinónimo de juego, pero la parte lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, sentir, expresar y producir una serie de emociones orientadas al goce de cada individuo, mientras que el juego es una necesidad básica que se rige por reglas que deben ser aceptadas por los participantes. Esta investigación es una interrelación del problema y el estudiante para percibir de forma directa las causas y efectos de la utilización de las estrategias metodológicas de carácter lúdico.

2.3. Categorías fundamentales

2.3.1. Definiciones

Según el Dr. Carlos Alberto Jiménez ²: “La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

² Dr. Carlos Alberto Jiménez. 2002.

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se producen disfrute, goce, acompañado de la distensión que promueven actividades simbólicas e imaginarias con el juego”. (Jiménez, 2002:42³).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

“La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar, genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otra edad”. (Motta, 2004: 23⁴).

Los autores del proyecto consideran que lo lúdico no debe estar aislado de la pedagogía, induciendo al niño/a a realizar estas actividades que son parte de su cotidianidad para la adquisición de nuevos saberes en el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que por medio de ella se podrá desarrollar en los niños/as la creatividad sintiendo satisfacción en sí mismo y con los demás.

2.3.2. Clasificación de las actividades lúdicas

No se ha definido una clasificación específica de lo lúdico. Los autores hemos tratado de partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, se considera que deberían clasificarse de la siguiente manera:

- Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades.
- Actividades lúdicas para la consolidación de conocimientos.
- Actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores.

³ Dr. Carlos Alberto Jiménez, 2002. 42

⁴ Motta, C, 2004. 23

Clasificación de los juegos

Según el lugar donde se juega	Juegos de interior
	Juegos al aire libre
	Juegos de patio de recreo
Según el número de personas que juegan.	Juego individual
	Juego entre dos personas
	Juego para más de dos personas
	Juegos colectivos.
Según el tipo de actividad	Juegos de inteligencia
	Juegos de azar
	Juego de ejercicio
	Juegos simbólicos
	Juegos con reglas
	Juegos de construcción
	Juegos de competencia
	Juegos de mesa y tablero
	Juegos para reuniones y fiestas
	Juegos de ingenio y habilidad
	Juegos dramáticos, de simulación y disfraces.
Juegos cantados y coros infantiles	

Los juegos también pueden ser de participación, afirmación, conocimiento, confianza y distinción.

La selección adecuada de las actividades lúdicas están acordes con los objetivos y el contenido de la enseñanza -aprendizaje, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Para que se desarrollen exitosamente, las actividades lúdicas exigen una preparación rigurosa por parte de los docentes.

Las actividades lúdicas se pueden ir desarrollando en el transcurso de la clase común o en horario extra-docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable felicitar a todos los estudiantes por la labor realizada recalcando la importancia de la actividad en grupo.

2.3.3. Importancia e influencia

La actividad lúdica en general no sólo constituye una manera de invertir el tiempo libre, sino que además tiene una gran importancia para el desarrollo integral del niño.

"El ocio, independientemente de la actividad concreta de que se trate, es una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación libremente elegida y realizada cuyo mismo desarrollo resulta satisfactorio o placentero para el individuo". (Trilla, 1989: 20⁵).

Los autores consideramos: que la importancia de las actividades lúdicas son de gran valor para los niñas/os ya que se mantendrán concentrados en la adquisición del nuevo aprendizaje.

2.3.4. Características de los/as niños/as de 6 a 7 años

2.3.4.1. Maduración Motora

A partir de los 5 años, aproximadamente, todos los niños/as son capaces de saltar con los pies juntos, cayendo en el mismo sitio. Antes de cumplir los seis, podrán alternar este salto con saltos laterales y hacia atrás o adelante. También, en estos momentos, tres de cada cuatro niños/as, realizan sin ninguna dificultad el salto sobre un solo pie(a la pata coja) con la pierna dominante; sólo los más adelantados en su desarrollo motor pueden lograr este ejercicio antes y aún después de los cuatro años.

En las pruebas de salto de altura, el niño/a de cinco años puede rebasar una cuerda situada a unos 20 cm del suelo; el de seis años conseguirá fácilmente un salto de 30 cm. Antes de cumplir siete años, los varones alcanzarán regularmente marcas superiores a las establecidas por las niñas de su misma edad.

Su cuerpo crece de manera lenta pero constante. El control motor, el equilibrio y la coordinación han mejorado. Es posible iniciarlos en las carreras de velocidad,

⁵ Trilla, 1989: 20.

antes de que su sistema nervioso alcance su completa maduración, considerando que es más fácil desarrollar la velocidad de movimiento.

2.3.4.2. Maduración Física

Al cumplir seis años, los/as niños/as tiene la oportunidad de vivir de nuevo una etapa de gran actividad motriz. Necesitan mantenerse siempre ocupado, jugando al aire libre o ayudando a la madre en las tareas domésticas.

Las/os niños/as en esta etapa de maduración corren, saltan, trepan, juegan pelota luchan con su padre o con un amigo, se arrastran, se columpian; realizan cualquier actividad sin miedo a caerse ni a hacerse daño.

El crecimiento del cerebro es muy lento, y el cuerpo comienza a alargarse, creciendo de 5,1cms a 7,7cms por año.

El sistema cardiorrespiratorio continúa su desarrollo. El niño/a de esta edad tiene en promedio una frecuencia cardiaca de 105 pulsaciones por minutos, la misma que puede variar mientras hace esfuerzo, alcanzado valores de 210 - 215 por minutos.

Tiene preferencia por las actividades que involucran todo el cuerpo.

2.3.4.3. Maduración Perceptiva

Aunque puede realizar aquellos movimientos que se indican con una orden referida a su derecha o izquierda, siempre y cuando haga intervenir un solo miembro corporal: mano, ojo, oreja no comprenderá ni ejecutará una orden cruzada o que implique movimiento simultáneo, por ejemplo, de brazos y piernas.

Las dificultades que tiene para vestirse sólo reflejan las deficiencias del esquema corporal que no ha podido asimilar a estas edades, ya que su problema no es tanto de habilidades como de orientación espacial de las piezas y conocimiento de su propio cuerpo.

En la edad de los cuatro años, el niño/a está listo para definir y afianzar el proceso de lateralización, es así donde se ve el dominio de la mano dominante sobre la no dominante.

La mayoría distingue perfectamente el lado izquierdo y el derecho en su propio cuerpo, y también la izquierda y la derecha.

2.3.4.4. Maduración Cognitiva

Los niños/as son más expertos que a los cinco años para las tareas manuales, y aún siguen mostrando cierta torpeza al realizar operaciones muy delicadas, suelen entretenerse a menudo en este tipo de actividades. Los varones se interesan principalmente por manejar herramientas, armar y desarmar modelos y encajar bloques. Por su parte, las niñas recortan vestidos para sus muñecas, juegan a cuidarlas, a darles de comer, a vestir las y desvestir las.

En esta etapa su lapso de atención es muy corto, aunque si está concentrado puede hacerlo en períodos más largos. Dirige su atención a una visualización global.

Les encanta la repetición de movimientos, cuentos, juegos y poseen una imaginación desinhibida.

2.3.4.5. Maduración Psicosocial

Las diferencias individuales con respecto a la personalidad están bien definidas, comparan activamente sus habilidades con las de los otros y el fracaso los lleva a desarrollar sentimientos de inferioridad y empiezan a interesarse por los deportes.

2.3.5. Carácter:

"El carácter es el sello que nos identifica y diferencia de nuestros semejantes, producto del aprendizaje social." Santos. La ruta: un mapa para construir futuros, 2004⁶.

⁶ Santos. La ruta: un mapa para construir futuros, 2004.

Los autores del proyecto consideramos: que el carácter se manifiesta de forma total y definitiva, es reto de cada persona abrir la puerta del cambio para transformar un carácter disfuncional a uno funcional, para poder ser mejores personas en nuestras vidas, y obtener mejores resultados en cualquier ámbito que nos desenvolvamos.

2.3.6. Enfoque de las actividades de carácter lúdico

Las actividades de carácter lúdico fortalecen en los niños/as la socialización y promueve las actitudes solidarias y cooperativas, además de respetar y aceptar las diferencias individuales, que no implican exclusivamente una competencia. Realizar estas actividades de carácter lúdico en donde predomine la idea de trabajar en conjunto sobre el individualismo, esto debe ser ante todo divertido y no reiterar las acciones de ganar o perder.

Se deberá estimular la toma de decisiones a nivel individual y colectivo en los centros escolares en donde se llevará a cabo este proyecto para dirigirlo a una educación integral.

2.3.7. La lúdica y el aprendizaje

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

"La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana." Carlos Alberto Jiménez V.⁷: 1997

⁷ Dr. Carlos Alberto Jiménez: la lúdica como experiencia cultural. 1997

Esta se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. La lúdica no es equivalente a aprendizaje experiencial⁸ es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje.

La lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.
<http://www.ludica.org/>⁹

2.3.8. Actividades lúdicas que desarrollan y fomentan el aprendizaje.

La actividad lúdica favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales, la adquisición de hábitos sociales y del cuidado de sí mismo. Para el niño/a es medio de conocimiento tanto de sí, de los demás y del medio que los rodea. También se estimula la expresión y se favorece la comunicación.

Se introduce en las formas sociales y reproduce modelos de relaciones de su entorno. Él comparte con otros niños/as y aprende a respetar el turno, lo mismo que ayuda a superar su egocentrismo. Todas las personas formarán parte de sus actividades lúdicas y le ayudarán a comprender la realidad social de los adultos.

2.3.9. Estructuración de los tiempos de las actividades lúdicas

Todo niño/a debe desarrollar actividades lúdicas libres y organizadas. Diversas investigaciones señalan que las actividades lúdicas en grupo duran más tiempo y son más productivas que las individuales, debemos agregar que la actividad espontánea se enriquece con las aportaciones y experiencias que aporta cada educando. Es por esto que el maestro debe organizar y establecer el tiempo para cada tipo de actividad que utilice en su clase.

⁸ Aprendizaje experiencial, basados en los estudios de Kolb. "proceso mediante el cual se crea conocimiento a través de la experiencia"

⁹<http://www.ludica.org/>

2.3.10. Estrategia (definición)

Una estrategia es el conjunto de acciones que se implementarán en un contexto determinado con el objetivo de lograr el fin propuesto.

2.3.11. Estrategias Educativas

"Son un sistema de influencias constituidas por un conjunto de principios, objetivos, actividades, acciones, métodos y técnicas que logran el desarrollo de la personalidad de los educandos". Blanco, 2000: 25¹⁰

Para los autores, el objeto de las estrategias se refiere a aspectos esenciales de la formación del personal, éstos no pueden quedar a la espontaneidad ni como letra muerta en el plan de estudios. Ellas requieren una instrumentación a cargo de la dirección docente de la escuela, debido al nivel en que están situadas y al carácter multidisciplinario que exigen. Al respecto recomienda que una vez que se cuente con una conceptualización teórica y las vías para ponerla en práctica, es imprescindible organizar un conjunto de actividades que prepare a los educadores. Esto puede ser en cursos, conferencias, talleres o encuentros en los que la persona que se ha dedicado a ésta estrategia capacite al resto de los educadores y dirija desde el punto de vista teórico y metodológico la formación de ese aspecto en los educandos.

“Identificados los principales factores positivos y negativos que tienen la organización o institución, estamos en posibilidad de plantear caminos que servirán para superar errores. Esos caminos o posibles soluciones lo constituyen las estrategias que son grandes acciones que se pueden emplear en el planteamiento de líneas de acciones y proyectos como ejemplo de estrategias pueden constituirse la capacitación, la comunicación, la observación la participación comunitaria, entre otras”. (Blanco. 2000,28¹¹).

¹⁰ Blanco, 200: 25

¹¹ Blanco, 200:28

2.3.12. Estrategia en la utilización de las actividades lúdicas

Teniendo en cuenta que el desarrollo de las habilidades cognitivas y habilidades motoras en los niños conllevan a procesos cognitivos, afectivos, psicosociales positivos, se propone utilizar su tiempo libre para realizar toda una serie de actividades dirigidas por los docentes de la Escuela Miguel de Letamendi, las cuales permitirán:

- La aceptación de sí mismo y del otro.
- La organización y el trabajo en equipo.
- La construcción de valores éticos, morales y normas sociales.
- El sentido de pertenencia.
- El desarrollo físico y armónico del niño/a.
- La integración familiar.

Establecer procesos que permitan el desarrollo de lo cognitivo y sensitivo de manera íntegra en los estudiantes de la institución educativa.

A través de las diferentes actividades lúdicas, aumentar las habilidades y destrezas motoras, hábito de aseo, disciplina, respeto y uso del tiempo libre.

Además prevenir problemas de adicción a las máquinas, juegos de azar, drogadicción, alcoholismo y por lo tanto tener una mejor calidad de vida y una mejor sociedad orientada desde la escuela.

2.3.13. Estrategia metodológica

“Es el planteamiento conjunto de las directrices a seguir en cada una de las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juicio del profesor es muy importante” (Ana Martín cuadrado, 2007:5)¹²

“Son procesos, técnicas y acciones que permiten el logro de los aprendizajes, la adquisición y desarrollo de las destrezas deben ser planificadas, para evitar la improvisación y un activismo sin sentido.

¹² Ana Martín cuadrado. La interacción didáctica, 2007:5

A este nivel, las actividades deben plantearse con un alto grado de especificación. Constituyen las secuencias de acciones, actividades o procedimientos que permitirán que los estudiantes atraviesen por experiencias significativas indispensables para generar aprendizaje”. (Ana Martín,2007: 36-37) ¹³

2.3.14. Nivel

“En su sentido más general, nivel hace referencia a una "altura" relativa a otra altura; generalmente se toma como punto de referencia una base”.
<http://es.wikipedia.org/wiki/nivel>¹⁴

“Altura que alcanza algo o grado en que se sitúa respecto a una escala”.

“Situación alcanzada por algo o alguien después de un proceso”.
<http://www.wordreference.com/definición/nivel>.¹⁵

2.3.15. Académico

“Un grado académico, titulación académica o título académico, es una distinción dada por alguna institución educativa, generalmente después de la terminación exitosa de algún programa de estudios. Sin embargo, esta denominación suele utilizarse para nombrar más concretamente a las distinciones de rango”.
http://es.wikipedia.org/wiki/Grado_académico¹⁶

2.3.16. Nivel académico

El nivel académico se lo da el mismo estudiante dependiendo de la estrategia metodológica que utilice el docente para que el aprendizaje sea significativo, por lo tanto es la jerarquía que ocupa cada persona dependiendo de su preparación académica.

Una educación de calidad facilita la adquisición de conocimientos, aptitudes y actitudes que poseen un valor intrínseco y contribuye al desarrollo de un país.

¹³ Ana Martín cuadrado. La interacción didáctica, 2007: 36 -37

¹⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/nivel>

¹⁵ <http://www.wordreference.com/definición/nivel>

¹⁶ http://es.wikipedia.org/wiki/Grado_academico

Se considera que la diferencia en la calidad y cantidad de la educación explican el hecho de que los niños y las niñas que asisten a las escuelas públicas y residen en zonas rurales presenten niveles más bajos de conocimientos y destrezas, que los de las escuelas privadas y de zonas urbanas.

2.3.17. Rendimiento académico

El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, un buen estudiante es aquel que tiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje.

En otras palabras, el rendimiento académico es una de las capacidades del estudiante que expresa lo que este ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la calidad del educando para responder a los estímulos educativos.

En este sentido el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

2.3.18. ¿Qué es una Guía Metodológica?

No son camisas de fuerza, son una estructura de punto de partida para este interesante proceso, por lo que se recomienda su utilización con una perspectiva flexible, tomando en cuenta todos los elementos anteriores para que pueda incorporarse y contribuyan al fortalecimiento del proceso formativo.

2.3.19. Aprendizaje

Proceso de adquisición de determinados conocimientos, competencias, habilidades o aptitudes por medio del estudio o la experiencia. (Didáctica general, 2005:03)¹⁷

Aprendizaje son todos los conocimientos que adquiere un individuo en su vida diaria o en un lugar determinado.

¹⁷ Didáctica general, 2005:03

2.3.20. Principio de realismo de la enseñanza

"Este principio no se refiere a la vida de la escuela o colegio, en sí, sino al realismo en sentido de cercanía respecto de la vida y relación con la vida dentro de nuestra enseñanza." (Didáctica general, 2005: 21¹⁸).

A cada momento de nuestra vida nos estamos educando, desde que nacemos hasta que perecemos aprendemos cosas nuevas.

2.3.21. ¿Qué es enseñanza?

Cabe señalar dos orientaciones:

Una comprende la formación realista en el sentido de pragmatismo y se refiere principalmente a la consideración que todas las exigencias económicas y prácticas; la escuela y la enseñanza tienen que hacer al estudiante en primer lugar, **apto para la vida** puedan defenderse en la dura lucha de la vida profesional y económica, es decir en el diario vivir de esta sociedad que hoy en día se muestra tan exigente.

La otra orientación busca, en cambio una formación de todas las fases y de todas las energías del ser joven. El ideal del hombre plenamente apto para la vida incluye entonces también su preparación para otros valores no económicos como son: lo humanitario, lo universal, la totalidad de las fuerzas, el fin, la formación íntegramente armoniosa que no puede prescindir de lo ético social y artístico, porque tampoco el hombre actual puede existir sin esos valores.

2.4. Fundamentación Psicológica

La orientación curricular escolar, adopta como fin central facilitar el desarrollo integral del niño, respetando sus individualidades e intereses, poniendo énfasis particular en que el niño desarrolle la capacidad de solucionar conflictos y puntos de vista con los demás, siendo una condición psicológica básica para el desarrollo de capacidades para la convivencia social futura.

¹⁸ Didáctica general, 2005: 21

2.5. Fundamentación legal

Constitución del 2008¹⁹

Características de la nueva educación.

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

El sistema nacional de educación

ART 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrara una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el derecho de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

ART 347.- Será responsabilidad del estado:

11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

¹⁹ Constitución del 2008. República del Ecuador

2.6. Hipótesis.

¿La estrategia metodológica de carácter lúdico mejorará el nivel académico de los niños del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta N°3 “Miguel de Letamendi” durante el período lectivo 2010-2011?

2.7. Señalamiento de las variables

2.7.1. Variable Independiente

- Estrategia metodológica de carácter lúdico.

2.7.2. Variable Dependiente

- Mejoramiento del nivel académico.

CAPÍTULO III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque investigativo

La metodología a desarrollarse en el presente proyecto de “estrategia metodológica de carácter lúdico” se la podría definir como participativo y vivencial, por lo que exige un participar actuando; como por ejemplo realizando trabajos grupales, elaborando material, dibujos, entre otros, y porque las actividades serán desarrolladas por los grupos bajo la animación y coordinación del docente; y vivencial por que llevará no sólo al nivel intelectual en el proceso de enseñanza aprendizaje sino también a los sentimientos y emociones de cada niño/a.

Se puede decir que dentro de este proyecto no tendrían mayor validez los discursos y las clases expositivas, sino más bien de vivenciar lo que se quiere enseñar a fin de que el aprendizaje sea significativo.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

La modalidad de la investigación del proyecto es factible, basado en la investigación de campo.

Investigación de campo “es la que se realiza en lugares no determinados específicamente, para ello, sino que corresponden al medio en donde se encuentran los sujetos o el objeto de la investigación, donde ocurren los hechos o fenómenos investigados”. (Leiva F, 1987: 11²⁰).

La investigación nos ayuda a encontrar la solución al problema planteado en base a la experiencia adquirida en dicha observación.

²⁰ Leiva F, 1987: 11

En la presente investigación se han utilizado los siguientes métodos:

Método deductivo, para particularizar la teoría de la utilidad de una estrategia metodológica mejorará los procesos de aprendizaje y el rendimiento escolar. Método inductivo, para proponer que la aplicación de una estrategia metodológica de trabajo desarrollará el aprendizaje autónomo en los niños/as de la mencionada escuela. Y el activo, cuenta con la participación del alumno y el mismo método y sus actividades son las que logran la motivación del alumno. Todas las técnicas de enseñanza pueden convertirse en activas mientras el profesor se convierte en el orientador del aprendizaje.

Los métodos aquí citados son de gran importancia en el proceso de inter-aprendizaje de todas las ciencias, porque se los utiliza fundamentalmente en el redescubrimiento de las verdades, para que el estudiante pueda inferirlos en la resolución de situaciones reales, como base para el desarrollo intelectual

3.3. Tipos de la investigación

El presente proyecto está enmarcado dentro del paradigma cualitativo y los tipos de investigación que se utilizan son: descriptiva, aplicada y bibliográfica. Investigación descriptiva, es la que estudia, analiza o describe la realidad actual, en cuanto a hechos, personas, situaciones, y otros. El propósito de la investigación es definir una cosa, al dar una idea general del problema. La investigación aplicada, es aquella que tiende a modificar una realidad presente con alguna finalidad práctica. La mayor parte de las investigaciones que se realizan son aplicadas y la investigación bibliográfica, es la que se utiliza de la información obtenida en libros, revistas, folletos, periódicos y demás documentos en general.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Esta investigación se realizó a los 16 docentes que laboran en la escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” y a los padres de familia que actualmente tienen estudiantes en el segundo año de educación básica de dicha institución.

ITEMS	ESTRATOS	POBLACIÓN	%
1	Directivos	2	2,90%
2	Docentes de la escuela	16	23,19%
3	Padres de familia del 2do año de básica	51	73,91%
	Total	69	100%

3.4.2. Muestra

“La muestra es un subconjunto representativo de la población o universo” (Arias,2004:51)²¹. En este caso, se tomará el cien por ciento (100%) de la población (16 docentes), para que la muestra sea de mayor grado de confiabilidad, de los 325 padres de familia se consideraron los 52 padres que conforman actualmente el segundo año de educación básica de la institución, de los cuales al proceder al muestreo nos arroja como resultado el (98,07%) que son 50,96 correspondiente a 51 padres de familia.

Cálculo de la muestra

$$n = \frac{N}{e^2(N - 1) + 1}$$

n= Tamaño de la muestra

N₁=2 Población

N₂=16 Población

N₃=52 Población

e= 0,02 margen de error

²¹Arias,2004:51

Directivos

$$n = \frac{N}{e^2(N-1) + 1} = n = \frac{2}{0,02^2(2-1) + 1} \Rightarrow n = \frac{2}{0,0004(1) + 1} \Rightarrow$$

$$n = \frac{2}{0,0004 + 1} = n = \frac{2}{1,0004} = n = 1,99$$

Docentes

$$n = \frac{N}{e^2(N-1) + 1} = n = \frac{16}{0,02^2(16-1) + 1} \Rightarrow n = \frac{16}{0,0004(15) + 1} \Rightarrow$$

$$n = \frac{16}{0,006 + 1} = n = \frac{16}{1,006} = n = 15,90$$

Padres de familia

$$n = \frac{N}{e^2(N-1) + 1} = n = \frac{52}{0,02^2(52-1) + 1} \Rightarrow n = \frac{52}{0,0004(51) + 1} \Rightarrow$$

$$n = \frac{52}{0,0204 + 1} = n = \frac{52}{1,0204} = n = 50,96$$

ITEMS	ESTRATOS	MUESTRA	%
1	Director	2	2,90
2	Docentes de la escuela	16	23,19
3	Padres de familias	51	73,91
	Total	69	100%

Para mayor confiabilidad de la investigación se procede a trabajar con los 51 padres cuyos representados cursan el segundo año de Educación Básica.

Variable dependiente

Mejoramiento del nivel académico

Contextualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas	instrumentos	Observaciones
*Optimizar el correcto desempeño que ponen de manifiesto un determinado grupo de estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje.	*Enseñanza aprendizaje *Características de los niños de 6 a 7 años	*Fortalecer las capacidades del pensamiento lógico. *Mejorar el nivel de comprensión y desarrollo de habilidades *Maduración: - Motora -Física -Perceptiva -Cognitiva -Psicosocial	*¿Qué actitud presentará el niño ante una actividad de carácter lúdico? *¿Qué cambios presentan los niños en su etapa de maduración?	*Entrevista *Encuesta	*Cuestionario	*Directivos *Docentes *Padres de familia

3.6. Técnicas e instrumentos

En el proyecto de Estrategia Metodológica se han aplicado las técnicas siguientes:
Encuesta y entrevista.

3.6.1. Entrevista

La entrevista es una técnica para obtener datos, que consiste en un diálogo entre dos personas; el entrevistador (el investigador) y entrevistado, con el fin de obtener información de parte de este, por lo general es una persona entendida en la materia o que conoce del problema. Es por esto mediante contacto personal se obtuvo información para conocer los principales problemas en el rendimiento académico, y conocer si hay aplicaciones de actividades lúdicas.

3.6.2. Encuesta

“La encuesta es una técnica utilizada mediante un cuestionario de preguntas organizadas y seleccionadas para ser aplicadas en una entrevista en un tema determinado” .Yépez R, 2003:78²². Esto nos ha permitido como técnica principal la recolección de información obteniendo datos que nos servirán para ser tabulados y de esta manera lograr los objetivos planteados.

3.7. Plan de recolección de la información

En la presente investigación se obtuvieron resultados favorables hacia la propuesta de estrategia metodológica de carácter lúdico la misma que propiciará en los estudiantes el mejoramiento del nivel académico afianzando los valores éticos y morales que se traducen en la formación de una personalidad crítica, reflexiva, de solidaridad y cooperativismo, potencializando el desarrollo de las habilidades y el aprendizaje; haciéndolos consciente de la realidad y capaz de promover y buscar alternativas de solución a los problemas que enfrenta.

²² Yépez R, 2003:78

Técnicas	Aspectos	¿A quién?	¿Dónde?
Entrevista	Conocimientos de lúdica	*Director de la institución	Escuela “Miguel de Letamendi”
		*Directora de la Carrera de Educación Física	UPSE
Encuesta		*Docentes	Escuela “Miguel de Letamendi”
		*Padres de familia	Febres Cordero-Colonche

3.8. Plan de procesamiento de la información

La recolección de la información se realizó en base a los datos que se obtuvieron a través de las encuestas y entrevistas realizadas en la escuela “Miguel de Letamendi” una vez recolectados los datos se procesaron y analizaron de acuerdo a las técnicas estadísticas y cálculos matemáticos establecidos, para cuantificar las variables de la presente investigación y de esta manera logren los objetivos planteados.

Es por esto la importancia que tiene la estrategia metodológica de carácter lúdico en el desarrollo que de cada educando y educador al momento de impartir los conocimientos científicos para una buena enseñanza aprendizaje, siendo beneficiarios ellos mismos al momento de aplicar la propuesta determinando la factibilidad de la misma.

3.9. Análisis e interpretación de resultados

El 97% de los encuestados afirman que la estrategia metodológica de carácter lúdico es fundamental en la educación de los estudiantes del segundo año de Educación Básica ya que proporciona la expresión, la confianza y la socialización.

El carácter lúdico propicia un ambiente placentero y constituye un factor para optimizar el desarrollo de los estudiantes brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se liga el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La estrategia metodológica en Educación Básica propiciará en los niños/as el mejoramiento del nivel académico afianzándolos en valores éticos y morales que se traducen en la formación de una personalidad adulta, crítica, reflexiva, de solidaridad y cooperativismo, consciente de la realidad y capaz de promover y buscar alternativas de solución a los problemas que enfrenta.

Se utilizó encuestas elaboradas con la escala de Likert para los docentes y representantes legales las mismas que contienen respuestas de fácil comprensión para los encuestados y fueron tabuladas gráficamente.

Para hacer esta graficación y tabulación se utilizó el programa computacional Microsoft Word y Excel que se observa a continuación.

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Entrevista a directivos

TEMA: “ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE CARÁCTER LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DEL NIVEL ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA N° 3 MIGUEL DE LETAMENDI DE LA COMUNA FEBRES CORDERO - PARROQUIA COLONCHE - PROVINCIA DE SANTA ELENA DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2010-2011”

Entrevistados:

Lcdo. José Panchana Rosales (Director de la Escuela “Miguel de Letamendi”)

PHD. Gisella Paula Chica (Directora de la Carrera de Educación Física)

1. ¿Cuántos tipos de juegos existen?

En las clases de Educación Física de las edades tempranas los juegos son los aspectos comunicativos, de relación con sus compañeros que estimulan confianza, rompe la monotonía, en fin ayuda al desarrollo integral en sus distintos ámbitos tanto motor o físico, cognitivo, afirmación, conocimiento, confianza y distinción.

2. ¿Qué entiende usted por la terminología lúdico?

Se entiende por juego o relativo al juego sin llegar a reglas o parámetros los cuales deben seguir.

3. ¿Cuál es la razón de que se utilicen las dos terminologías juego y lúdico?

Se debe siempre de hacer la diferencia ya que mediante el juego se deben poner las reglas en el que uno gana, sin embargo la parte lúdica es definitivamente sin reglas y sin parámetros. La misma que permite el disfrute y el goce.

4. ¿Cómo cree usted que el niño puede mejorar su aprendizaje por medio de las actividades lúdicas?

En estas edades se deben conocer primero la parte psicosocial, la adquisición de saberes, que le permitan realizar actividades donde se entrelazan el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

5. ¿Qué importancia tiene la actividad lúdica en la formación escolar?

La importancia es que permite considerar al estudiante como un ser integral, participativo.

6. ¿Cuáles son los objetivos del juego?

Los objetivos que se deben incluir en la Educación Física en estas edades son la formación desde el punto de vista postural, de hábitos higiénicos y de conducta.

7. ¿Desde sus puntos de vista cuán importantes son las reglas en el juego?

Las reglas no sólo permiten delimitar sino es que facilitan llevar de una manera ordenada y equilibrada las actividades en estas edades, las reglas permiten el desarrollo en la parte física motora de los niños/as.

8. ¿Cuál cree usted que son los requisitos para la utilización del juego educativo?

Los requisitos es que los docentes estén preparados llevando actividades donde vinculan la honestidad mediante el desarrollo de los juegos, deben de enfocar el autoestima y el sentido de permanencia.

9. ¿Qué tipos de actividades son las más apropiadas para los niños del segundo año de Educación Básica?

Los tipos de actividades que se deben de manifestar en estas edades son las actividades físicas, deportivas – recreativas de un ser capaz de coadyuvarse activa y conscientemente.

10. ¿Cómo es el tipo de juego en la actualidad (en la sociedad)?

No están enfocadas en lo físico, deportivo – recreativo.

RESULTADO DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES

1. ¿Cree usted que juego es lo mismo que lúdico?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	15	94
NO	0	0
TALVEZ	1	6
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano



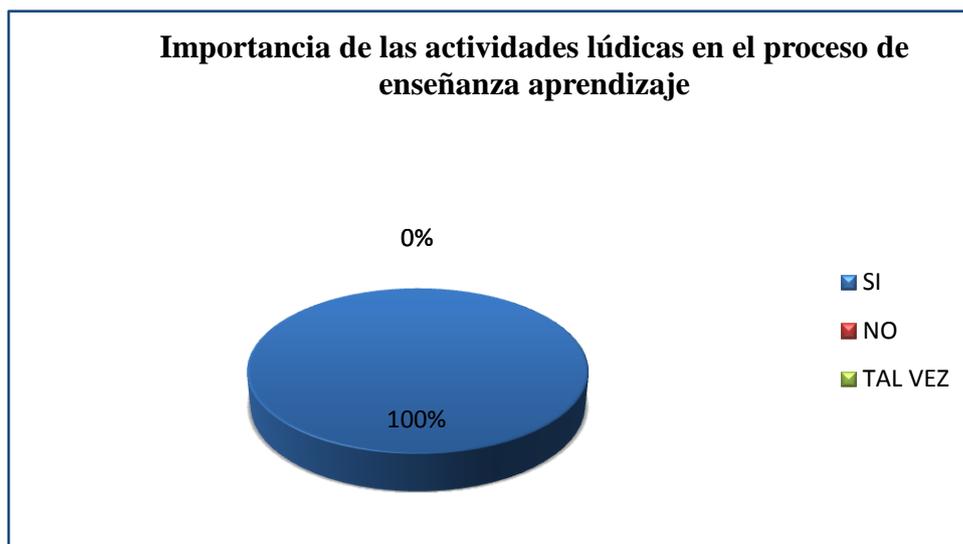
Los docentes de la institución cree en un 94% que el juego es lo mismo que lúdico y en un 6% dice que tal vez. Por lo que la apreciación para los docentes tendrá que basarse en permitir reconocer las diferencias de estos dos términos.

2. ¿Cree usted que es importante implementar actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	16	100
NO	0	0
TALVEZ	0	0
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



Los docentes de la institución creen que es importante implementar actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en un 100%. Por lo tanto la estrategia metodológica de carácter lúdico tendrá gran acogida puesto que les servirá de mucha ayuda.

3. ¿Considera que las actividades lúdicas influyen en el interaprendizaje?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	16	100
NO	0	0
TALVEZ	0	0
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



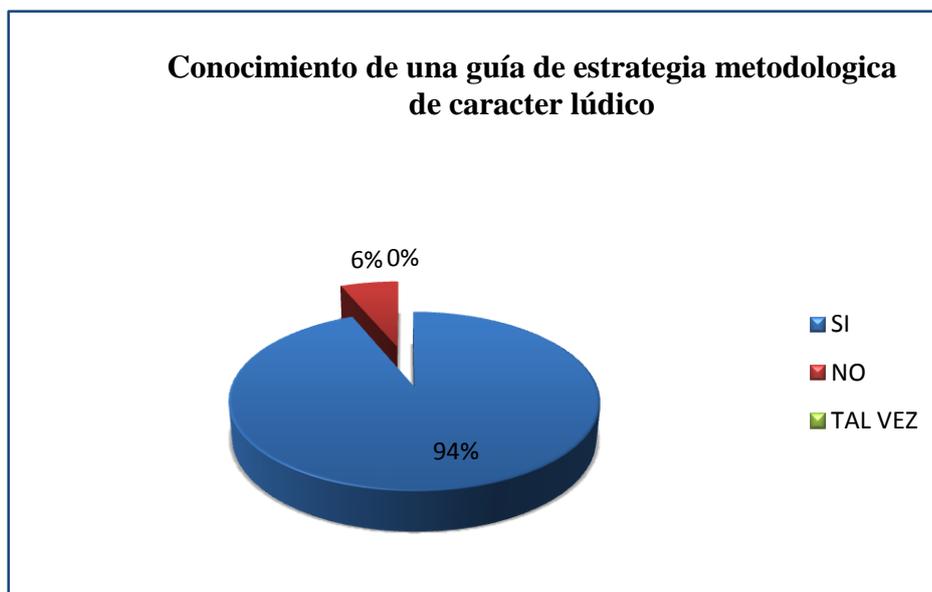
En un 100% los docentes consideran que las actividades lúdicas influyen en el interaprendizaje, se pudo comprobar que ellos están conscientes que las actividades lúdicas influyen en este interaprendizaje lo lamentable es ver que no cuentan con una estrategia metodológica eficaz para poder implementarla y así superar esta problemática de la institución.

4. ¿Está de acuerdo en conocer y contar con una estrategia metodológica de carácter lúdico?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	15	96
NO	1	4
TALVEZ	0	0
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



En un 90% los docentes de la institución están de acuerdo en conocer y contar con una estrategia metodológica de carácter lúdico, mientras el 10% no está de acuerdo. Considerando que los docentes desean cambiar su proceso de enseñanza aprendizaje y así acogidos a lo que proponemos.

5. ¿Considera que las actividades lúdicas influyen en la personalidad del niño/a?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	16	100
NO	0	0
TALVEZ	0	0
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano



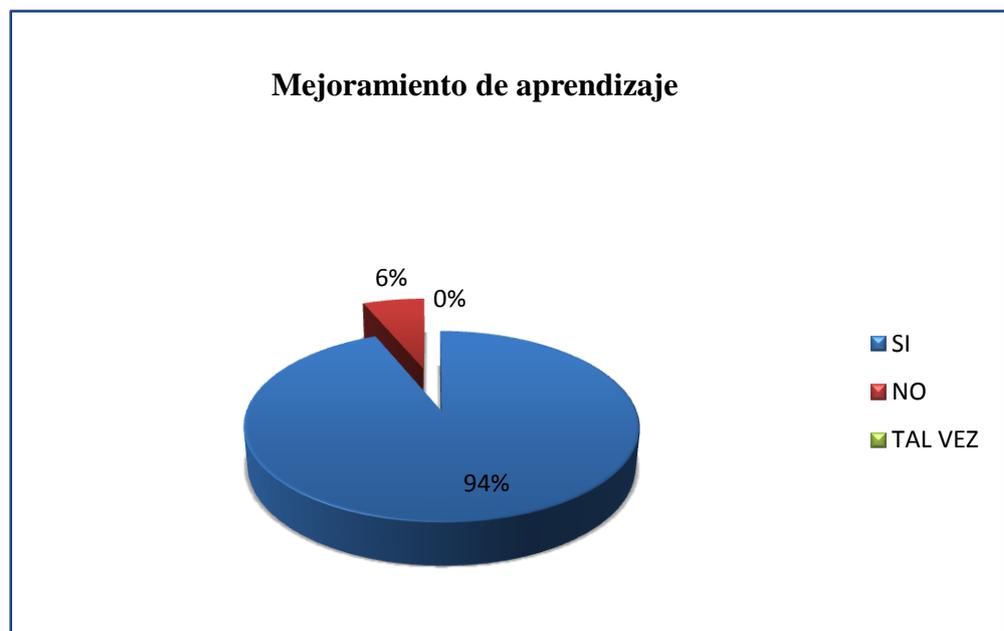
Los Docentes de la institución en un 100% consideran que las actividades lúdicas influyen en la personalidad del niño. Consideramos que es así como el estudiante desarrolla sus habilidades y se socializa dejando a un lado el egocentrismo.

6. ¿Está de acuerdo que el niño puede mejorar su aprendizaje mediante el desarrollo de actividades lúdicas?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	15	94
NO	0	0
TALVEZ	1	6
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



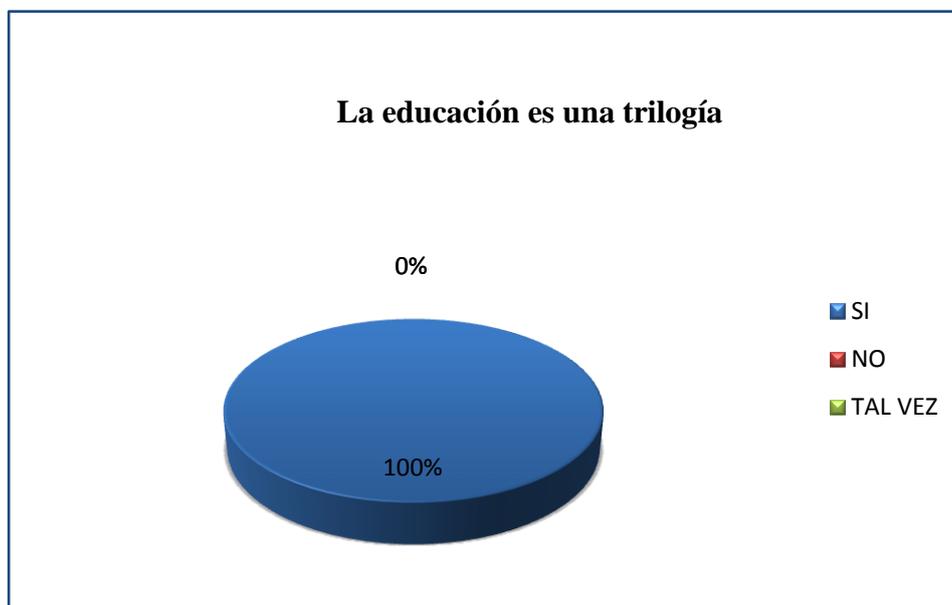
En un 94% los docentes de la institución están de acuerdo que el niño puede mejorar su aprendizaje mediante el desarrollo de actividades lúdicas, mientras el 6% afirma que tal vez. Los docentes están de acuerdo que sí mejorará el aprendizaje si se aplica la estrategia metodológica.

7. ¿Cree que los padres de familia deberían involucrarse en la formación escolar?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	16	100
NO	0	0
TALVEZ	0	0
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano



El 100% de los docentes de la institución están de acuerdo en que los padres de familia deberían involucrarse en la formación escolar. Debe de ser así ya que se debe trabajar en conjunto para el bienestar del niño.

8. ¿Se siente comprometido para integrarse con las actividades lúdicas del niño/a?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	11	73
NO	0	0
TALVEZ	5	27
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



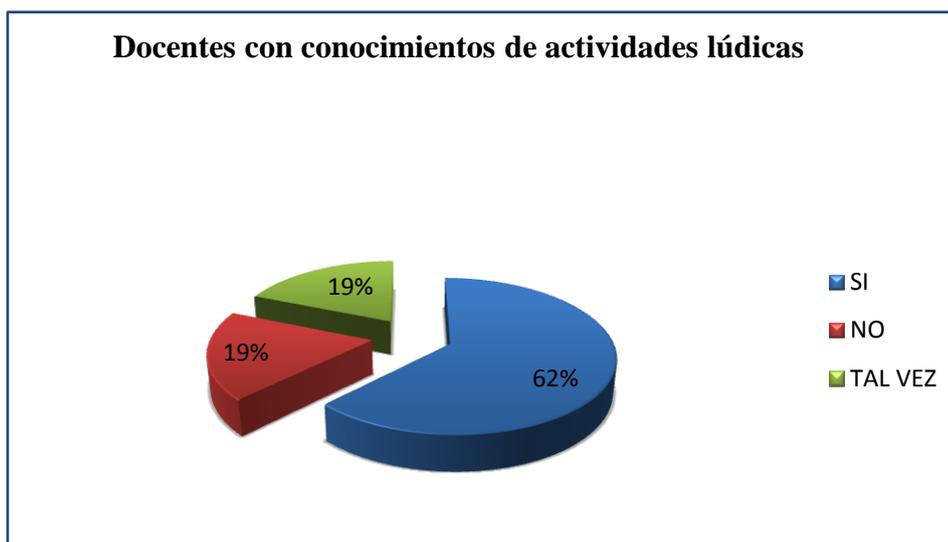
Los docentes de la institución en un 73% se sienten comprometidos para integrarse con las actividades lúdicas del niño y en un 27% tal vez. Ellos sí se sentirán seguros una vez de que se aplique la propuesta, pues obteniendo como resultado el mejoramiento del nivel académico.

9. ¿Cree usted que los docentes tienen conocimientos de las actividades lúdicas?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	10	62
NO	3	19
TALVEZ	3	19
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



Los docentes de la institución en un 62% creen que sus colegas tienen conocimientos de las actividades lúdicas, mientras el 19% afirma que no y el 19% tal vez. Se ha podido constatar que no todos los docentes conocen de actividades lúdicas.

10. ¿Como docente estaría comprometido a trabajar en la aplicación de una estrategia metodológica lúdica?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	16	100
NO	0	0
TALVEZ	0	0
TOTAL	16	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



El 100% de docentes de la institución está de acuerdo en trabajar en la aplicación de la estrategia metodológica lúdicas. Nuestra propuesta sería de gran aceptación en los docentes.

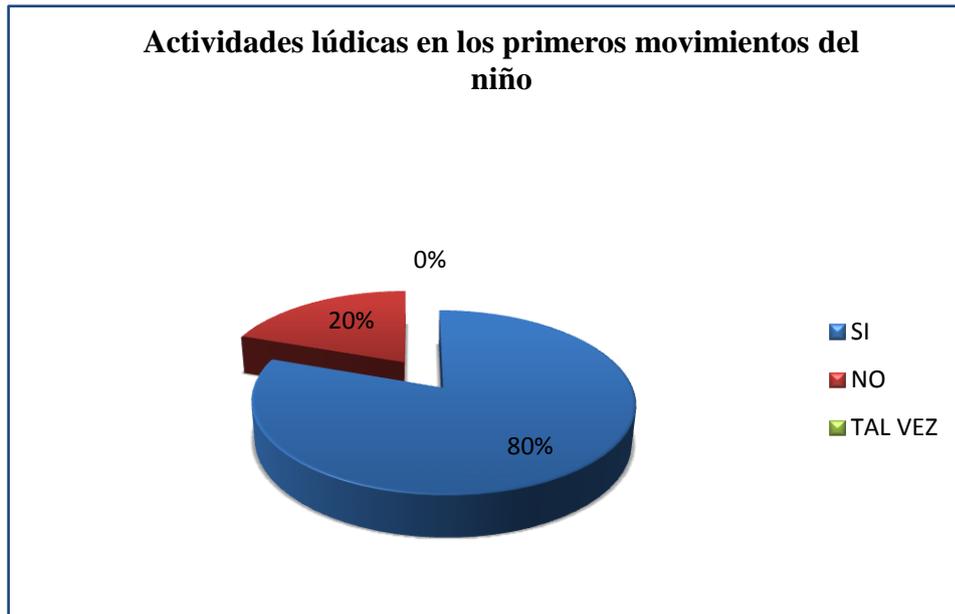
RESULTADO DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS PARA PADRES

1. ¿Sabía usted que en los primeros movimientos el niño realiza actividades lúdicas?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	41	80
NO	10	20
TALVEZ	0	0
TOTAL	51	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano



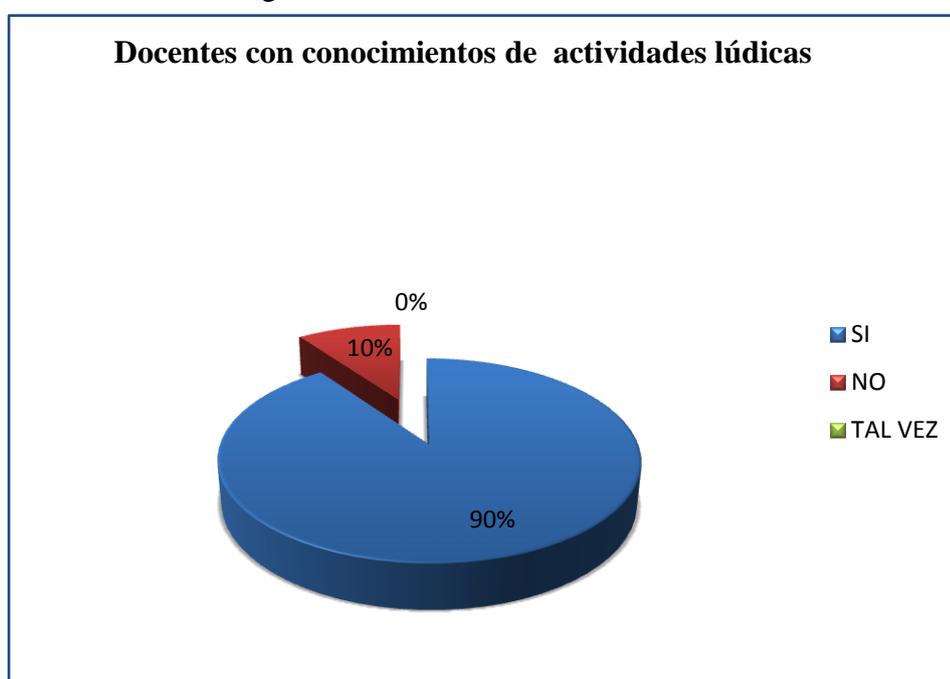
Los padres de familia en un 80% afirman saber que en los primeros movimientos el niño realiza actividades lúdicas, mientras el 20% dice que no.

2. ¿Cree usted que los docentes tienen conocimientos de las actividades lúdicas?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	46	90
NO	5	10
TALVEZ	0	0
TOTAL	50	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



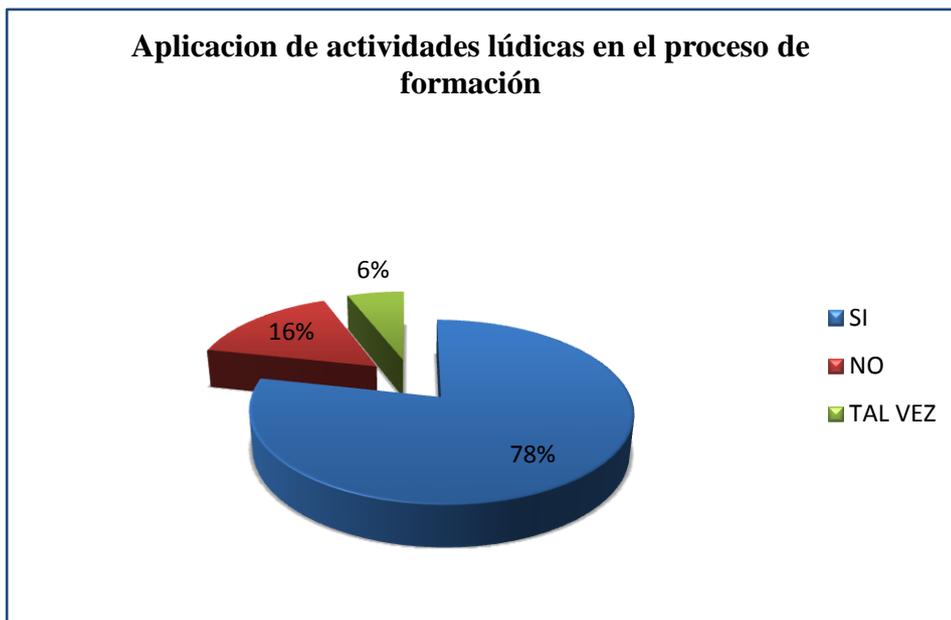
El 90% de padres de familia encuestados cree que los docentes tienen conocimientos de las actividades lúdicas, mientras el 10% dice no.

3. ¿Considera importante la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de formación de su hijo/a?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	40	78
NO	8	16
TALVEZ	3	6
TOTAL	51	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



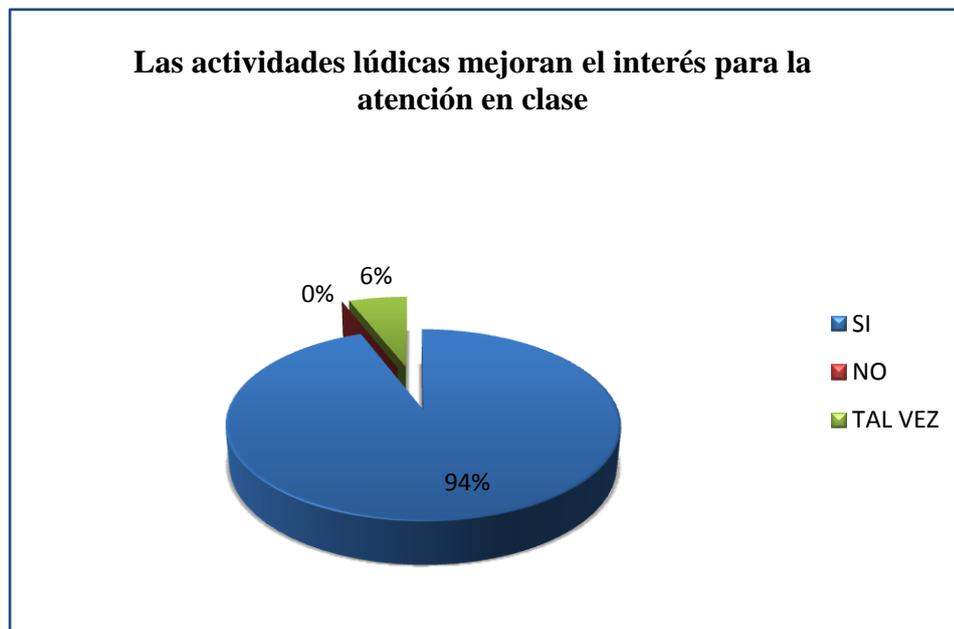
El 78% de padres de familia consideran importante la aplicación de actividades lúdicas en la formación de sus hijos, mientras que el 16% considera que no y un 6% que tal vez.

4. ¿Considera usted que las actividades lúdicas mejorarán el interés de los niños/as para atender la clase ?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	48	94
NO	0	0
TALVEZ	3	6
TOTAL	51	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



El 94% de padres de familia consideran que las actividades lúdicas mejoran el interés para atender la clase , mientras que un 6% considera que tal vez.

5. ¿Cree usted que las actividades lúdicas permite mejorar el rendimiento escolar?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	46	90
NO	3	6
TALVEZ	2	4
TOTAL	51	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



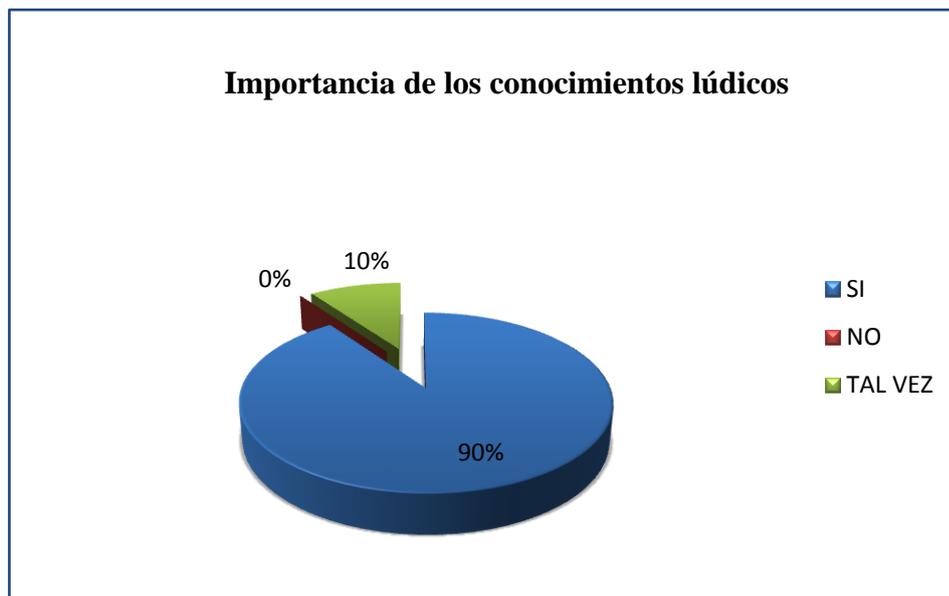
Los padres de familia en un 90% están de acuerdo que lo lúdico permite mejorar el rendimiento escolar, mientras el 6% no está de acuerdo y un 4% tal vez.

6. ¿Considera que los conocimientos sobre actividades lúdicas son importantes?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	46	90
NO	0	0
TALVEZ	5	10
TOTAL	51	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



El 90% de padres de familia consideran que los conocimientos en cuanto a actividades lúdicas son importantes y el 10% afirma que tal vez.

7. ¿Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de la inteligencia?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	48	94
NO	2	4
TALVEZ	1	2
TOTAL	51	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



El 94% de padres de familia dicen que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de la inteligencia, el 4% dice que no, mientras el 2% dice que tal vez.

8. ¿Está de acuerdo que los niños aprendan con actividades lúdicas?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	51	100
NO	0	0
TALVEZ	0	0
TOTAL	51	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



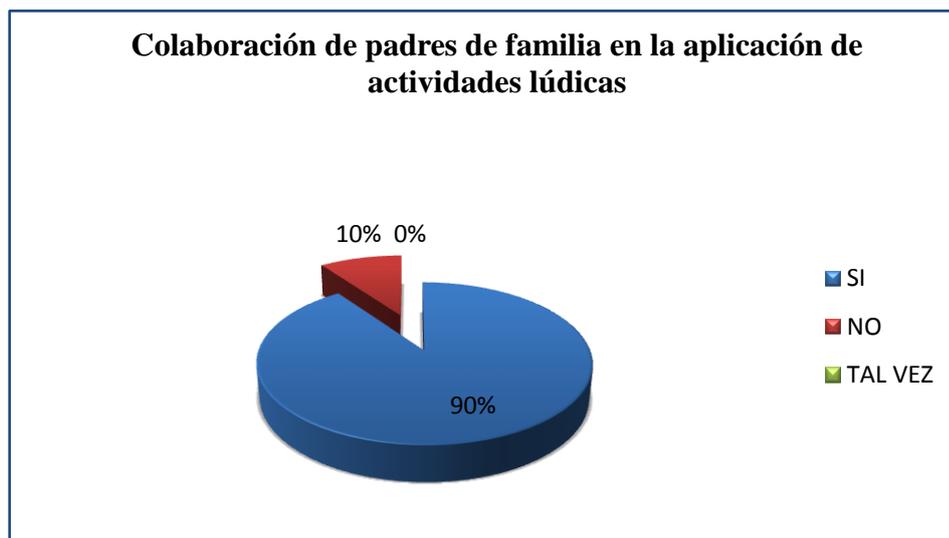
El 100% de padres de familia está de acuerdo que los niños aprendan con actividades lúdicas.

9. ¿Cómo padres de familia estarían dispuestos a colaborar con el docente en las actividades lúdicas que realizarán sus hijos?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	46	90
NO	5	10
TALVEZ	0	0
TOTAL	51	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano



El 90% de padres de familia están de acuerdo que cómo tales estarían dispuestos a colaborar con el docente en las actividades lúdicas que realizarán sus hijos, mientras el 10% no está de acuerdo.

10. ¿Ayudaría a sus hijos a realizar actividades lúdicas en casa como en la escuela?

ALTERNATIVA	F	%
SÍ	46	90
NO	5	10
TALVEZ	0	0
TOTAL	51	100

Fuente: Docentes

Elaborado por: Gissella Rosales.
Jorge Zambrano.



El 90 % de padres de familia están de acuerdo en ayudar a sus hijos a realizar actividades lúdicas en casa como en la escuela mientras el 10% dice que no.

3.10. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

La elaboración de la estrategia metodológica de carácter lúdico para la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” servirá para que los docentes se guíen y afiancen el proceso de enseñanza-aprendizaje cumpliendo con los objetivos planteados llegando al desarrollo integral de los niños y mejorar el nivel académico, esto servirá de referente en el momento de impartir un nuevo conocimiento a los estudiantes.

Mediante la estrategia metodológica de carácter lúdico, y el correcto manejo de los recursos didácticos y del entorno, se ofrece una ayuda a los docentes para que mejoren su metodología con la debida utilización de las actividades de carácter lúdico y así lograr que los niños utilicen el material disponible y enriquezcan las diferentes inteligencias múltiples.

Este servirá no solo para la institución don de se realizo la investigación sino también para otras instituciones que quieran mejoran su nivel académico y optimizar el nivel aprendizaje de los estudiantes.

Recomendaciones

Se recomienda tomar en cuenta la gran importancia que tiene la estrategia metodológica de carácter lúdico en el aula y de un diseño óptimo del ambiente de aprendizaje es fundamental para que el educador ejerza un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y cubrir las necesidades psico-pedagógicas-cognitivas-sociales de los niños, y hacer posible la realización de actividades autónomas e integradas.

El docente debe estar relacionado en el ámbito de enseñanza - aprendizaje y ofrecer al niño una gran variedad de situaciones en los que pueda explorar, manipular, experimentar, y descubrir por sí mismo, todo lo que se le presente en su entorno.

Se recomienda trabajar en equipo e incluir a los representantes legales, profesores y el medio circundante, para de esta manera obtener un eficaz desarrollo de habilidades, destrezas y potencialidades de los niños.

Las autoridades de los establecimientos educativos deben ser difusores de actividades lúdicas para que los docentes estén al tanto de las innovaciones pedagógicas, para así optimizar la calidad de la educación.

Se recomienda la utilización de la estrategia metodológica para mejorar el nivel académico de los educandos siendo estos más participativos y activos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Datos informativos

Título: Estrategia metodológica de carácter lúdico

Institución: Escuela Fiscal Mixta “Miguel de Letamendi”

Beneficiarios: Estudiantes del segundo año de Educación Básica

Ubicación:

Provincia: Santa Elena

Parroquia: Colonche

Comuna: Febres Cordero

Dirección: Vía Principal a Febres Cordero

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: Noviembre del 2010

Fin: Enero del 2011

Equipo técnico responsable: Investigadores

Docentes de la institución

Costo: 725.00

4.2. Antecedentes de la Propuesta

Entre los aportes que deja este trabajo es proponer la actividad lúdica como una línea metodológica básica en la experiencia del aprendizaje.

Al considerar la existencia de programas, resulta necesario fortalecerlos a través del conocimiento y aplicación de una estrategia metodológica práctica que propone actividades lúdicas como medio, para estimular el desarrollo integral de los niños/as que se incorporan al 2do año de Educación Básica, es por esto que se socializó la propuesta con los docentes para que ellos mediante las indicaciones dadas puedan reconocer las necesidades tanto individuales como colectivas; y tendrán la tarea de guiar y crear conductas que ayuden el desarrollo de potencialidades.

Mediante la estrategia metodológica de carácter lúdica el docente obtendrá mejoras en el comportamiento de los estudiantes y la influencia social será evidente en los niños/as porque logran ser afectivos. Ya que la lúdica es una actividad agradable para impulsar el aprendizaje y reforzar en los niños su autonomía.

Es importante destacar el efecto socializador que presenta la estrategia metodológica de carácter lúdica para que se involucren los tres componentes del triángulo que se forma entre el docente, niños/as y padres de la institución para que este proyecto sea ejecutado con bases firmes.

4.3. Justificación

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se revela que en ocasiones se utilizan conocimientos desactualizados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Por otro lado el exceso de niños/as en las aulas, la prisa por llenar un programa o los requerimientos de la institución, no permite el trabajo centrado en el niño/a, en sus habilidades, curiosidad natural y la dotación de material lúdico en el momento de la actividad y concreción propia del desarrollo evolutivo de la inteligencia.

El siguiente trabajo tiene como finalidad aclarar y ampliar aspectos relacionados con la necesidad que tienen los niños/as de recibir una educación de calidad, para ello propone la estrategia metodológica de actividades lúdicas , acompañado de la

capacitación y socialización con los docentes, a fin de garantizar el uso del material proporcionado y aplicación del proyecto.

La lúdica, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado fundamentalmente en la institución educativa; no sólo en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye en la forma del trabajo docente; brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de problemas.

Una de las tareas en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñe un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrolle habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos de manera activa y creadora.

El niño/a en la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, analizar la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es decir, a través de las actividades lúdicas desarrollan un conjunto de capacidades, siendo actividades innatas que no se adquieren al nacer, ni aparecen como arte de magia, sino que son logros que se obtienen a partir de la concepción del ser y se perfeccionan a través de la enseñanzas y aprendizajes, en lo que la escuela tiene un rol fundamental.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que ésta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

4.4. Objetivos

4.4.1. Objetivo General

Proponer una estrategia metodológica de carácter lúdico para elevar el nivel académico de los estudiantes del 2do año de educación básica.

4.4.2. Objetivos Específicos

1.-Determinar los problemas de enseñanza aprendizaje que existen en la comunidad educativa.

2.- Utilizar la estrategia como una herramienta técnica para el aprendizaje.

3.- Socializar la aplicación de la estrategia metodológica de carácter lúdico en el proceso de enseñanza - aprendizaje, que garantice una educación integral y de calidad.

4.-Aplicar actividades lúdicas que den rienda suelta a la imaginación, destrezas, habilidades y creatividad de los niños garantizando de esta manera su desarrollo para leer, escribir y pensar.

5.-Desarrollar y fortalecer las capacidades y conocimientos de los niños/as mediante la aplicación de la estrategia metodológica de carácter lúdico.

4.5. Fundamentación

El ser humano tiene en la infancia una dilatada etapa de dependencia, en la que necesita de una atención especial y esencial de los mayores para poder desarrollarse en todos sus aspectos.

El niño/a atraviesa por distintos periodos evolutivos en los que necesita la colaboración de las personas con que conviven (padres, hermanos/as, maestros/as), de su cariño y afecto para sentirse seguro y convertirse en un adulto capaz de desempeñar su papel en la sociedad.

Tantos los padres como los/as maestro/as son los responsables de que esta evolución sea un éxito y para ello es necesario que conozcan las distintas etapas por las que atraviesa el desarrollo del niño/a, principalmente cuando inicia su etapa escolar.

La actividad lúdica, como método de enseñanza, es muy antigua, ya que en la comunidad primitiva era utilizada de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños/as y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños/as lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de lúdico. Existen diferentes actividades lúdicas que se realizan en el diario vivir.

La actividad lúdica como recurso metodológico es recomendable, pero si se pone en práctica en conjunto con el juego, es fundamental para el desarrollo en el proceso educativo.

Técnicas lúdicas en la educación y capacitación docente.

Para ser efectivas, las técnicas educativas deben tener las siguientes características:

1.-Ser divertidas: Deben presentar situaciones de interés para los/as niños/as. Éstos no se interesarán en situaciones fuera de su área. Es bueno que los temas varíen.

2.-Formar equipos: Seleccionar al azar: Las actividades de competencias en grupo tienen varias virtudes.

Promueve las capacidades de trabajo en equipo y liderazgo.

Los amigos más preparados ayudan a los que no lo están.

Se asemeja a la práctica de la vida real.

3-Trabajo continuo: El método educativo no debe permitir de que exista el tiempo perdido, es decir, que los alumnos/as se cansen; es necesario diseñar técnicas en que todos trabajen a la vez, y los que han terminado tengan algo que hacer.

¿Cómo se educa a los niños?

La enseñanza es un proceso dinámico, individual y colectivo, que a través de la experiencia permite adquirir conocimientos, actitudes y el contacto del ser humano al medio que lo rodea.

Se apoya en las experiencias y vivencias previas al proceso de aprendizaje, que sirven de base para los nuevos conocimientos. Por eso los niños/as aprenden por diversas vías:

- Experiencias de interacción con los objetos.
- Experiencias de situaciones de la vida diaria.
- Experiencia de aprendizaje por imitación.
- Experiencia de aprendizaje comparativo.
- Experiencia de aprendizaje por la vía de las actividades lúdicas, que es uno de los mecanismos esenciales del aprendizaje.

Factibilidad

Este proyecto es factible porque cuenta con los recursos necesarios tales como: económicos, humanos e institucionales para su realización y ejecución.

Se socializó la estrategia metodológica de carácter lúdico mediante la aplicación a los docentes de la escuela Miguel de Letamendi viendo necesaria la ejecución de las actividades expuestas en la propuesta para que ésta sea factible en el proceso de enseñanza aprendizaje.(Anexo página 95-99)

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta servirá para despertar el interés de los niños/as en el aula de clase mediante la aplicación de las actividades lúdicas permitiendo el desarrollo cognitivo, social, motriz afectivo y del lenguaje; por ello se implementará una estrategia metodológica de carácter lúdico que estimule dichas áreas: Entorno Natural y Social, Matemática, Lengua y Literatura, las mismas que lograrán el desarrollo integral del niño/a y al mismo tiempo que aprenden, se divertirán.

Las actividades son las siguientes:

Difusión de los resultados de la investigación.

Estrategia metodológica de carácter lúdico, con especificaciones y contenidos necesarios

a.-Carátula,

b.- Introducción

c.- Desarrollo de contenidos y actividades lúdicas.

Estrategia Metodológica de Carácter Lúdico



INTRODUCCIÓN

La estrategia metodológica de carácter lúdico es el planteamiento conjunto de las directrices a seguir en cada una de las fases del proceso enseñanza aprendizaje para el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras, las mismas que tienen una estrecha relación con la adquisición de nuevos conocimientos.

A través de esta el proceso se torna en una actividad divertida y placentera que le permitirá al niño interactuar y asociar ideas para formar un juicio lógico y un pensamiento completo.

Las actividades lúdicas son el medio natural de aprendizaje del niño, por medio de éstas él se crea y recrea situaciones de la vida diaria de las que toma conocimientos, experiencias, socializa y aprende a resolver situaciones.

El objetivo principal es que los niños mejoren el nivel académico de manera lúdica y espontánea.

La actividad lúdica plasmada en la estrategia metodológica de carácter lúdico cobra importancia y se convierte en una herramienta útil para los docentes los mismos que les ayudarán para impartir los nuevos conocimientos. Ello permitirá brindarle al niño la oportunidad de adquirirlo cuando esto no es posible por diferentes circunstancias.

La aplicación de esta propuesta sugiere que las actividades lúdicas son el medio idóneo del aprendizaje en el niño así también es una herramienta útil y de gran ayuda para el docente.

PLAN DE CLASE

TEMA: ABECEDARIO

OBJETIVO: Utilizar una actividad lúdica “**ABECEDARIO**” adecuadamente en la escritura de palabras afianzando los conocimientos del orden que debe seguir.

Fecha: _____ curso: _____

CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSO	EVALUACIÓN
<p>ABECEDARIO</p>	<p>*ACTIVIDAD LÚDICA: EL ABECEDARIO .</p> <p>*DIALOGAR SOBRE LA ACTIVIDAD REALIZADA</p> <p>*RECORDAR EL ORDEN DEL ABECEDARIO COLOCANDO TARJETAS FRENTE A LOS NIÑOS</p> <p>*OBSERVAR LAS TARJETAS COLOCADAS</p> <p>*INTERIORIZAR CONTENIDOS</p> <p>*DICTADO DE PALABRAS EN ORDEN DEL ABECEDARIO</p>	<p>*MARCADORES</p> <p>*CARTULINA</p> <p>*TEXTO DEL ESTUDIANTE</p> <p>*PIZARRÓN</p> <p>*CINTA ADHESIVA</p> <p>*LÁPIZ</p>	<p>*COMPLETA EL ABECEDARIO</p> <p>*ORDENA LOS SIGUIENTES NOMBRES SEGÚN EL ORDEN DEL ABECEDARIO</p>

ABECEDARIO

OBJETIVO: Organizarse en grupo y recordar el orden de las letras del abecedario.

ÁREA DIDÁCTICA: Lengua y literatura.

ESPACIO FÍSICO: Patio - aula

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: grupo completo

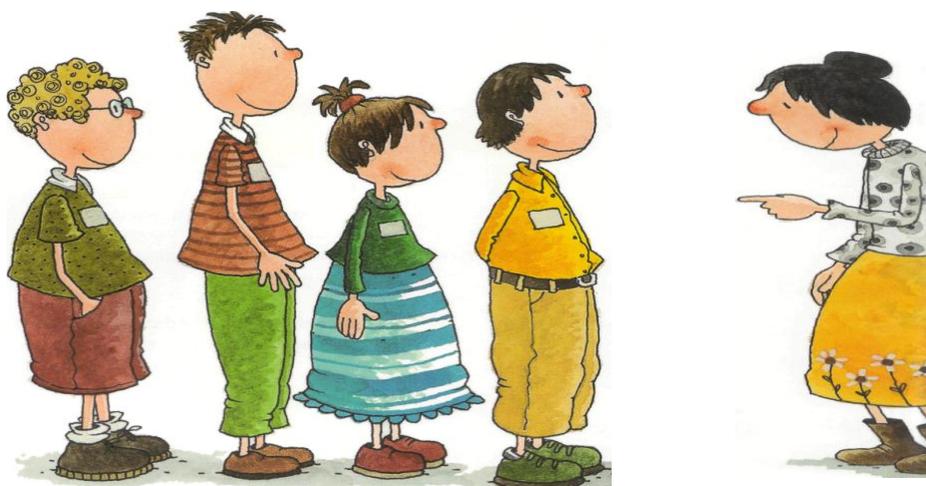
MATERIALES: Lápices, una etiqueta adhesiva blanca por jugador y un pandero

CONTENIDOS: El alfabeto.

Cada niño tiene una etiqueta adhesiva blanca donde debe escribir una palabra o nombre referente al mundo de la música (por ejemplo, el nombre de un instrumento, un músico) y enganchársela en un lugar visible de su cuerpo.

A la señal del pandero, los niños tienen que colocarse por orden alfabético en una fila, teniendo en cuenta la primera letra de la palabra que han escrito en la etiqueta.

El educador comprueba que estén colocados correctamente.



Evaluación de lengua y literatura

Nombre: _____

Curso: _____

Fecha: _____

1.- Completa el abecedario.

A _ C D E _ G _ _ J _ L _ N
_ O _ _ R _ T _ V _ X _ _.

2.- Ordena los siguientes nombres según el orden del abecedario.

Romina Carolina Efrén Aníbal Walter Gabriel

INDICADORES DE LA EVALUACIÓN	SÍ	NO
Participa con alegría en la actividad grupal		
Reconozco el orden del abecedario		

RECONOCIMIENTO DE OBJETOS SÓLO CON LOS PIES

OBJETIVO: Ampliar las posibilidades sensoriales; reconocer materiales a través del tacto; verbalizar sensaciones.

ÁREA DIDÁCTICA: Ciencias Naturales

ESPACIO FÍSICO: Aula acondicionada con los materiales previamente preparados.

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Grupos de cuatro o cinco niños según la capacidad de las cubetas.

MATERIALES: Cuatro cubetas para que los niños puedan introducir los pies, arena, caracoles, hojas secas, canicas o bolitas, telas para tapar las cubetas, cuatro sillas para niños, cuatro pañuelos para vendar los ojos, cinco naipes que representen los cuatro elementos contenidos en las cubetas, un naipe con un objeto intruso.

CONTENIDOS: Conocimiento del propio cuerpo; el sentido del tacto.

LAS CUBETAS SENSORIALES

El(a) docente recuerda con los/as niños/as la experiencia anterior.

Habla sobre el sentido utilizado y la parte del cuerpo activada. Propone a los/as niños/as un juego para reconocer materiales utilizados sólo por los pies.

Pide a cuatro niños que inicien el juego de las cubetas. Explica que mientras unos juegan los otros observan atentamente. La consigna es: Hay que sentarse en la silla, descalzarse y, con los ojos vendados, meter los pies en la cubeta. Se trata de reconocer con los pies lo que hay dentro de la cubeta.

El(a) docente guía a los niña/o con preguntas: ¿Qué forma tiene el material? ¿Cómo es? ¿Qué sientes? ¿Puedes reconocer el material sin mirarlo? ¿Es agradable?

Respetar si algún niña/o no quiere realizar la experiencia. Con los más pequeños muestra el contenido de las cubetas y luego las cubre.

Después de unos minutos les pide que saquen los pies y cambiar las cubetas. Cuando ya han pasado por las distintas cubetas les propone mirar los naipes y designar los materiales que han tocado.

Una vez que todo el grupo ha experimentado, se reúne para compartir las sensaciones. Repasan los naipes, identifican el naipe, identifican el naipe intruso y dictan a la docente las características de cada material. Sacan conclusiones.

VARIACIONES DIDÁCTICAS: Se pueden variar los materiales (plumas, frutos secos, etc.). Otra opción cubetas de mayor tamaño para ampliar así el número de participantes. La participación de varios estudiantes genera un clima de diversión y aventura. Una vez que han reconocido los objetos se puede proponer a los estudiantes tomar con los pies los objetos sin ayuda de las manos.

EXPERIMENTACIÓN SENTIDO DEL OÍDO

OBJETIVO: Tomar conciencia del sentido del oído; descubrir la dirección del sonido; producir sonidos con la voz y con el cuerpo; reconocer sonidos.

ÁREA DIDÁCTICA: Ciencias Naturales.

ESPACIO FÍSICO: Aula o patio.

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Grupo completo.

MATERIALES: Un pañuelo para vendar los ojos, algodón una imagen del interior del oído, una campanita.

CONTENIDOS: Conocimiento del propio cuerpo; el sentido del oído.

BUSCANDO EL SONIDO

El(a) docente vuelve al tema del rostro y se concentra en las orejas. Charla con los niña/os acerca de su función. Muestra la imagen interior del oído y la describe. Dialoga sobre los cuidados que necesitan los oídos: higiene, no introducir nada ni someterse a sonidos de altos decibelios.

Propone cerrar los ojos y guardar silencio para escuchar los ruidos del ambiente. Luego les dice que imaginen los sonidos que se pueden hacer con la voz y que los produzcan. Después imaginan qué sonidos pueden producir y escuchar con el cuerpo y los realizan.

Proponer jugar a buscar un sonido: en un espacio amplio, un niña/o tendrá una campanita que hará sonar, mientras que otro niña/o con los ojos vendados tratará de atraparlo. Otra variable es que un niña/o cante una canción y el niña/o con los ojos vendados lo busque y lo atrape.

Se reúnen y comentan la experiencia. Anotan las conclusiones en una hoja que guardarán después en la carpeta.

El(a) docente entrega a los niña/o la imagen de un lugar, por ejemplo de una plaza, y les pide que colorean todo aquello que produce sonidos y por tanto se puede oír (niños jugando, un pájaro cantando, una moto, entre otros).

VARIACIONES DIDÁCTICAS: En el momento de mostrar imágenes del rostro, se pueden aportar ilustraciones de orejas de diferentes animales y comparar. Para los niña/o que no deseen vendarse los ojos, la alternativa será trabajar con el sonido de pequeños instructivos de percusión, haciéndolos sonar detrás de una pantalla para reconocerlos.

También se puede presentar un casete con sonidos grabados y tarjetas con los dibujos correspondientes para reconocer y asociar.

Con los niños más grandes se les puede pedir que recorten de revistas aquellos objetos que producen ruidos, los muestren a sus compañeros y reproduzcan el sentido correspondiente.

EXPLORACIÓN DEL SENTIDO DEL TACTO

OBJETIVO: Explorar el sentido del tacto; tocar con las manos; verbalizar sensaciones; enriquecer el vocabulario relativo al sentido del tacto.

ÁREA DIDÁCTICA: Ciencias Naturales.

ESPACIO FÍSICO: Aula o patio.

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Grupo completo.

MATERIALES: Una caja grande de cartón por la que quepa la mano de un niño/a, objetos con diferentes texturas (canicas, telas, algodón, cartón, papel de lija, llaves, etc.); ficha de situaciones peligrosas y no peligrosas

CONTENIDOS: Conocimiento del propio cuerpo; el sentido del tacto.

LA CAJA DE LOS TESOROS

El(a) docente reúne al grupo, habla del sentido tacto e indaga acerca de lo que saben los niños sobre él. Les pregunta qué parte del utilizamos para tocar.

Hace una lista de lo que podemos hacer con las manos además de tocar y hablar acerca de qué otras partes del cuerpo se pueden utilizar para tocar.

Pregunta a la clase «la caja de los tesoros». Por turno, los niños introducen una mano, tratan de identificar un objeto y explican a los compañera/os cómo es. Al finalizar, abren la caja para ver lo que contiene.

Una vez han participado todos los niñas/os, comentan la experiencia. El(a) docente orienta la conversación con preguntas sobre lo que se puede y lo que no se debe tocar por razones de seguridad.

Los niños dictan a la docente las sensaciones experimentadas. Ésta entrega una ficha de evaluación a cada niña/o en donde estén dibujados objetos y situaciones peligrosas, junto con otros objetos que no ofrezcan peligro.

Pide a los niños que tachen las situaciones u objetos que revisten peligro (una plancha enchufada, una vela encendida, el fuego de la chimenea, un enchufe, entre otras).

VARIACIONES DIDÁCTICAS

Se pueden preparar con los niña/os cajas individuales donde colocar una textura e invitarse unos a otros a experimentar sensaciones táctiles.

Otra opción es reproducir el juego con objetos o juguetes del aula para identificarlos a través del tacto.

También se puede confeccionar un libro de sensaciones, pegando diferentes texturas en hojas del mismo tamaño que serán unificadas con grapas broches).

EXPERIMENTACIÓN DEL SENTIDO DEL OLFATO

OBJETIVO: Ampliar las capacidades perceptivas; identificar aromas; asociar un aroma a una imagen; verbalizar sensaciones (agrado, desagrado); asociar el olfato al órgano correspondiente

ÁREA DIDÁCTICA: Ciencias Naturales.

ESPACIO FÍSICO: Aula.

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Grupo de cinco o seis niñas/os.

MATERIALES: Ocho tubos herméticos (como los de rollo de fotografía o los de vitaminas efervescentes) con algodón en su interior; esencias de vainilla, fresa, limón; perfume, cacao, vinagre, alcohol, agua, dos naipes por niñas/os (uno con una cara contenta, otro con una cara de disgusto), un naipe con el dibujo de cada aroma

CONTENIDOS: Conocimiento del propio cuerpo; el sentido del olfato.

Descubrir aromas

El(a) docente presenta de nuevo la lámina de un rostro y recuerda las funciones de la nariz. Propone: Hoy elegiremos un perfume para ponerle a la muñeca. ¿Qué órgano utilizaremos?

El(a) docente ha preparado previamente diferentes aromas en cada frasco, impregnando el algodón con unas gotas de esencia. Presente frascos y los naipes con las imágenes. Solicita a los estudiantes que los destapen y comiencen a olerlos, asociando los frascos con los naipes que indican los distintos aromas.

Al finalizar, entrega a los niños los naipes de rostros (contento, disgustado) y les solicita que encolumnen las cartas, los aromas agradables y aquellos que les resultaron desagradables. Eligen entre todos un aroma para la muñeca (mano).

El grupo comenta las sensaciones, las preferencias y los rechazos. El(a) docente toma nota de las diferentes opiniones. Habla sobre esta posibilidad, ya que habrá diferencias en los gustos. Anota que el frasco sin aroma corresponde al agua. Les explica que existen aromas que pueden perjudicar la salud, como algunas sustancias de limpieza. Por eso siempre se debe preguntar antes de oler un frasco desconocido.

Entrega a los niños una hoja con dos columnas: una con un rostro contento y la otra con una expresión de desagrado. Pide a los estudiantes recorten y peguen imágenes de objetos o situaciones que emanen aromas (un pollo cocido sobre una bandeja, un cenicero, una flor, un tubo de escape de automóvil, un cubo de basura, y otros) de forma individual.

VARIACIONES DIDÁCTICAS

Se puede preparar dos tubos por aroma y jugar a formar los pares. Otra opción es trabajar con hojas frescas de árboles y plantas aromáticas: pino, eucalipto, cítricos, lavanda, albahaca, entre otros.

EXPERIMENTACIÓN DEL SENTIDO DEL GUSTO

OBJETIVO: Ampliar las posibilidades sensoriales; identificar y comparar sabores; asociar el sentido del gusto a la boca

ÁREA DIDÁCTICA: Ciencias Naturales.

ESPACIO FÍSICO: Aula.

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Grupo completo.

MATERIALES: 500 gr de mermelada, 4 barras chocolate con el 70 % de cacao amargo, 4 limones cortados en rodajas finas, 2 paquetes de galletitas o palitos salados, un vaso de agua por niño, una cucharita de postre por niña/o.

CONTENIDOS: Conocimiento del propio cuerpo; el sentido del gusto.

Gustar y degustar

El(a) docente vuelve a la imagen del rostro y concentra la atención de la boca. La describe por fuera y dentro. Escribe sobre un papel lo que le dictan los niños acerca de lo que pueden hacer con la boca. Habla con los niña/o acerca del gusto y remarca que existen diferentes sabores.

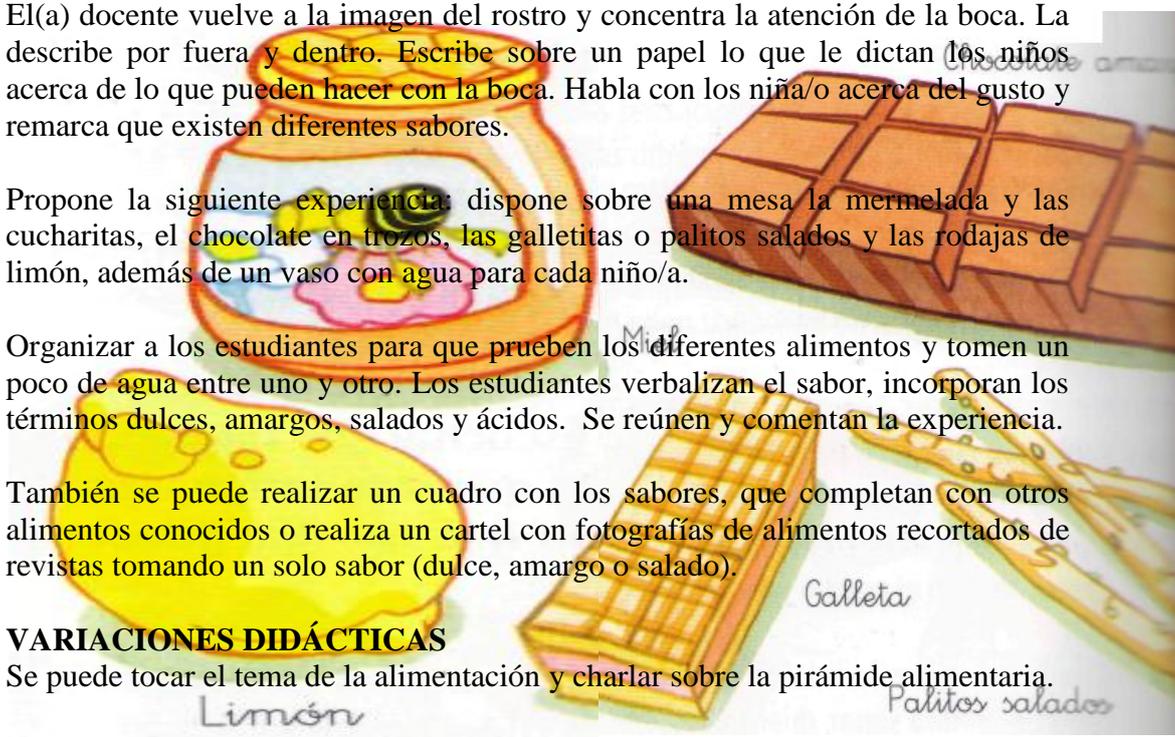
Propone la siguiente experiencia: dispone sobre una mesa la mermelada y las cucharitas, el chocolate en trozos, las galletitas o palitos salados y las rodajas de limón, además de un vaso con agua para cada niño/a.

Organizar a los estudiantes para que prueben los diferentes alimentos y tomen un poco de agua entre uno y otro. Los estudiantes verbalizan el sabor, incorporan los términos dulces, amargos, salados y ácidos. Se reúnen y comentan la experiencia.

También se puede realizar un cuadro con los sabores, que completan con otros alimentos conocidos o realiza un cartel con fotografías de alimentos recortados de revistas tomando un solo sabor (dulce, amargo o salado).

VARIACIONES DIDÁCTICAS

Se puede tocar el tema de la alimentación y charlar sobre la pirámide alimentaria.



PRIMERAS NOCIONES SOBRE EL SISTEMA ÓSEO

OBJETIVO: Desmitificar y perder el miedo al esqueleto; conocer el sistema óseo; observar, comparar

ÁREA DIDÁCTICA: Ciencias Naturales.

ESPACIO FÍSICO: Aula o laboratorio

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Grupo completo.

MATERIALES: un esqueleto (en lo posible de tamaño natural), radiografías de distintas partes del cuerpo, rotuladores (marcadores o fibras), folios (con una silueta para los niños de 6 años), cola de vinilo (para los niños de 7 años)

CONTENIDOS: El sistema óseo.

Nuestro sistema óseo

La docente reúne al grupo y charlan acerca de las partes blandas y de las partes duras del cuerpo. Invita a tocarlas en el propio cuerpo y en el de los compañeros. Asocia las partes duras a los huesos.

A los niños de 6 años les entrega una silueta del cuerpo y les pide que dibujen los huesos como ellos piensan que están dispuestos.

El docente presenta el esqueleto y nombra las partes del cuerpo: cabeza, cuello, brazos, entre otros. Traza la trayectoria de los huesos e intenta tocarlos en el propio cuerpo. Pide a los niños que palpén los suyos. Busca los huesos largos, cortos, redondos, planos.

Luego observan las radiografías asociándolas con el esqueleto. Comentan lo aprendido y lo comparan con los dibujos realizados. El docente toma nota de los comentarios.

Finaliza con una actividad de evaluación: realiza un rompecabezas con las distintas partes del esqueleto recortadas. Pide a los niños que dibujen los huesos sobre una silueta con el modelo del esqueleto.

VARIACIONES DIDÁCTICAS

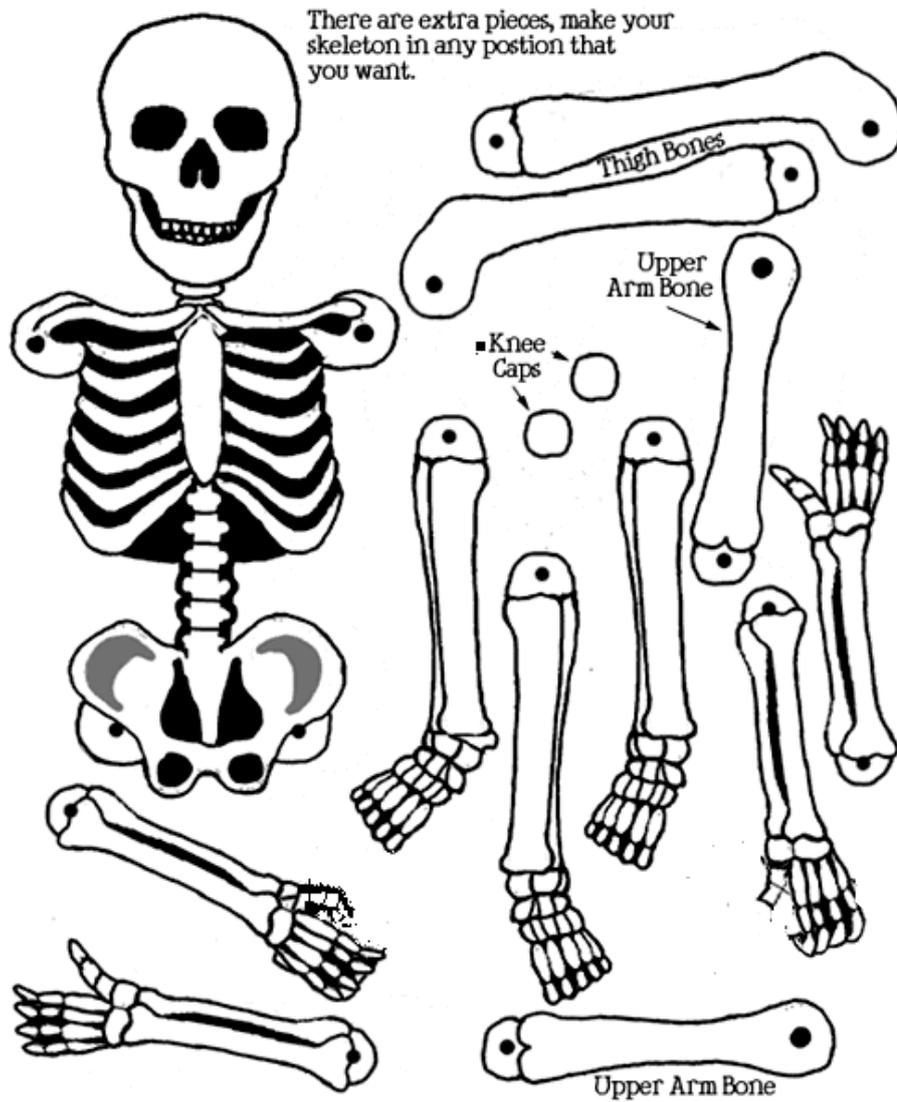
Si no se dispone de un esqueleto de talla real, se puede utilizar uno más pequeño o una buena fotografía de gran tamaño. En caso de que el dibujo de los niños se ajuste bastante a la realidad, se les puede pedir que dibujen el esqueleto sin necesidad de la silueta.

Otra opción es comparar el sistema óseo humano con una imagen del esqueleto de algún animal que les sea familiar.

Recordemos:

A los niños suele asustarles el esqueleto. Por ese motivo es importante que la docente los estimule previamente para que exploren su propio cuerpo y lo relacionen con él.

There are extra pieces, make your skeleton in any position that you want.



CÁLCULO RÁPIDO

OBJETIVO: Calcular mentalmente sumas y restas

ÁREA DIDÁCTICA: Matemática.

ESPACIO FÍSICO: Patio

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Grupo de un máximo de 6 niños

MATERIALES: Círculos de papel con diferentes números.

CONTENIDOS: Suma y resta.

Se colocan círculos de papel en el suelo, uno delante de otro, formando una especie de escalera, y en el interior de cada uno se escribe un número. En el primer círculo, debe estar el número 0, que será el punto de partida.

Todos los niños parten de éste y van saltando de círculo en círculo como si subieran los peldaños de una escalera. Cada vez que suben uno, deben ir sumando el número que se encuentran al que ya tenían.

Cuando llegan al último círculo, tienen que volver hacia atrás como si bajaran la escalera. Ahora tienen que ir restando los números cada vez que bajan un peldaño, hasta volver a llegar al punto de partida.

VARIACIONES DIDÁCTICAS

Si los grupos son muy numerosos, el juego puede resultar pesado para los niños que esperan.



DESCUBRIMIENTO DE FORMAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO: Descubrir la figura

ÁREA DIDÁCTICA: Matemática.

ESPACIO FÍSICO: Aula

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: 2 niños por participación

MATERIALES: Figuras geométricas: Cuadrados, rectángulos, círculos, triángulos en cartulina o goma (de poco espesor), una caja, un pañuelo.

CONTENIDOS: Formas Geométricas

El gallito ciego

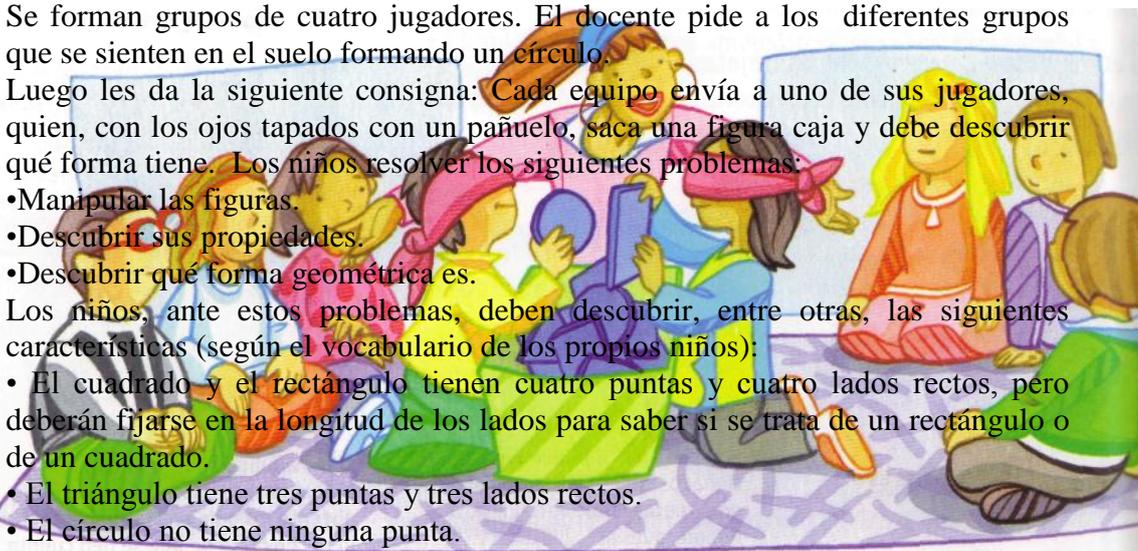
Se forman grupos de cuatro jugadores. El docente pide a los diferentes grupos que se sienten en el suelo formando un círculo.

Luego les da la siguiente consigna: Cada equipo envía a uno de sus jugadores, quien, con los ojos tapados con un pañuelo, saca una figura caja y debe descubrir qué forma tiene. Los niños resolver los siguientes problemas:

- Manipular las figuras.
- Descubrir sus propiedades.
- Descubrir qué forma geométrica es.

Los niños, ante estos problemas, deben descubrir, entre otras, las siguientes características (según el vocabulario de los propios niños):

- El cuadrado y el rectángulo tienen cuatro puntas y cuatro lados rectos, pero deberán fijarse en la longitud de los lados para saber si se trata de un rectángulo o de un cuadrado.
- El triángulo tiene tres puntas y tres lados rectos.
- El círculo no tiene ninguna punta.



RECORDEMOS

Es conveniente que antes de la actividad propuesta, los niños hayan experimentado con cajas y objetos de la realidad de diferentes formas y descubriendo en ellos diferencias y semejanzas, así como la cantidad de caras y las formas, de las mismas.

INVESTIGACIÓN DEL MECANISMO DE ABRIR Y CERRAR

OBJETIVO: Accionar diferentes cierres y aperturas; afianzar la motricidad fina

ÁREA DIDÁCTICA: Matemática.

ESPACIO FÍSICO: Aula

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Individual

MATERIALES: Un panel de madera en el cual estén pegados los siguientes elementos: Un interruptor de luz que se pueda accionar un grifo plástico, un trozo de tubo (caño) con rosca y arandela, un cierre de plástico grueso, dos trozos de cinta, un botón y un ojal, una cerradura y un manajo de llaves .

Un tablero divertido

El maestro trabaja de forma personalizada con los niños. Presenta al pequeño el tablero con todos los elementos para abrir y cerrar, encender y apagar, prender y desprender, enroscar y desenroscar.

Lo estimula para que investigue de forma autónoma los elementos del tablero. Sin duda, algunos de los elementos son más sencillos de manipular que otros, por lo que le brinda el tiempo necesario para investigar.

Este tipo de estímulo se utiliza en diferentes momentos y ocasiones. El docente observa si el niño siempre manipula los mismos elementos y, si alguno de ellos es eludido, le muestra la forma de utilizarlo. Posteriormente el tablero queda en el aula como un elemento para el juego autónomo de todo el grupo.

CONDUCTAS ESPERABLES

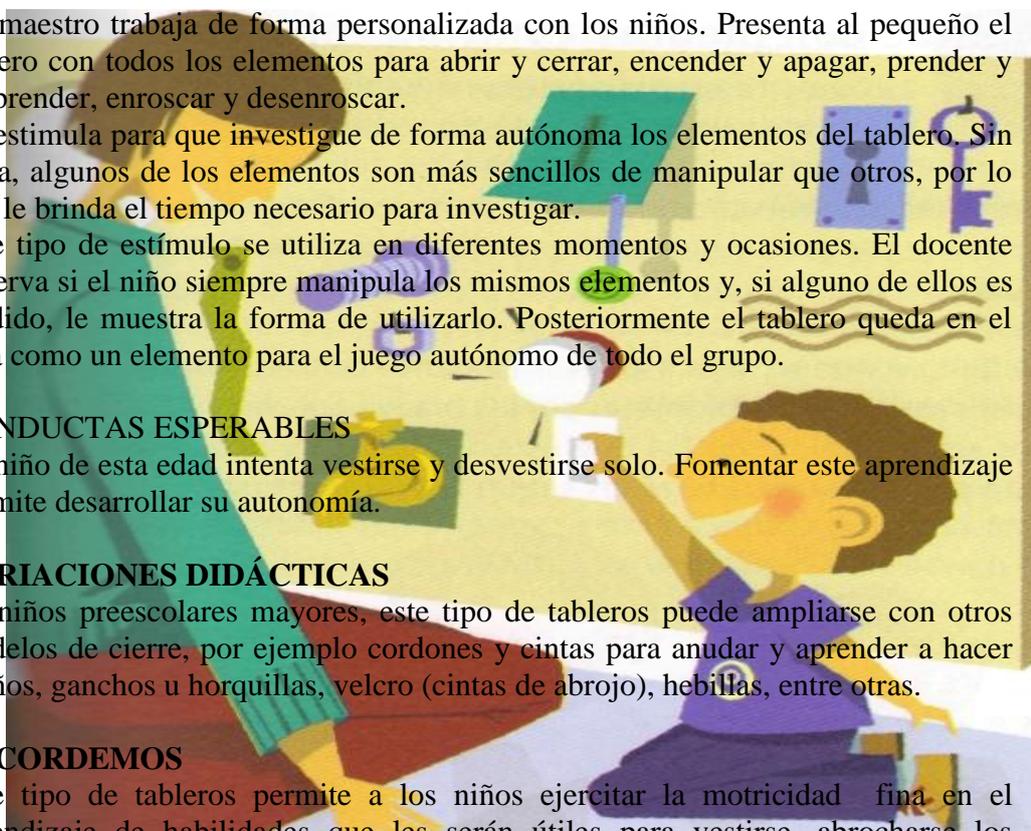
El niño de esta edad intenta vestirse y desvestirse solo. Fomentar este aprendizaje permite desarrollar su autonomía.

VARIACIONES DIDÁCTICAS

En niños preescolares mayores, este tipo de tableros puede ampliarse con otros modelos de cierre, por ejemplo cordones y cintas para anudar y aprender a hacer moños, ganchos u horquillas, velcro (cintas de abrojo), hebillas, entre otras.

RECORDEMOS

Este tipo de tableros permite a los niños ejercitar la motricidad fina en el aprendizaje de habilidades que les serán útiles para vestirse, abrocharse los botones, armar estructuras, entre otras.



Estimulación para expresarse y ser comprendido

OBJETIVO: Estimular el lenguaje verbal

ÁREA didáctica: Lengua y Literatura.

ESPACIO FÍSICO: En grupo

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Grupo completo

MATERIALES: Vasos de plástico y trozos de hilo de algodón

CONTENIDOS: La comunicación

TELÉFONO CASERO

El maestro propone a los niños jugar a hablar por teléfono. Para ello prepara con anterioridad los elementos para hacer teléfonos caseros (vasos de plástico e hilo). Después reúne a los niños y les acerca los vasos de plástico con un orificio en la base.

Acerca los hilos de algodón para que los niños enhebrén los vasos. Los ayuda en esta tarea. Una vez enhebrados los vasos, el docente hace nudos para que no se suelten los hilos.

Solicita a un niño que coloque el vaso en su oído, mantiene el hilo en extensión y le habla por el otro vaso. El niño siente las vibraciones transmitidas por el hilo en su oreja.

Luego el maestro le pide que sea él quien hable por el teléfono y él escucha. Invita al resto del grupo a que hablen y se escuchen por medio de los teléfonos, Interviene en el juego conversando por teléfono cada uno de los niños.

EVOLUTIVO

Cuando comienza a unir las diferentes palabras que conoce, el niño comete errores gramaticales. Genera frases que pueden resultar graciosas para los adultos, pero que deben ser corregidas en pos del aprendizaje del pequeño.

CONDUCTAS ESPERABLES

Al principio los diálogos están siempre acompañados de señalamientos de objetos, de manera que el gesto sustituye la falta de palabras. Paulatinamente la acción va dejando paso a más palabras y el pequeño logra mantener una breve conversación. El desarrollo de la capacidad verbal del niño conlleva un desarrollo de sus

habilidades sociales, con las cuales aprende a negociar, pedir y prohibir con palabras y no con acciones.

VARIACIONES DIDÁCTICAS

Con uno de los teléfonos caseros, los niños juegan a hablar y a pedir algo. La docente hace una petición, y el niño la descodifica y cumple con ella. Con niños más grandes, uno le pide a otro un objeto que deberá buscar.



4.6. Metodología. Plan de Acción

Objetivos	Actividades	Metas	Responsables	Recursos	Ejecución	Costo
Verificar si el docente tiene conocimientos sobre estrategias lúdicas	Test	1 test	Investigadores	Humanos: Docentes. Técnicos: Cuestionario y transporte	06/011/2010	\$ 20
Determinar los diferentes actividades lúdicas aplicables en el salón	Actividades lúdicas	6 actividades lúdicas	Investigadores	Humanos: Docentes y estudiantes Técnicos: transporte	16/11/2010	\$ 10
Indagar sobre las diferentes actividades lúdicas más conocidas y preferidas	Diagnóstico	Lluvia de ideas	Investigadores	Humanos: Docentes y estudiantes Técnicos: papel bond, marcadores y transporte	12/12/2010	\$ 10
Dar a conocer al docente las diferentes actividades lúdicas.	Entrega de material didáctico	Guía de estrategia metodológica	Investigadores	Humanos: Docentes e investigadores Técnicos: guía anillada transporte	20/01/2011	\$ 50
Total						\$ 90

4.8. Previsión de la Evaluación

Matriz de Evaluación

EQUIPO	TEMAS	INFORMACIÓN	FUENTES	PREGUNTAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Investigadores	Contenido de la estrategia metodológica.	Eficacia de contenidos Los objetivos Revisión de guía	Investigadores. Estrategia metodológica desarrollada.	¿El diseño de la estrategia metodológica fue el adecuado?	Encuesta a docentes
Profesores Padres de familia	Actividades lúdicas.	Fortalezas y debilidades.	Profesores, padres de familia y videos	¿Los docentes y padres de familia tienen conocimiento de las actividades lúdicas?	Encuesta Observación de campo
Directora de la Carrera de Educación Física	Conocimientos específicos sobre lúdico y juego	Diferencia, terminologías, objetivos entre lúdico y juego.	Investigadores Directora de la Car. de Educ. Fis.	¿Se llenó todas las expectativas con la entrevista realizada?	Entrevista
Profesores Directivos	Capacitación sobre conocimientos y aplicación de la guía de actividades lúdicas	Conocimientos lúdicos Factibilidad	Investigadores Libros de estrategia metodológica	¿Se alcanzaron los objetivos propuestos para la capacitación de conocimientos lúdicos?	Revisión documental Capacitación
Estudiantes	El nivel del aprendizaje	Logros alcanzados elevando el nivel de aprendizaje	Profesores Alumnos Directivos Investigadores	¿Se puede apreciar una mejora significativa del nivel de aprendizaje?	6 actividades lúdicas aplicadas

CAPÍTULO V

Marco Administrativo

5.1. Recursos

El presente proyecto se realizó con los siguientes elementos:

RECURSOS	<p>5.1.1. Institucionales: Escuela Fiscal Mixta “Miguel de Letamendi”</p> <p>5.1.2. Humanos</p> <ul style="list-style-type: none">➤ 2 Investigadores➤ 16 Docentes➤ 51 Padres de familia➤ 2 Directivos Directora de la Carrera de Educación Física Director de la Institución “Miguel de Letamendi”.➤ 1 Tutor➤ Estudiantes del segundo Año de Educación Básica. <p>5.1.3. Materiales Computador, impresora, papel bond, cartulina, tinta, lápices, esferográficos, fotografías, carpetas, anillado, internet, scanner, digitador, libros de textos, cuentos, canciones, materiales gráficos y de plástica, láminas, afiches, materiales descartables, material de trabajo cotidiano, pitos y juguetes.</p> <p>5.1.4. Económicos \$725,00 aporte de los investigadores</p>
-----------------	---

5.1.5. PRESUPUESTO OPERATIVO.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Materiales de oficina			
20	Pliegos de papel bond	0,10	2,00
20	Pliegos de cartulina	0,50	10,00
20	Lápices	0,25	5,00
20	Esferográficas	0,40	8,00
160 horas	Internet	0,50	80,00
4	Remas de hojas INEN A4	4,00	16,00
10	Anillados	1,50	15,00
10 hojas	Scanner	0,50	5,00
1000 hojas	Impresiones	0,20	200,00
25	Fotos	1,00	25,00
5	Empastados del proyecto	7,00	35,00
Digitación			100,00
Materiales descartables			25,00
Materiales para trabajar con actividades lúdicas			
36	Pitos	0,25	9,00
15	Juguetes varios	1,50	22,50
10	Afiches	2,00	20,00
15	Láminas educativas	1,50	22,50
20	Cuentos	1,50	30,00
Imprevistos			45,00
Pasajes			50,00
TOTAL			725,00

5.2. CRONOGRAMA

DIAGRAMA DE GANTT

ACTIVIDADES	DICIEMBRE 2010				ENERO 2011				FEBRERO 2011				MARZO 2011				ABRIL 2011				MAYO 2011				JUNIO 2011			
	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	
	Presentación del Anteproyecto	x																										
Análisis y aprobación del anteproyecto		x																										
Aprobación definitiva del anteproyecto			x	x	x																							
Presentación del Capítulo I						X	x	x	x																			
Presentación del Capítulo II										x	X	x	x	x														
Presentación del Capítulo III															x	x	x	x										
Presentación del Capítulo IV																			X	x	x							
Presentación del Capítulo V																							x	x	x			
Presentación de Borrador																											x	x
Pre-Defensa de la tesis																												
Tutorías	x	x	x	x	x	X	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	X	x	x	x	x	x	x	

5.3. Bibliografía

- ARIAS, F. El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodología Científica:2004
- BARRIGA, Frida. "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo". McGRAW- Hill Interamericano. México :1998
- BISQUERRA, R. Educación emocional y bienestar. Barcelona: Praxi: 2000.
- BLANCO, Z. Proyecto Educativo Institucional para Recursos Laborales: 2000.
- CAMPOS, Yolanda. Estrategias De Enseñanza Aprendizaje, Estrategias didácticas apoyadas en tecnología. DGENAMDF: México: 2000
- CONSTITUCIÓN DEL 2008. República del Ecuador
- DÍAZ, Héctor. Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modalidad simbólica. Bogotá: Corporación Editorial Magisterio: 2008
- DOCENTES, Cujae:2000
- GONZÁLEZ, Miguel Ángel. "Estrategias Metodológicas". Quito Edición Arca: 1995.
- JIMENEZ, Carlos. La inteligencia lúdica. Juegos y Neuropedagogía en tiempos de transformación. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio: 2005
- JIMENEZ, Carlos: la lúdica como experiencia cultural. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1997.
- JIMENEZ, Carlos: pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Santa Fé Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1998.
- JIMENEZ, DINELLO, MARROQUIN. Lúdica cuerpo y creatividad. Bogotá . magisterio.2001
- MANUAL DE LA MAESTRA DE PRE-ESCOLAR. autores: Aguilar

Marcela, Fernández Mirta, Pacheco Laura Enciclopedia Océano.
www.oceano.com

- MARTÍN CUADRADO, Ana. La Interacción Didáctica.2007
- MOTTA, C. Fundamentos de la Educación. Colombia: Cerlibre.2004
- SANTOS, J. La Ruta: un mapa para construir futuros. El Salvador: Editorial de la Universidad de El Salvador.2004.
- TORRES, L. Tres enfoques teórico-práctico. México: Trillas. 2004

INTERNET

- AVALOS, Glenda. El Carácter. Internet. www.monografias.com. Acceso: 03 de febrero del 2011.
- <http://www.google.com>
- ORAMA, Miladis. et al. Propuesta para actividades lúdicas comunitarias en los niños y niñas del Concejo Popular “Violeta” en el municipio Primero de Enero, Ciego de Ávila, Cuba. <http://www.efdeportes.com> Acceso: 22 de febrero del 2011
- ORTIZ, Alexander. *Didáctica Lúdica*. Internet. www.monografias.com. Acceso: 28 de mayo del 2011.
- PAREDES, Jesús. Actividad lúdica y proyecto de vida. <http://www.efdeportes.com> Acceso: 24 de febrero del 2011
- Romero, Lorena, Escorihuela, Zenia, Argenira, Ramos. La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. <http://www.efdeportes.com>. Acceso: 22 de febrero del 2011

5.4

ANEXOS

Consultas personalizadas con la Directora de la Carrera de Educación Física Deportes y Recreación de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.



Entrevista al Director de la Institución “Miguel de Letamendi”



Fachada principal de la Institución Educativa



Director de la Institución en conjunto con los señores autores de la tesis



Encuesta a la profesora del segundo año de Educación Básica



Encuesta a padres de familia de la Institución



Indicaciones previas a la aplicación de una actividad lúdica a los niños del 2do año de Educación Básica de la Institución



Aplicación de actividad lúdica a los niños



Capacitación a docentes acerca de conocimientos de actividades de carácter lúdico



Capacitación a docentes en cuanto a conocimientos de actividades de carácter lúdico



Capacitación a docentes acerca de conocimientos de actividades de carácter lúdico



Pautas para aplicar las actividades lúdicas



Aula del 2do año de Educación Básica



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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE CARÁCTER LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DEL NIVEL ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DEL 2º AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MIGUEL DE LETAMENDI” DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2010 – 2011

ENTREVISTA PARA DIRECTIVOS

Entrevista dirigida a los directivos:

Lcdo. José Panchana Rosales (Director de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi”).

Phd. Gisella Paula Chica (Directora de la Carrera de Educación Física)

Objetivos:

Investigar sobre la diferencia de términos (juego y lúdico) y la importancia en la formación escolar.

Instructivo:

Lea detenidamente cada uno de las siguientes preguntas y conteste según su criterio.

1. ¿Cuántos tipos de juego existen?
2. ¿Qué entiende Ud. Por la terminología lúdico?
3. ¿Cuál es la razón de que se utilicen las dos terminologías juego y lúdico?
4. ¿Cómo cree Ud. Que el niño puede mejorar su aprendizaje por medio de las actividades lúdicas?
5. ¿Qué importancia tienen las actividades lúdicas en la formación escolar?
6. ¿Cuáles son los objetivos del juego?
7. ¿Desde su punto de vista cuán importante son las reglas en el juego?
8. ¿Cuál cree Ud. que son los requisitos para la utilización del juego educativo?
9. ¿Qué tipos de actividades son las más apropiadas para los niños de 2º año de educación básica?
10. ¿Cómo es el tipo de juego en la actualidad (en la sociedad)?

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

Encuesta para docentes

Encuesta dirigida a los docentes de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” para establecer la importancia de lo lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivos:

Investigar si los docentes conocen sobre actividades lúdicas y si estas influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Instructivo:

Lea detenidamente cada uno de los siguientes ítems de preguntas y marque con una (x) en la alternativa que usted considere conveniente.

Por favor consigne su criterio en todos los ítems. Revise su cuestionario antes de entregarlo.

ENCUESTA PARA DOCENTES

Las alternativas son las siguientes:	SÍ	NO	TAL VEZ
1. ¿Cree usted que juego es lo mismo que lúdico?			
2. ¿Cree usted que es importante implementar actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje?			
3. ¿Considera que las actividades lúdicas influyen en el interaprendizaje?			
4. ¿Está de acuerdo en conocer y contar con una guía de estrategias metodológicas de carácter lúdico?			
5. ¿Considera que las actividades lúdicas mejoran e influyen en la personalidad del niño/a?			
6. ¿Está de acuerdo que el niño puede mejorar su aprendizaje mediante el desarrollo de actividades lúdicas?			
7. ¿Cree que los padres de familia deberían involucrarse en la formación escolar?			
8. ¿Se siente comprometido para integrarse con las actividades lúdicas del niño?			
9. ¿Cree usted que los docentes tienen conocimiento de las actividades lúdicas?			
10. ¿Como docente estaría comprometido en trabajar con actividades lúdicas y aplicarlas como estrategia metodológica en proceso enseñanza aprendizaje?			

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

Encuesta para padres de familia

Encuesta dirigida a los padres de familia de la Escuela Fiscal Mixta N° 3 “Miguel de Letamendi” para establecer la importancia de lo lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivos:

- Investigar si los padres de familia consideran importantes las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Descubrir si los padres de familia se interesan por mejorar el método de enseñanza-aprendizaje en la institución.

Instructivo:

Lea detenidamente cada uno de los siguientes ítems de preguntas y marque con una (x) en la alternativa que usted considere conveniente.

Por favor consigne su criterio en todos los ítems. Revise su cuestionario antes de entregarlo.

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

Las alternativas son las siguientes:	SÍ	NO	TAL VEZ
1. ¿Sabía usted que en los primeros movimientos el niño realiza actividades lúdicas?			
2. ¿Cree usted que los docentes tienen conocimiento de las actividades lúdicas?			
3. ¿Considera importante la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de formación de su hijo?			
4. ¿Considera usted que las actividades lúdicas mejoran el interés de los niños/as para atender la clase?			
5. ¿Cree usted que las actividades lúdicas permiten mejorar el rendimiento escolar?			
6. ¿Considera que los conocimientos sobre actividades lúdicas son importantes?			
7. ¿Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de la inteligencia?			
8. ¿Está de acuerdo que los niños aprendan con actividades lúdicas?			
9. ¿Como padres de familia estarían dispuestos a colaborar con el docente en las actividades lúdicas que realizarán sus hijos?			
10. ¿Ayudaría a sus hijos a realizar actividades lúdicas en casa como en la escuela?			