



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

TEMA:

TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA CARMEN CALISTO DE BORJA,
CANTÓN SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

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

AUTORA:

JOHANNA MARIBEL VILLÓN CRUZ

TUTORA:

LCDA. MYRIAM SARABIA MOLINA, Msc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

AÑO 2014 – 2015

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

TEMA:

TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA CARMEN CALISTO DE BORJA, CANTÓN SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

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

AUTORA:

JOHANNA MARIBEL VILLÓN CRUZ

TUTORA:

LCDA. MYRIAM SARABIA MOLINA Msc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

AÑO 2014 – 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del trabajo de investigación **TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA CARMEN CALISTO DE BORJA, CANTÓN SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014 - 2015**. Elaborada por, **JOHANNA MARIBEL VILLÓN CRUZ**, egresada de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, doy paso para que sea evaluado y aprobado por el Tribunal de Grado, para su posterior titulación.

Atentamente

LCDA. MYRIAM SARABIA MOLINA MSC
TUTORA

AUTORÍA DE PROYECTO DE TITULACIÓN

Yo, Johanna Maribel Villón Cruz, portadora de la cédula de ciudadanía N° 092258525-2, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autora del presente trabajo de investigación, **“TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA CARMEN CALISTO DE BORJA, CANTÓN SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014 - 2015.”** certifico que soy la autora de este trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, a excepción de las citas, reflexiones y recopilaciones documentales de otros autores utilizadas para el desarrollo del proyecto.

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

JOHANNA MARIBEL VILLÓN CRUZ
C.I. 092258525-2

TRIBUNAL DE GRADO

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

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

Lcda. Myriam Sarabia Molina Msc.
DOCENTE TUTOR

Lcdo. Edwar Salazar Arango, Msc
DOCENTE DE ÁREA

Ab. Joe Espinoza Ayala
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

La bendición más grande que he tenido en mi vida es tener a mi familia, a quien ofrezco este logro, gracias al sacrificio de todos, he avanzado hasta esta meta anhelada de mi vida.

Gracias a aquellas personas importantes en mi vida mi hija, padres, hermanas, que siempre me brindaron su ayuda y estuvieron prestos a guiar mis pasos para lograr todos los objetivos trazados.

JOHANNA

AGRADECIMIENTO

A Dios, quien supo guiarme por el buen camino y darme la fuerza para seguir adelante en mi proceso académico.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, de manera especial a los directivos y docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Básica, Modalidad Semipresencial.

A la Msc. Myriam Sarabia Molina, tutora de proyectos de titulación, por dedicarme su tiempo y su ayuda en este proceso investigativo.

A los miembros de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja” quienes confiaron y dieron su apoyo en la realización del proyecto en beneficio de la comunidad educativa.

A todos mis familiares por darme la fortaleza necesaria para cumplir con mis objetivos propuestos.

JOHANNA

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
CONTRAPORTADA.....	Ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	Iii
AUTORÍA DE PROYECTO DE TITULACIÓN.....	Iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	V
DEDICATORIA.....	Vi
AGRADECIMIENTO.....	Vii
INDICE GENERAL.....	Viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	Xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	Xiii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	Xiv
RESUMEN.....	Xvi
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1. 1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	5
1.2.2 Análisis crítico.....	6
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación del problema.....	7
1.2.5 Delimitación de la investigación.....	7
1.2.6 Preguntas directrices.....	8
1.4 Objetivos.....	8
1.4.1 General.....	8
1.4.2 Específicos.....	9

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones Previas.....	10
2.2. Fundamentaciones.....	12
2.2.1 Fundamentación Filosófica.....	12
2.2.2 Fundamentación Psicológica.....	13

2.2.3	Fundamentación Pedagógica.....	13
2.2.4	Fundamentación Sociológica.....	14
2.2.5	Fundamentación Axiológica.....	15
2.2.6	Fundamentación Legal.....	16
2.3	Fundamentación Teórica.....	17
2.3.1	Técnicas lúdicas recreativas.....	17
2.3.2	Técnicas lúdicas.....	17
2.3.3	Actividades lúdicas.....	18
2.3.3.1	Técnicas lúdicas recreativas aplicadas en el proceso.....	18
2.3.3.2	Importancia al aplicar técnicas lúdicas recreativas.....	21
2.3.3.3	Características de las actividades lúdicas recreativas.....	22
2.3.4	Ventajas al aplicar las técnicas lúdicas recreativas en clase.....	23
2.3.5	Actividades sobre las técnicas lúdicas recreativas.....	24
2.3.6	Rol del docente para trabajar las técnicas lúdicas recreativas...	25
2.3.7	Proceso de enseñanza aprendizaje	27
2.3.8	Proceso de enseñanza en los estudiantes.....	28
2.3.8.1	Proceso de enseñanza activa en las instituciones educativas...	30
2.3.8.2	Proceso de enseñanza aprendizaje.....	30
2.3.8.3	Principios didácticos para emplearlos en el proceso de enseñanza...	31
2.3.9.	La educación y el proceso de enseñanza aprendizaje.....	32
2.3.9.1	El rol del docente en educación con los niños y niñas.....	33
2.5	Idea a defender.....	34
2.6	Señalamiento de variables.....	34
2.6.1	Variable dependiente.....	34
2.6.2	Variable independiente.....	34

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1	Enfoque Investigativo.....	35
3.2	Modalidad básica de la investigación.....	35
3.2.1	Investigación de bibliográfica.....	35
3.2.2	Investigación Explicativa.....	36
3.2.3	Investigación Descriptiva.....	36
3.3	Nivel o tipo de investigación.....	36
3.3.1	Observación.....	37
3.3.2	Encuesta.....	39
3.3.3	Entrevista	39

3.4	Población y muestra	39
3.5	Operacionalización de las variables.....	40
3.5.1	Variable dependiente.....	40
3.5.2	Variable independiente.....	41
3.6.	Plan de recolección de información.....	42
3.7	Plan de procesamiento de información.....	43
3.8	Conclusiones y Recomendaciones.....	61
3.8.1	Conclusiones.....	61
3.8.2	Recomendaciones.....	62

CAPÍTULO IV: LA PROPUESTA

4.1	Datos Informativos.....	63
4.2	Antecedentes de la propuesta	63
4.3	Justificación.....	64
4.3.1	Introducción.....	65
4.4	Objetivos.....	65
4.4.1	Objetivo general.....	65
4.4.2	Objetivo específicos.....	65
4.5	Fundamentación.....	66
4.5.1	Fundamentación Teórica.....	66
4.6.	Metodología plan de acción.....	67
4.6.1	Cronograma del plan de acción.....	68

CAPÍTULO V: MARCO ADMINISTRATIVO

5.1	Recursos.....	88
5.1.1	Institucionales.....	88
5.1.2	Humanos.....	88
5.1.3	Materiales.....	88
5.1.4	Económicos.....	88
5.1.5	Cronograma general	90
	BIBLIOGRAFIA	91

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No 1	Actividades	24
Cuadro No 2	Población	39
Cuadro No 3	Operacionalización	40
Cuadro No 4	Variable dependiente	41
Cuadro No 5	Plan de recolección de información.....	42
Cuadro No 6	Plan de procesamiento de información.....	43
Cuadro No 7	Técnicas lúdicas.....	44
Cuadro No 8	Proceso enseñanza aprendizaje	45
Cuadro No 9	Aplicación Técnicas lúdicas	46
Cuadro No 10	Desarrollo intelectual en los estudiantes.....	47
Cuadro No 11	Desarrollo de habilidades	48
Cuadro No 12	Actividades lúdicas	49
Cuadro No 13	Actividades lúdicas	50
Cuadro No 14	Los docentes y las actividades	51
Cuadro No 15	Actividades en clase	52
Cuadro No 16	Actividades lúdicas	53
Cuadro No 17	Guía de técnicas lúdicas	54
Cuadro No 18	El aula de clases	55
Cuadro No 19	Juega con sus hijos	56
Cuadro No 20	Expresar la creatividad	57
Cuadro No 21	Trabajos escolares	58
Cuadro No 22	Actividades lúdicas	59
Cuadro No 23	Actividades lúdicas	60
Cuadro No 24	Plan de acción	67
Cuadro No 25	Cronograma del plan de acción	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No 1	Características de las actividades lúdicas.....	22
Gráfico No 2	Técnicas lúdicas.....	44
Gráfico No 3	Proceso enseñanza aprendizaje.....	45
Gráfico No 4	Aplicación Técnicas lúdicas.....	46
Gráfico No 5	Desarrollo intelectual en los estudiantes.....	47
Gráfico No 6	Desarrollo de habilidades.....	48
Gráfico No 7	Actividades lúdicas.....	49
Gráfico No 8	Actividades lúdicas.....	50
Gráfico No 9	Los docentes y las actividades.....	51
Gráfico No 10	Actividades en clase.....	52
Gráfico No 11	Actividades lúdicas.....	53
Gráfico No 12	Guía de técnicas lúdicas.....	54
Gráfico No 13	El aula de clases.....	55
Gráfico No 14	Juega con sus hijos.....	56
Gráfico No 15	Expresar la creatividad.....	57
Gráfico No 16	Trabajos escolares.....	58
Gráfico No 17	Actividades lúdicas.....	59
Gráfico No 18	Actividades lúdicas.....	60



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA CARMEN CALISTO DE BORJA, CANTÓN SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014 - 2015.

Autora: Johanna Maribel Villón Cruz

Tutora: Msc. Myriam Sarabia Molina

RESUMEN

Las técnicas lúdicas recreativas fortalecen el aprendizaje en los estudiantes, procurando aclarar, conceptos en estudio que se manifiesta de forma interna en las personas, el cual puede ser intervenido por sí mismo, especialmente si este valora, el esfuerzo de su aprendizaje. El docente es sin duda, uno de los responsables de impartir una educación dinámica y recreativa aplicando actividades lúdicas, que consiste en inculcar a la comunidad educativa, considerando una fuente de conocimientos, utilizándolos como recurso educativo dentro del aula para fomentar el proceso de la enseñanza. La modalidad aplicada en esta investigación se fundamenta en un estudio de campo, puesto que se recabaron datos de manera directa; el nivel es de carácter descriptivo-explicativo, ambos tienen relación a la problemática planteada; se utilizaron técnicas e instrumentos como encuestas y entrevistas dirigidas a los directivos, docentes, estudiantes y padres de familia de la Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja, de tal manera que puedan aplicar estas técnicas que favorezcan el aprendizaje dentro del proceso en el cual se necesita la intervención de la comunidad educativa. Por lo tanto se ha considerado pertinente favorecer el aprendizaje en los niños/a de la institución educativa. Desde algunas perspectivas en donde se acentúan las investigaciones previas, junto con sus respectivas fundamentaciones acerca de la educación y sus parámetros principales que intervienen en este proceso, para luego formular la hipótesis que permita plantear un supuesto sobre el por qué se suscitan los hechos.

Palabras clave: técnica, lúdica., aprendizaje, conocimiento, práctica.

INTRODUCCIÓN

Las técnicas lúdicas recreativas son herramientas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, a través de la aplicación de diversas actividades. En la actualidad es un medio necesario para el conocimiento significativo. El desarrollo de estas técnicas crea un buen desenvolvimiento académico donde se pretende que los estudiantes sean personas activas y creativas durante todo el proceso educativo. Las técnicas son herramientas didácticas que permiten estimular el aprendizaje planteado mediante la realización de las diferentes acciones.

De acuerdo a las investigaciones realizadas en la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, así como la socialización con docentes, se pudo detectar la falta de conocimiento de algunos de ellos acerca de la aplicación de las diversas técnicas lúdicas recreativas, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Para comprobar esta problemática se realizó entrevista a la directora de la institución, encuestas a los docentes, estudiantes y representantes legales. Como lo establece esta información se realizó la investigación para llegar de manera concreta a verificar los resultados, cuyo fin es plantear una propuesta, que ayude al desarrollo del proceso de enseñanza de los estudiantes del cuarto Grado.

En el Capítulo I se detalla, el planteamiento del problema, conceptualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, delimitación del objeto, preguntas directrices y objetivas.

El Capítulo II se detalla todo lo referente al marco teórico, las fundamentaciones tanto, pedagógica, psicológica, sociológica y legales, describiéndose la hipótesis direccional y señalamiento de las variables de la investigación.

En el Capítulo III se describe la metodología que está constituida por el enfoque investigativo, métodos de investigación, población y muestra, operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos de la investigación, plan de recolección de la información, plan de procesamientos de la información, análisis e interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones.

En el Capítulo IV se ubican los datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, metodología del plan de acción y cronograma actividades.

En el Capítulo V se detalla el marco administrativo que consta de los recursos: institucionales, humanos, materiales y económicos, cronograma general, bibliografía y anexos.

Por último se anexa los materiales de referencias y los respectivos documentos y fotos de fiabilidad del estudio.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA CARMEN CALISTO DE BORJA, CANTÓN SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

1.2. Planteamiento del problema

En el contexto educativo está fomentada en brindar una enseñanza concreta donde apliquemos Técnicas Lúdicas Recreativas consideradas como la parte orientada, a fortalecer y desarrollar las capacidades de los estudiantes en los diferentes ámbitos educacionales, contribuyendo en los niveles de transformación; y por lógica a generar cambios positivos que reflejen transformaciones en beneficio de los estudiantes, mediante la aplicación de técnicas lúdicas recreativas con el objetivo de potencializar la enseñanza aprendizaje en todo el proceso de clase; en el cual está inmerso toda la comunidad educativa.

Las Técnicas Lúdicas Recreativas permiten en los estudiantes un desarrollo integral positivo incrementando y despertando las ganas por aprender algo nuevo y diferente, El aprendizaje conduce al aumento de la autoestima y el gusto por

conocer nuevas cosas, debiéndose desarrollar bajo un clima afectivo del grupo, manejar sucesos de la vida social profesional y personal

A nivel internacional enfocamos que al contribuir con los refuerzos pedagógicos sobre las Técnicas Lúdicas Recreativas y su incidencia en la falta de desarrollo en las actividades están desvalorizan la conexión entre el educando y el educador en toda la labor de enseñanza, a nivel nacional la finalidad del desarrollo de capacidades y potencialidades individuales de los niños/niñas dentro del aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos sobre Técnicas lúdicas Recreativas, el sistema tendrá como centro el sujeto que aprende en todo el sentido de la palabra.

A nivel Local los integrantes de la comunidad educativa ha tomado en cuenta que los estudiantes de cuarto grado presentan problemas de aprendizaje por la falta de desarrollo y empleo de las técnicas lúdicas recreativas, por el docente a cargo de las asignaturas, los estudiantes se encuentran desmotivados y con poca colaboración y entusiasmo en las actividades presentadas, las destrezas que poseen los estudiantes al iniciar y finalizar el año escolar en las instituciones educativas; Las atribuciones en beneficio de la niñez enfoca la enseñanza como parámetro de transformación, para que los estudiantes estén preparados a los cambios que se presentan en el transcurso del proceso de aprendizaje.

1.2.1 Contextualización.

En la Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja se ha considerado un enfoque importante sobre el cómo fortalecer las habilidades, capacidades y destrezas que poseen los estudiantes y que deben ser fortalecidas en las instituciones educativas, aplicando de manera global, las Técnicas Lúdicas Recreativas en las aulas de clase, las entrevista realizada se puede apreciar en los estudiantes de cuarto grado, como esto afecta al proceso de enseñanza aprendizaje encontramos desmotivados y que desvalorizan los conocimientos por aprender esta enseñanza.

Podemos visualizar las siguientes causas que conllevan a un desinterés por las actividades en clase.

Docentes con falta de conocimientos en Técnicas Lúdicas Recreativas, poca capacitación docente sobre este tema, los objetivos propuestos en sus planificaciones no son específicas, desconocen los problemas familiares e individuales en casa el docente debe mantenerse actualizado en todos los cambios presentes en el transcurso del programa de enseñanza, presentar sus contenidos de forma atractiva de tal forma que los estudiantes se sientan en la libertad de aprender de las actividades ejecutadas en clase a través de la lúdica satisfacer la curiosidad en todos los ámbitos educativos, para evitar desmotivación en las aulas educativas.

1.2.2 Análisis Crítico.

La aplicación de actividades Lúdicas Recreativas beneficiará en todos los aspectos educativos como en el proceso de enseñanza aprendizaje en clase, los docentes conocimientos efectivos con la aplicación de las técnicas lúdicas recreativas, al observar los factores negativos que al visualizar por ende en muchas ocasiones, consideramos los desentendidos encontrados en el salón de clases.

Existe la necesidad de ejecutar un plan de acción que genere socialización educativa visualizando los problemas que los estudiantes tienen, como la poca participación en clase la desmotivación y el desinterés por aprender algo nuevo para poder emplear con satisfacción en todos los campos educativos, después de haber realizado un diagnóstico institucional evidencia que los docentes no aplican técnicas lúdicas recreativas en clase, por lo que la enseñanza se ha convertido en pasiva generando en el estudiante poco interés por aprender algo nuevo, no hay participación tanto individual como grupal en la jornada de trabajo.

1.2.3 Prognosis.

Al aplicar técnicas lúdicas recreativas en el proceso educativo y de acuerdo a las investigaciones realizadas hemos considerado la manera cómo esto influye en el proceso enseñanza aprendizaje, además esto contribuiría a la formación integral de la personalidad la participación individual de los estudiantes. Entonces podemos llegar a cumplir con todas las directrices establecidas en la Actualización

y Fortalecimiento curricular (2010) donde señala que los docentes deben enfocarse en ofrecer una educación de calidad y calidez para la vida y prepararlos para el futuro.

Los estudiantes del cuarto grado de la Escuela Carmen Calisto de Borja ejecutarán este proyecto dadas las demandas educacionales que en transcurso de los años presentan grandes cambios en beneficio de la comunidad educativa, que con el respaldo de padres de familia desean lo mejor para sus hijos, preparados para todos los cambios presentes.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera influyen las actividades lúdicas recreativas en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del cuarto grado de la Escuela Carmen Calisto de Borja del Cantón Santa Elena, período lectivo 2014-2015?

1.2.5 Delimitación de la investigación

Campo: Educativo

Área: Educativa

Aspecto: Técnicas Lúdicas recreativas

Delimitación temporal: período lectivo 2014 – 2015

Delimitación poblacional: Estudiantes del cuarto grado

Delimitación espacial: Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

Propuesta: Manual de Técnicas Lúdicas Recreativas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado.

1.2.6 Preguntas directrices.

¿Por qué es importante aplicar las actividades lúdicas recreativas en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante?

¿Cómo beneficia a los estudiantes la aplicación de técnicas lúdicas recreativas en el proceso enseñanza aprendizaje?

¿Cómo afecta en el aprendizaje de los estudiantes la falta de conocimiento de las actividades lúdicas en el proceso educativo?

1.4. Objetivos.

1.4.1 Objetivo general.

Establecer la importancia de las técnicas lúdicas recreativas a través de la aplicación de actividades para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niñas y niños del cuarto grado de la Escuela Carmen Calisto de Borja, Cantón Santa Elena, período lectivo 2014-2015.

1.4.2 Objetivos específicos

-Seleccionar las técnicas lúdicas recreativas pertinentes para trabajar con los niños y niñas del cuarto grado, actividades que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje

-Aplicar técnicas lúdicas recreativas para incrementar el nivel de aprendizaje en los estudiantes.

-Diseñar una guía didáctica de técnicas lúdicas recreativas para fortalecer la enseñanza aprendizaje de las operaciones básicas en el área de matemática de los niños y niñas del cuarto grado de la Escuela Carmen Calisto de Borja.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas

El proyecto investigativo tiene sus bases en investigaciones realizadas en páginas web y en la biblioteca virtual de la UPSE a continuación tenemos los siguientes aportes de las investigaciones realizadas en las siguientes Universidades.

Universidad Técnica de Ambato “Las técnicas Lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la Escuela Elías Galarza del Caserío el Cedillo, parroquia Paccha, cantón Cuenca, provincia, del Azuay” Autor: Elojia Teolinda Astudillo Cedillo.

Todas las técnicas lúdicas entre otros que considere el docente son de gran satisfacción y comodidad para proyectarse hacia cambios significativos en el transcurso del proceso educativo, donde cualquier evento y actividad son aplicables en beneficio del educando.

Universidad Técnica del Norte. “Las estrategias Lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “Dario Egas, Grijalva, Abdon Calderón”y” Manuel.

Bastidas'' de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi. Autoras: Andrade Goyesnuvia Verónica - Ante Bravo Ana Cristina. 2010.

Al hablar de técnicas lúdicas, se enfoca como estas potencializan y reconocimiento sobre los aspectos individuales y grupales en los estudiantes en el trascurso de la labor docente, donde ellos podrán desarrollar todas las habilidades y destrezas encontradas en las acciones y actividades diarias.

Realizando las respectivas indagaciones en la Biblioteca Virtual, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena hemos considerando los siguientes trabajos que respaldan nuestro proyecto.

Universidad Estatal Península de Santa Elena “Actividades Lúdicas y su influencia para el desarrollo de las habilidades motrices en los niños de educación inicial de la Fundación Santa María de la Esperanza en la Provincia de Santa Elena durante el año 2012”. Autora: Emperatriz Jacqueline Suárez Rodríguez.

Comunicar una esperanza es considerarse parte del esquema de poder construir acciones que demuestren las expectativas por aprender algo diferente y nuevo, por medio de las técnicas lúdicas, puesto que estas son de suma importancia para desarrollar habilidades y destrezas en el campo social educativo.

2.2 Fundamentaciones.

2.2.1 Fundamentación Filosófica

Las definiciones pedagógicas toman un rol importante en educación para la vida, donde enfrascar, es cumplir con los estándares de calidad e innovación para establecer contacto con la realidad presente en las aulas escolares, todo protagonista de esta acción considera necesario que el contenido científico transmitido se los presente de manera lúdica y creativa para cumplir con los objetivos propuestos.

(Villalva, 2011) expresa que “El jugar se asocia a lo creativo e infantil que percibe en todo ser humano en sus primeros años, las técnicas lúdicas promueven el crecimiento en sentido amplio, favorece las relaciones grupales” (pg.8)

De acuerdo al criterio del filósofo Villalva que establecen la importancia sobre el aumento de potencialidades individuales y grupales de los estudiantes que promuevan diversas habilidades dentro del proceso educativo. Considerando que es una herramienta eficaz y de mucha relevancia para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja, Los estándares de conocimiento están ligados a las directrices profesionales empleados por los integrantes de la comunidad educativa.

2.2.2 Fundamentación Psicológica.

Estos se consideran de suma importancia para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación de estas actividades creativas en el transcurso del proceso de conocimientos tomando en cuenta que los protagonistas en clase son los estudiantes.

(Castro, 2011) expresa que **“Los medios de enseñanza aprendizaje constituyen un componente importante del proceso docente educativo para instruir y educar, a través de la adecuada aplicación durante las clases, de medios novedosos, se aprovechan potencialidades de los alumnos de forma creadora y productiva” (pg.4).**

Todos los argumentos sobre el cómo dar énfasis global del proceso de enseñanza aprendizaje, en el contexto educativo y como estos influyen de manera activa participativa en las actividades diarias de los estudiantes en los enfoque pedagógicos propuestos en clase.

2.2.3 Fundamentación Pedagógica

Al tomar en cuenta que las habilidades lúdicas aplicadas deben desarrollar el conocimiento creativo en los estudiantes, para mantenerlos atentos despiertos en el proceso de aprendizaje en el cual están inmersos los integrantes de la comunidad educativa.

(Gómez, 2011) expresa que: **“La poca aplicación del juego y la lúdica en los espacios de las instituciones y clases de la básica primaria, la carencia de espacios lúdicos sirven para desarrollar la motivación tanto individual y grupal donde el docente debe estar interesado.”**

Escuchar que el protagonista de todo conocimiento es el estudiante, entonces al socializar esta temática ellos podrán diferenciar entre los conectores de acción con los planteamientos sugeridos para que se conlleva por el alcance de estos parámetros.

2.2.4 Fundamentación Sociológica.

Es necesario conocer a fondo los intereses individuales y grupales de los estudiantes para poder aplicar técnicas lúdicas recreativas que ayuden a fortalecer las experiencias que poseen los estudiantes en el ámbito educativo; y que por lo tanto se deben de enseñar con creatividad y entusiasmo.

(Castro, 2011) expresa que **“El proceso de enseñanza aprendizaje constituye la vía fundamental para la adquisición de conocimientos, procedimientos, normas del comportamiento y valores legados por la humanidad. En este proceso intervienen componentes personales y no personales o personalizadas” (p.g13)**

El docente debe considerar importante aplicar una serie de técnicas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado, reconociendo el potencial que

poseen y que los conocimientos que reciben deben ser asimilados de la mejor manera creando nuevas posibilidades de cambio y transformación a nivel educativo en todos los campos.

2.2.5 Fundamentación Axiológica.

El desarrollo del estudiante como sujeto de aprendizaje y la educación de sus valores, es posible en la medida en que el docente diseñe situaciones de aprendizaje, que propicien que el estudiante asuma una posición activa; reflexiva, flexible, perseverante, cuestionadora, y productiva en su actuación en el contexto educativo considerando necesario y también importante el carácter orientador del docente en la educación (González, 2009).

El desarrollo del estudiante como sujeto de aprendizaje y la educación, es posible en la medida en que el docente diseñe y fortalezca situaciones de aprendizaje, que propicien que los estudiante asuma una posición eficiente; prudente, perseverante, y provechoso en su actuación en todo el contexto social educativo, siendo importante el carácter orientador del docente en la educación de los valores como eje de aprendizaje en todas las actividades lúdicas recreativas que potencializan la formación individual y grupal de los educandos.

2.2.6.- Fundamentación Legal.

Las investigaciones tienen sustento legal de la Constitución de la República del Ecuador aprobada en el 2008, en donde señala y muestra a simple vista la importancia de la aplicación de actividades lúdicas recreativas centradas en el estudiante, garantizando su crecimiento creativo para fortalecer el sentido informador, en todos los ámbitos educativos. Por ahora parte establece la conexión que debe existir entre el docente y el estudiante en el campo educativo para que sea significativo y creativo como modelo de cambio utilizando las capacidades individuales como grupales.

Reconocer las técnicas lúdicas recreativas como parámetro de socialización y de cambio para el desarrollo integral y creativo de los estudiantes, al presentarlo a los directivos que conforman la comunidad educativa, para el empleo significativo de este trabajo investigación.

Los parámetros en: la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Art, 343 muestran la importancia de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante habilidades y capacidades en las que deben ser despertadas mediante la aplicación de actividades lúdicas recreativas en el aula de clases. (Constitución de la República del Ecuador 2008).

También mantiene su aporte legal en los lineamientos del Buen Vivir- Plan Nacional, los cuales presentan el apoyo en la educación en todos los ámbitos educativos, conducidos al Buen Vivir.(Plan Nacional del Buen Vivir 2013)

2.3 Fundamentación Teórica

2.3.1 Técnicas lúdicas recreativas

Son herramientas que potencian el desarrollo infantil conocido como experiencias capaces de despertar en el niño el interés por el conocimiento del mundo social y natural, adquisición y dominio del lenguaje como participación activa (Escalante, 2015)

Los aportes considerados de diferentes criterios nos enseñan lo necesario que es manifestar de un modo natural y creativo las habilidades que poseen los estudiantes, considerando la participación en todas las acciones en clase presentadas en las planificaciones.

2.3.2 Técnicas Lúdicas

Existen un sin número de métodos técnicos que utiliza el docente en el salón de clases y las utiliza para mantener despierto al docente, pero debemos considerar que el espacio lúdico donde se fomenten estas actividades debe de contener todos los materiales necesarios para su aplicación y práctica individual y grupal.

(Vázquez, 2012) señala que **“lo lúdico es un método que diseña estrategias para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, lo que busca desarrollar es que los estudiantes se apropien de los temas tratados llevándolos a la práctica”**. (pg26)

2.3.3 Actividad lúdica.

Poder recalcar que todas las actividades deben ser enlazadas reconociendo el perfil educativo de los lineamientos que en el transcurrir de los tiempos traerá cambios significativos en la educación mediante la lúdica como herramienta básica del aprendizaje.

(Córdova, 2004) expresa que: **“La actividad lúdica es una actividad universal, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales. Se podría decir que no hay ningún ser humano que no haya practicado esta actividad en alguna circunstancia en algún momento de su desarrollo a través del juego”.**(pg. 48)

Comunicar que los estímulos presentados en el transcurso del proceso de transferencia de conocimientos tienen mucho que ver con la manera de impartir los roles de las actividades lúdicas recreativas, al tomar en cuenta que ellos son la base de toda enseñanza asociada a los intereses individuales y grupales en clase.

2.3.3.1 Técnicas lúdicas recreativas aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje

-Técnica de representación: Es un conjunto de herramientas, acciones, signos, imágenes que muestran los objetos y conocimientos con los que los estudiantes

actúan en el proceso educativo considerados como potencial para facilitar al proceso de enseñanza aprendizaje en todo el contexto educativo.

-Técnicas de motivación Son recursos y resortes de eficacia mágica con resultados infantiles, capaces de producir buenos resultados cuando se los considera de forma global y se los aplica en todas las actividades educacionales donde está inmerso el estudiante, aportando con estilo y eficacia hacia el rendimiento escolar.

-Técnicas de conducción grupal: Permite modificar la actitud ante la vida de los estudiantes, tratando además mejorar su bienestar subjetivo consideramos el ajedrez, futbol, gimnasia, beisbol, basquetbol para que los estudiantes puedan rescatar los valores sobre esta temática considerada importantes en la aplicación en todo el proceso educativo.

-Técnicas de concentración: Proporciona relajación necesaria para agilizar memoria y aumentar las capacidades de observación y organización tenemos el yoga, considerada como parte fundamental de los estímulos sensoriales del cerebro enfocado para activar los procesos mentales en el desarrollo de habilidades.

-Técnicas de rompe hielo: Ayuda a facilitar el camino del aprendizaje haciendo el conocimiento claro y de motivación que los estudiantes se sientan más cómodos y estimulados para la conservación de actividades, el cómo ampliar y darlo a

conocer para poder evidenciar un aprendizaje significativo para esto se ha considerado árbol de palabras

-Técnicas participativas: Favorecen la integración grupal y posibilitan que el conocimiento individual enriquezca al grupo y especialmente a cada integrante dentro del proceso social educativo, donde está inmerso el educando, como protagonista del conocimiento en clase. Dejar claro que ellos son los actores de estas técnicas.

- Técnicas para el desarrollo de habilidades: Son un conjunto de conductas aprendidas de forma natural, por lo tanto pueden ser entendidas de manera autónoma por el aprendiz en el contexto social, demostrar que se logra todo objetivo propuesto cuando se está en constante investigación para mantenerse actualizado en cada una de las técnicas lúdicas recreativas, para de esta manera desarrollar y potencializar las habilidades de los estudiantes en el aula de clase.

Técnicas de la expresión: Posibilitan lograr con mayor acercamiento a la realidad de aprendizaje, desarrollando habilidades y capacidades, permiten el desarrollo de habilidades y destrezas en todos los conocimientos, para que los estudiantes sean capaces de enfrentarse a la vida, poniendo en práctica los saberes que se han estado recibiendo en el proceso de enseñanza aprendizaje; los docentes son los facilitadores de que se ejecuten con eficiencia estas técnicas.

2.3.3.2 Importancia al aplicar técnicas lúdicas recreativas.

Las técnicas lúdicas recreativas son fundamentales para establecer los cambios en beneficio de la niñez y la adolescencia en general, como estándares de calidad y calidez para formar estudiantes capaces de rendir alto nivel de enseñanza aprendizaje aplicando las actividades en el contexto socio educativo.

(Rubiales ,2010) **“El educador realizará la observación directa y sistemática de las conductas y situaciones de los niños a lo largo de la actividad lúdica y servirá para evaluar la efectividad o no de la práctica educativa y guiará las decisiones que se tomen al respecto” (p.g5)**

Es importante que el docente esté activamente relacionado a los parámetros que debe de cumplir los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para establecer con efectividad las acciones ejecutadas a lo largo de la clase, dirigiéndonos con claridad y motivación.

(García, 2010) **“El docente es quien plantea las actividades lúdicas para que los niños construyan aprendizajes escolares. Sí, el educador es el que debe dirigir los juegos para dar el sentido educativo a la actividad lúdica. Dada la importancia del juego”. (p.g5)**

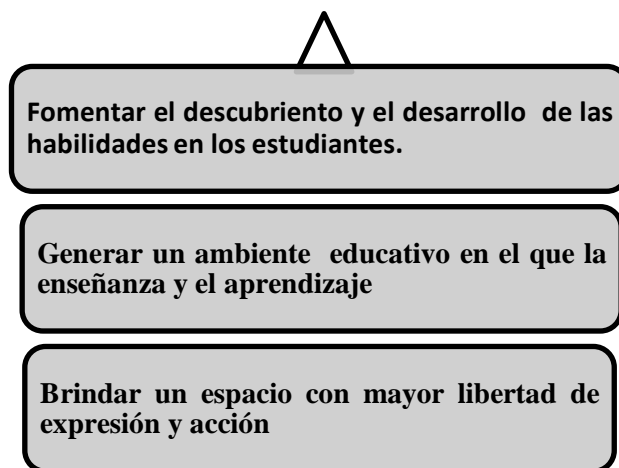
La base fundamental dentro de las instituciones educativas es que se tome en cuenta que el protagonista en los salones de clase es el estudiante, no podemos

olvidarnos que somos guías en este proceso de desarrollo que conlleva a responsabilizarnos y actualizarnos en mejoras de los educandos.

2.3.3.3 Características de las actividades lúdicas recreativas.

(Ministerio de Educación en sus lineamientos y orientaciones metodológicas 2014) "es importante emplear actividades lúdicas para potencializar sus habilidades emocionales, sociales y cognitivas presentando la siguientes características". Nos enfocamos en que la participación debe ser activa para poder establecerse como vínculo dentro del proceso educativo coordinando con responsabilidad todas estas acciones.

Gráfico # 1 Características de las actividades lúdicas



Fuente: Ministerio de Educación 2014

Elaborado por: Johanna Villón Cruz

2.3.4 Ventajas al aplicar las técnicas lúdicas recreativas en clase

Es importante que con la aplicación de diferentes actividades se fortalezcan las capacidades de los estudiantes de Educación General Básica brindar respuestas a sus necesidades e intereses al demostrar sus capacidades a la comunidad local y nacional. (Ministerio de Educación en sus lineamientos y orientaciones metodológicas 2014)

Técnicas de representación

Teatro
Música
Sonido
Danza
Gimnasia

Actividades deportivas.- Desarrollan conocimientos y destrezas de diferentes disciplinas deportivas a través de la toma de conciencia de los beneficios físicos, psicológicos y sociales que la práctica deportiva.

Técnicas participativas

Ajedrez
Fútbol
Beisbol

Actividades científicas.- Despierta la curiosidad científica a partir de los principios de la ciencia y la tecnología según el Ministerio de Educación 2014

Técnicas de concentración

Física

2.3.5 Actividades sobre las técnicas lúdicas recreativas de 8-9 años.

Cuadro # 1 Actividades

ACTIVIDADES	QUE GENERA	ESTRATEGIAS QUE SE DESARROLLA
Jugando con el Tangram	Conocimientos, destrezas y habilidades.	Estimula el trabajo en equipo y la cooperación
Árbol de palabras	Es una representación gráfica del texto o un tema.	Identificar contenidos amplios en los textos
Cuento pictograma	Conocimientos, habilidades y destrezas	Fomentar la creatividad y expresión artística con pictogramas.
Dramatización con títeres	Conocimientos y destrezas de diferentes disciplinas.	Trabajar en el ámbito grupal y social.
Cuento “El campesino que venció al diablo”	Busca despertar la curiosidad y diversión con el cuento.	Despertar la curiosidad y el interés en el área de Lengua y Literatura
Reconociendo las frutas y su valor nutritivo	Conocimientos, habilidades y destrezas grupales.	Estimula el trabajo en equipo y la cooperación
La pelota preguntona	Facilita el surgimiento de nuevas ideas mediante las disciplinas deportivas.	Genera ideas nuevas en los estudiantes y diversión
Dibujando mis manitas y los órganos de los sentidos	Conocimientos, habilidades y destrezas	Fomentar la creatividad y expresión artística

Fuente: Texto Lúdico de actividades

Elaborado por: Johanna Villón

Las actividades lúdicas recreativas son aplicadas por el docente al tomar en cuenta que la actividad lúdica incrementa el proceso de enseñanza aprendizaje de socialización en el cual el trabajo en equipo ayuda a fortalecer los conocimientos significativo (Contreras, 2010).

2.3.6 Rol del docente para trabajar las técnicas lúdicas recreativas

Al conllevar a la práctica todos los lineamientos son importantes para establecer incrementar los beneficios de cada sujeto dentro del entorno social donde se encuentra el educando, es necesario contribuir en este proceso.

(Ausubel, 2004) entre otros señala lo siguiente: **“El docente debe de tomar en cuenta que la actividad lúdica aumenta el proceso de socialización al compartir y cooperar en equipo para fortalecer el aprendizaje significativo y el desarrollo intelectual de los estudiantes”**. (p.g5)

Al tomar las directrices para poder socializar con mayor calidad el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula para desarrollar todas las destrezas habilidades que deben ser descubiertas por el docente con la aplicación de técnicas lúdicas recreativas. Debemos socializar en todos los temas relacionados con el fortalecimiento del educando.

Es importante mantener confiados y despiertos a los estudiantes en todos los ámbitos educativos, aportante de manera coherente y precisa en todos los procedimientos, técnicos que ayuden al desarrollo de diversas destrezas que deben ser descubiertos por medio de la enseñanza que reciba en los salones de clase.

(Venegas, 2010) señala que **“El educador debe tener presente que es más importante que el niño asimile los procesos de aprendizaje. La actitud del educador debe provocar en los niños una conducta de libertad, de independencia y autonomía, además de potenciar la creatividad”**. (pg5).

Los parámetros educativos nos indican lo consciente que debe estar el docente cuando demuestra sus temas en clase, se debe enseñar la responsabilidad tanto individual como grupal para que las acciones ejecutadas nos conlleven a un aprendizaje significativo.

Para que la intervención del educador tenga la máxima eficacia, éste debe tener presente los siguientes aspectos:

- Construir estrategias técnicas conociendo la progresión infantil.
- Las estrategias empleadas deben estar coordinadas de acuerdo a los objetivos propuestos.
- Deben ser adecuados todas las actividades ejecutadas en el salón de clase.
- Ejecutar actividades de acuerdo a las necesidades individuales y grupales.
- Presentar de forma creativa las actividades propuestas aplicando las técnicas lúdicas recreativas en los estudiantes de cuarto grado.
- Animar en todo momento a los estudiantes aplicando herramientas variadas y de acuerdo a la necesidad estudiantil.

2.3.7 Proceso de enseñanza aprendizaje.

Las acciones empleadas por los docentes deben presentar frutos que ayuden a desenvolverse en todos los ámbitos educativos que se encuentre el estudiante dentro de una gama de cambios y transformaciones que con el transcurso del tiempo procede a limitaciones, éstas deben ser manejadas con eficacia y eficiencia.

(Ministerio de Educación 2014) expresa que **“El aprendizaje construye en el marco de las relaciones interpersonales en el contexto escolar, la calidad de los aprendizajes no sólo depende de las características del contenido a enseñar, las estrategias docentes, los recursos didácticos, las influencias del ambiente social”**.

La socialización en equipo es una manera de mantener despierto al estudiante en el transcurso de la enseñanza, manejando herramientas que faciliten los cambios que se han presentado en todos los campos educativos, donde se encuentra inmersa la comunidad educativa.

(Rodríguez, 2014) **“El aprendizaje conduce al aumento de la autoestima y el gusto por conocer nuevas cosas, debiéndose desarrollar bajo un clima afectivo del grupo, manejar sucesos de la vida social profesional y personal”**

La motivación es un rol que debe de enfatizar todo docente ya que si la clase no se motiva entonces no alcanzaremos un aprendizaje significativo en el proceso, ser innovador es el éxito de toda labor docente, encaminada a un porvenir más relevante de acuerdo a los intereses de la comunidad educativa.

2.3.8 Proceso de enseñanza en los estudiantes.

Los conocimientos son palpables cuando se ejecutan parámetros que despierten y motiven con claridad en aprender todas las enseñanzas que faciliten confiar y dar a conocer la responsabilidad que se tiene al ejecutar estas actividades en clase.

(Rajadell, 2001) expresa que “el docente es el formador para organizar el proceso de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta una serie de factores que coincidan con dicha actuación, como la lógica interna de la materia considerando los objetivos propuestos en la planificación”(pg4)

Ser guías del conocimiento hacia una perspectiva más amplia en el conocimiento del aprendizaje escolar y aprovechando los beneficios que tendrán los educandos en las acciones prácticas, relacionando las experiencias previas con los conocimientos que recibe el estudiante en clase.

(López, 2014) **“Asimismo, dijo que cuando nos referimos al pensamiento crítico y reflexivo, estamos aludiendo a aprender, analizar y reflexionar sobre las diferentes realidades que encaramos, lo cual nos lleva a obtener conclusiones basadas precisamente en el análisis”.** (pg. 17)

Dentro de la aplicación de las técnicas lúdicas están inmersos un sinnúmero de lineamientos que si se los pone en práctica se verá reflejado con anticipación los beneficios que esta contribuye en la labor educativa en forma general y global.

- La comunicación: Es el arte de comunicar y dialogar con uno o varias personas sobre un determinado tema.
- El pensamiento crítico: Se lo determina como la acción de formular ideas, criterios y darlos a conocer a los demás.
- El pensamiento reflexivo: Es la acción de analizar sobre un tema específico que necesita ser despejado de muchas dudas.
- El trabajo en equipo: Es una herramienta que facilita la intervención individual y grupal de los estudiantes.
- La toma de decisiones: Dar a conocer sus ideas en un determinado tiempo y lugar, esto puede ser de un tema o varios en particular.
- La responsabilidad: Es la acción de ser responsable de sus acciones, hechos o atribuirlos como respaldo de otro.

Fuente: Texto lúdico de actividades motoras

2.3.8.1 Proceso de enseñanza activa en las Instituciones Educativas.

El entorno social donde el educando se encuentre debe ser el más lúdico para contribuir de manera eficiente en el logro de los objetivos presentes, haciéndole conocer sobre la realidad en la que se encuentran para poder conllevarlos a la apertura de nuevos enfoques pedagógicos.

(Escobar, 2014) **“El proceso de enseñanza - aprendizaje es el objeto de estudio de la Didáctica y en la época actual encierra un carácter renovador, para tributar al cambio educativo que reclama el inicio de este nuevo siglo”.** (pg4)

La didáctica dentro del proceso educativo debe ser de carácter emotiva que respalde los intereses hacia una transformación efectiva, bueno en este siglo 20 se pide innovación en todos los lineamientos laborales educativos.

2.3.9.3 Proceso enseñanza de aprendizaje en los niños de 8 a 9 años.

Las instituciones presentarán inconvenientes pero lo importante y necesario es que el docente debe mantenerse despierto y con ganas de mejorar los conocimientos en todas las investigación que se ejecuten, al considerar una oportunidad para crecer en grande.

(García, 2014) **“El maestro, se enfrenta a dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje pero tiene en sus manos los resultados obtenidos, no solamente por él, sino por otros investigadores, los cuales puede introducir”.** (pg325)

En las instituciones educativas se presentarán inconvenientes pero lo importante y necesario es que el docente debe mantenerse actualizado en todos los informes que presente el Ministerio de Educación y que la investigación no debe abandonarla por ser considerada una oportunidad para crecer en grande.

2.3.8.2 Principios didácticos para emplearlos en el proceso de enseñanza aprendizaje

- Comunicación
- Actividad individualización
- Socialización
- Globalización
- Creatividad
- Intuición
- Apertura

Fuente: Texto lúdico de actividades motoras

La comunicación.- Es el arte de la socialización por el cual se establece una relación coherente, con la finalidad de dar su criterio sobre diferentes temas propuestos.

Actividad individualización.- Es el proceso por el cual se identifica los diferentes términos a considerar dentro de los esquemas presentados en un determinado plazo.

Socialización.- Es la acción de dar a conocer los diversos criterios o relaciones de diferentes temas a considerar.

Globalización.- Es el todo de una estructura pedagógica establecido por diferentes concepciones

Creatividad.- Es arte de imaginar algo dando la perfección de un trabajo aplicando las habilidades y destrezas.

Intuición.- Nos ayuda a manejar nuestras emociones de una manera precisa y oportuna.

2.3.9 La educación y el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ampliar y también incrementar y desarrollar la personalidad hacia los futuros cambios sociales que deberán ser solucionados con prudencia y mucha cautela guiado por los docentes en el transcurso del aprendizaje escolar.

(Maldonado, 2011) expresa que **“Proceso de acción sobre el individuo a fin de llevarlo a un estado de madurez que lo capacite para enfrentar la realidad de manera consciente, equilibrada y eficiente, para actuar dentro de ella como ciudadano participante y responsable”**. (pg4)

El ambiente donde el estudiante se encuentre debe ser manejado con responsabilidad haciéndole conocer sobre la realidad en la que se encuentran para

poder conllevarlos a la apertura de nuevos enfoques pedagógicos estructurados de manera global en todos los campos de transformación.

(Morales,2004) expresa que **“La educación es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona, donde podrá alcanzar su pleno desarrollo en los ámbitos físico, biológico, emocional, intelectual y espiritual entre otros”**.
(pg4)

Es importante formar y fortalecer la personalidad estudiantil hacia los futuros problemas con los que se encontrará, y que deberá solucionarlos con responsabilidad y mucha cautela guiado por sus docentes para encontrar soluciones precisas y eficientes.

2.3.9.1 El rol del docente en educación con los niños y niñas.

El docente es el que pasa más tiempo con los estudiantes y por esta razón se debe manejar con seguridad al transferir las enseñanzas que conlleven al aprendizaje en saberes significativos para enfrentar problemas que se encuentren en el camino.

(Ministerio de Educación, 2014) expresa que **“El docente debe tomar en cuenta el sentido pedagógico de los acuerdos de convivencia para fortalecer los vínculos interpersonales para que los estudiantes participen de las actividades de la Escuela en las áreas priorizadas esto es una condición”**.
(pg7)

Los criterios pedagógicos demuestran el valor de la aplicación de técnicas lúdicas recreativas en el aula y de qué manera éstas afectan al conocimiento si no se las considera o se las aplica en un determinado lugar, claro de acuerdo a los intereses de los niños.

(Flores, 2010) **“La labor de los docentes es fundamental, porque son ellos quienes están en contacto con los alumnos diariamente y son un modelo de comportamiento social”. (pg5)**

Enfatizar que el docente es el que pasa más tiempo con los estudiantes y por esta razón se debe manejar con mucha motivación y creatividad para enfrentar problemas, aplicando las diversas técnicas para fortalecer el proceso de enseñanza de los estudiantes de cuarto grado de la “Escuela Carmen Calisto de Borja”.

La comunidad educativa debe estar inmersa en la aplicación de mejoras para incrementar las capacidades tanto individual como grupal en el campo laboral educativo donde los estudiantes deben de crear nuevas posibilidades de cambio.

2.5. Idea a defender.

Con la aplicación de técnicas lúdicas recreativas se fortalecerá el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de la Escuela Carmen Calisto de Borja cantón Santa Elena, periodo lectivo, 2014-2015.

2.6. Señalamiento de las variables

2.6.1 Variable independiente: Técnicas Lúdicas Recreativas

2.6.2. Variable dependiente Proceso de enseñanza aprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque Investigativo.

Este trabajo de investigación tiene relación directa con el tema del problema de investigación y se indagó que el aprendizaje en los estudiantes; en el aspecto educativo enmarcados en un enfoque cualitativo que debe ser desarrollado como mucha eficiencia y responsabilidad considerando una Guía de técnicas lúdicas para el desarrollo del proceso de enseñanza en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, será un aporte importante para el docente, que tendrá a su disposición una herramienta útil en el contexto educativo.

3.2 Modalidad básica de la investigación.

- Bibliográfica
- Explicativo
- Descriptivo

3.2.1 Investigación Bibliográfica.

La investigación bibliográfica es esencial para lograr el objetivo planteado en la metodología seleccionada, es fundamental porque es un recurso que ayuda a visualizar y obtener resultados del problema existente, mediante las encuestas,

entrevistas aplicados a los miembros de la Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja para la ejecución de este proyecto se debe indagar algunas fuentes bibliográfica, páginas, autores, libros y revistas, etc.

3.2.2 Investigación Explicativa.

La investigación explicativa identifica las causas que inciden en el problema, encontrando las explicaciones que sean necesarias y definir en qué forma y aspectos una guía de técnicas lúdicas recreativas, beneficia al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la “Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja”.

3.2.3 Investigación Descriptiva.

La investigación descriptiva tiene estrecha relación con la problemática planteada, y está acorde a la situación y un seguimiento minucioso para la valoración optima de los resultados proporcionados en la institución educativa por parte del personal docente del Cuarto Grado, dando acogida para la realización del proyecto que ayuda a identificar las características del problema que se va a indagar.

3.3 Nivel o tipo de investigación

La respectiva investigación al enfoque participativo con los estudiantes-docentes, la problemática visualiza nuevos cambios y aspectos reales para de esta manera solucionar los problemas educativos con la ejecución de una Guía de Técnicas de

lúdicas recreativas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado.

3.3.1 Observación

Las respectivas investigaciones se realizaron en la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, donde facilitaron ejecutar el proyecto y se evidenció lo que nos interesa de los acontecimientos, se ha considerado como esto va a incrementar conocimientos. Con las debidas indagaciones a los estudiantes, representantes legales y docentes del cuarto grado de a “Escuela Carmen Calisto de Borja”, de esta manera visualizar los problemas.

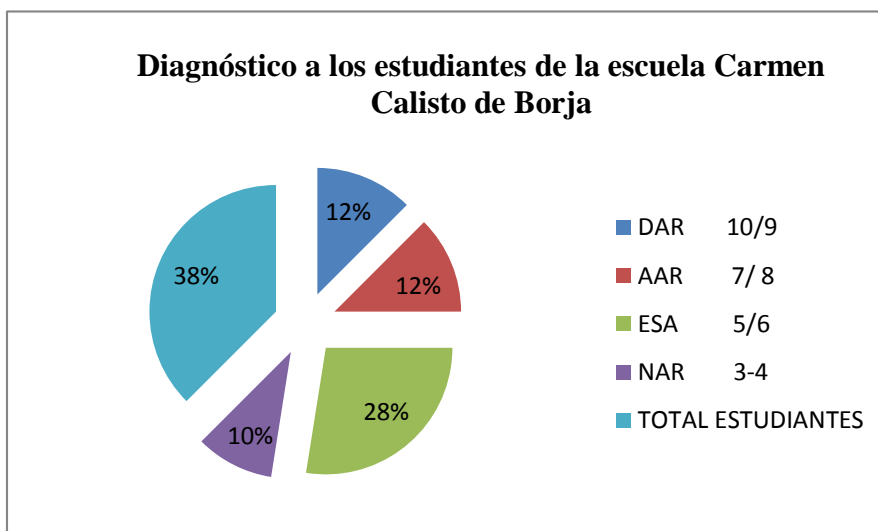
Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja Técnica de Observación

Instrumento de evaluación

Grado y Grupo:	Fecha de observación
Asignatura:	
Aprendizaje esperado	
Describe cómo los seres humanos transformamos la naturaleza al obtener recursos para nutrirnos y protegernos.	
Aspectos a observar	

- El alumno aporta ideas para la selección de productos que satisfacen sus necesidades.
- Espera su turno para participar.
- Sus participaciones tienen que ver con el tema.
- Acepta los comentarios de otros y los analiza.
- Contribuye en la elaboración del aprendizaje de sus compañeros.
- Expone de manera clara, precisa y coherente.
- Reflexiona sobre lo que opina.
- Desarrolla habilidades.
- Trabaja de manera colaborativa.

Fuente: <http://es.slideshare.net/hotxa/planificaciones-tercer-grado>



Fuente: Datos de la investigación
 Elaborado por: Johanna Villón

De acuerdo a los resultados de las evaluaciones del tercer parcial de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja, se evidencian el bajo rendimiento escolar que presentan en el transcurso del proceso educativo, y que por razones lógicas no se puede entender porque los directivos de la institución educativa no han presentado un plan de mejora para lograr la receptor y alcanzar los aprendizajes que necesitan ser reforzados de manera rápida, segura en todos los ámbitos educativos.

Los docentes toman las diversas decisiones de cómo mejorar la enseñanza aprendizaje, en pocas palabras el hacerlo dinámico creativo para que los estudiantes obtengan promedios altos en sus calificaciones quimestrales, de acuerdo a las estadísticas presentes el 75% de los estudiantes han obtenido un 7 como promedio final.

3.3.2 Encuesta.

La encuesta se aplicó a la docente, estudiantes y representantes legales del Cuarto Grado y se consideró en beneficio que esto representa a los educandos, tomando en cuenta las opiniones de los que conformará la población.

3.3.3 Entrevista.

La entrevista se ejecutó a la directora de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja” Lcda. Alexandra Gómez Bernabé, quien nos facilitó su permiso para aplicar el proyecto, beneficiando en todos los ámbitos educativos, tomando las evidencias respectivas en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

3.4 Población y Muestra.

La población está compuesta de 35 estudiantes del Cuarto Grado de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja” 11 docentes, y 35 representantes legales para formar un universo de 81 personas. Detallada de la siguiente manera como evidencia de las investigaciones realizadas.

Cuadro n° 2 población

POBLACIÓN	TOTAL
Representantes legales	35
Estudiantes	35
Docentes	11
Total	81

Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Johanna Villón

3.5 Operacionalización de variables

3.5.1 Variable independiente: Técnica Lúdicas Recreativas

Cuadro N° 3 Variable independiente

Definición	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Son herramientas que ayudan al fortalecimiento de diversas habilidades en los estudiantes, facilitando el proceso de aprendizaje en clase y de esta manera beneficiar al ámbito Educativo.	Técnica de representación Técnicas de motivación Técnicas de concentración Técnicas participativas Técnicas para el desarrollo de habilidades Técnicas para la consolidación de conocimientos	-Actividades lúdicas recreativas para fortalecer el proceso enseñanza - aprendizaje. -Construcción de conocimientos a partir de técnicas lúdicas recreativas. -Reconocimiento de diversas actividades aprendidas a través de las técnicas lúdicas.	¿Qué técnicas lúdicas recreativas aplicarías en clase? ¿De qué manera se fortalecían los estudiantes al aplicar estas técnicas lúdicas recreativas? ¿Cree usted que se motivan los estudiantes al emplear estas técnicas lúdicas recreativas?	Encuestas Observación a estudiantes

Datos de la investigación
Elaborado por: Johanna Villón

3.5.2 Variable dependiente: Proceso enseñanza aprendizaje

Cuadro N° 5 Variable dependiente

Definición	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
El proceso de enseñanza - aprendizaje es el objeto de estudio de la Didáctica y en la época actual encierra un carácter renovador, para tributar al cambio educativo que reclama el inicio de este nuevo siglo.	<p>Dimensión expresiva:</p> <p>Desarrollo de competencias y habilidades</p> <p>Dimensión lúdica:</p> <p>Fortalecer las destrezas del proceso de aprendizaje</p> <p>Dimensión productiva</p> <p>Habilidad para crear algo nuevo</p>	<p>Se desarrollan los aspectos lúdicos y vivenciales del estudiante.</p> <p>Se fortalece el aprendizaje de actividades lúdicas recreativas.</p> <p>Visualizar los procesos de aprendizaje del estudiante.</p>	<p>¿Qué técnicas lúdicas recreativas van aplicar?</p> <p>¿Qué tipos de actividades relacionadas a las técnicas lúdicas le gustaría realizar?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Observación a los estudiantes</p>

Datos de la investigación
Elaborado por: Johanna Villón

3.6 Plan de recolección de información

Cuadro # 5 Plan de Recolección de la Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Evaluar el nivel de utilización de las técnicas lúdicas en los estudiantes y en forma grupal.
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes , profesores y padres de familia
3. ¿Sobre qué aspectos?	Clases activas e innovadoras
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Johanna Villón
5. ¿A quiénes?	A los estudiantes de cuarto grado
6. ¿Cuándo?	2014 – 2015
7. ¿Dónde?	Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”
8. ¿Cuántas veces?	Una vez al mes durante el año 2014 – 2015
9. ¿Cómo?	De forma grupal e individual
10. ¿Qué técnicas de recolección?	- Entrevista y Encuestas.
11. ¿Con qué?	Cámara fotográfica

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Johanna Villón

3.7. Plan de procesamiento de información

Cuadro # 6 procesamiento de información

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
<p>Mediante las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la Institución se determinó la falta de aplicación de técnicas lúdicas recreativas y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes al momento de que los maestros dictan sus clases determinando la importancia de las mismas en el desarrollo del pensamiento creativo</p>	<p>A partir de que se conoce el problema que tenían los integrantes de la Institución se procedió a buscar información mediante los artículos, revistas, páginas web, libros, etc., acerca de las causas y efectos que producía este fenómeno. Además se convivió con la comunidad educativa para verificar la situación de cada una de las partes.</p>	<p>Mediante la información que se obtuvo acerca de la falta de aplicación de técnicas lúdicas recreativas se realizaron las encuestas, entrevistas, se tomaron apuntes en el diario de campo, cuaderno de notas, los mismos que se utilizaron para analizar la propuesta que se tenía para poder solucionar esta problemática.</p>	<p>Una vez definido que la ausencia de la aplicación de técnicas lúdicas recreativas ocasiona en el estudiante falta de motivación en el proceso de desarrollo del aprendizaje, los maestros, padres de familia deberían involucrarse de forma activa a esta propuesta educativa ya que de esta manera se reflejará en la personalidad de sus hijos y lograr el desarrollo integral del individuo.</p>	<p>Mediante la aplicación de técnicas lúdicas recreativas para el desarrollo del aprendizaje, el docente tendrá un apoyo diario para desarrollar habilidades del educando y dará facilidad para que las clases dentro y fuera del salón de clases sean placenteras. Esto permitirá que el docente se sienta motivado a aprender no para el momento sino más bien para la vida.</p>

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Johanna Villón

Resultados de las encuesta realizada a los docentes de la Escuela de Educación Básica "Carmen Calisto de Borja"

1. En sus clases impartidas con sus estudiantes cuál de las técnicas lúdicas usted aplica?

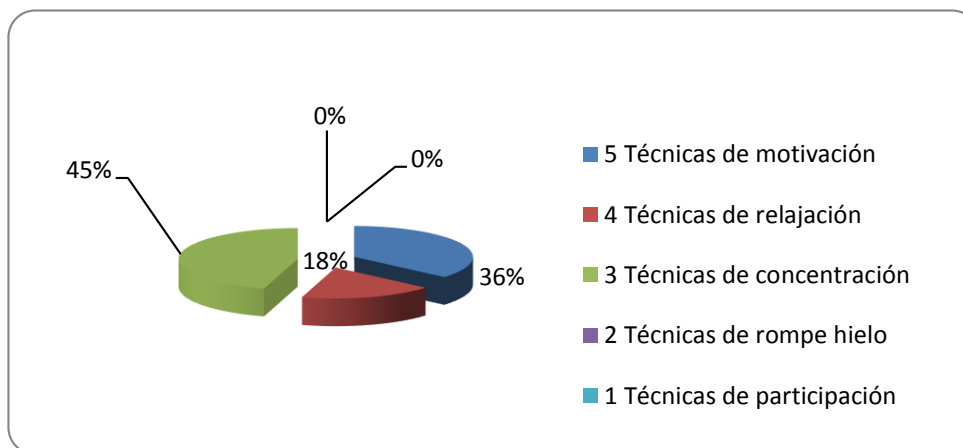
Cuadro N° 7 Técnicas Lúdicas

Ítem	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Técnicas de Motivación	4	36%
	Técnicas de Relajación	2	18%
	Técnicas de Concentración	5	45%
	Técnicas de Rompe hielo	0	00%
	Técnicas de Participación	0	00%
	Total general		11

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja

Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 2: Técnicas Lúdicas



Fuente Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja

Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a la encuesta realizada a todos los docentes del Cuarto Grado de Educación Básica, se observó un resultado que indica que el 36% de los encuestados en su gran mayoría aplican las técnicas de motivación en beneficio de los estudiantes.

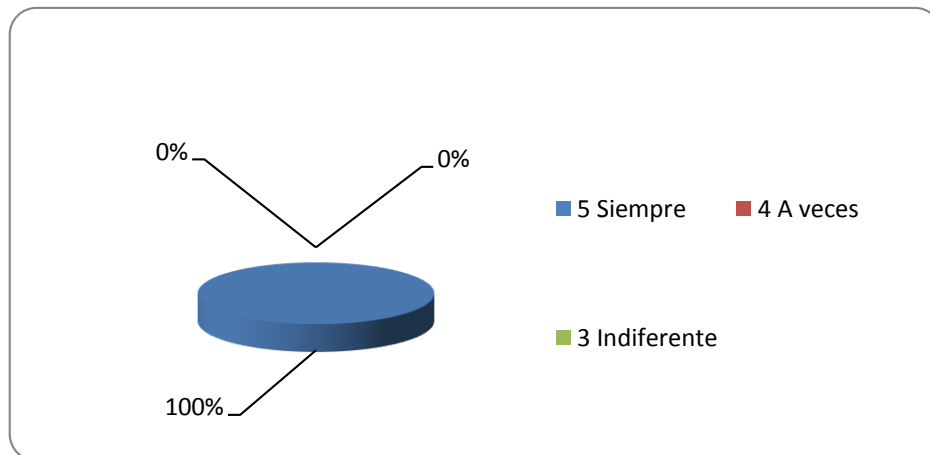
2. ¿Es importante que el docente esté relacionado con los parámetros dentro del proceso enseñanza aprendizaje?

Cuadro N° 8 Proceso de enseñanza aprendizaje

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
2	Siempre	11	100%
	A veces	0	0%
	Indiferente	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 3: Proceso de enseñanza aprendizaje



Fuente: Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a la encuesta realizada a todos los docentes del Cuarto Grado de Educación Básica, se pudo notar a través de los resultados obtenidos todos coinciden que los docentes deben estar relacionados con los parámetros en el proceso de enseñanza, sería de mucho beneficio para sus representados.

3. ¿La aplicación de técnicas lúdicas recreativas benefician a los estudiantes en el logro de los objetivos propuestos por los docentes?

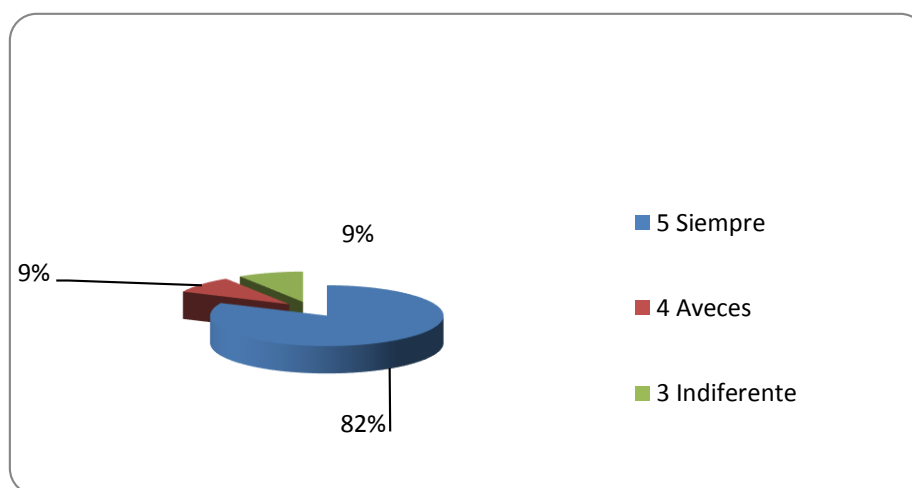
Cuadro N° 9 Aplicación Técnicas lúdicas

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3	Siempre	9	82%
	A veces	1	9%
	Indiferente	1	9%
	Total	11	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja

Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 4: Aplicación Técnicas lúdicas



Fuente: Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja

Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a la encuesta realizada a todos los docentes del Cuarto Grado de Educación Básica, se puede observar según los resultados obtenidos, que todos quienes se les realizó la encuesta afirman que los estudiantes se beneficiarán con la aplicación de estas técnicas lúdicas recreativas en el aula de clase.

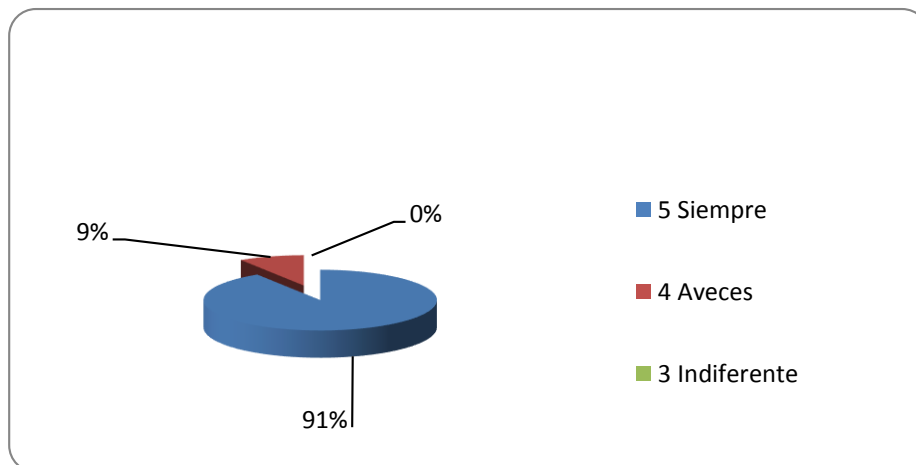
4. ¿Las técnicas lúdicas recreativas ayudan al fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?

Cuadro N° 10 Desarrollo intelectual en los estudiantes

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
4	Siempre	10	91%
	A veces	1	9%
	Indiferente	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 5: Desarrollo intelectual en los estudiantes



Fuente: Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a la encuesta efectuada a los docentes del Cuarto Grado de Educación Básica, se puede concluir que de los encuestados todos piensan que con la aplicación de técnicas lúdicas recreativas ayudan al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

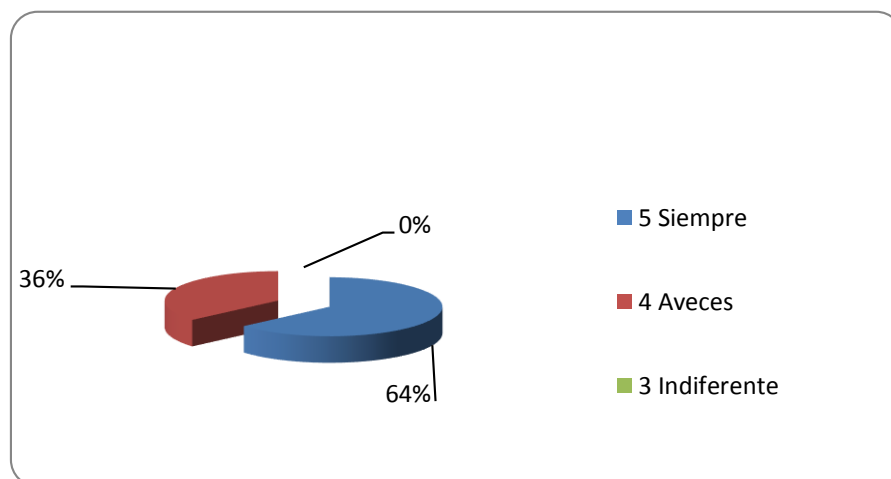
5. ¿Las técnicas lúdicas recreativas permiten el desarrollo de habilidades en el transcurso del proceso de enseñanza aprendizaje?

Cuadro N° 11 Desarrollo de habilidades

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	Siempre	7	64%
	A veces	4	36%
	Indiferente	0	0%
	Total	11	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 6: Desarrollo de habilidades



Fuente: Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a la encuesta los docentes del Cuarto Grado de Educación Básica, podemos llegar a la conclusión que ellos enfatizan que las técnicas lúdicas recreativas permiten el desarrollo de habilidades en todos los ámbitos educativos.

Resultados de las encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Carme Calisto de Borja”

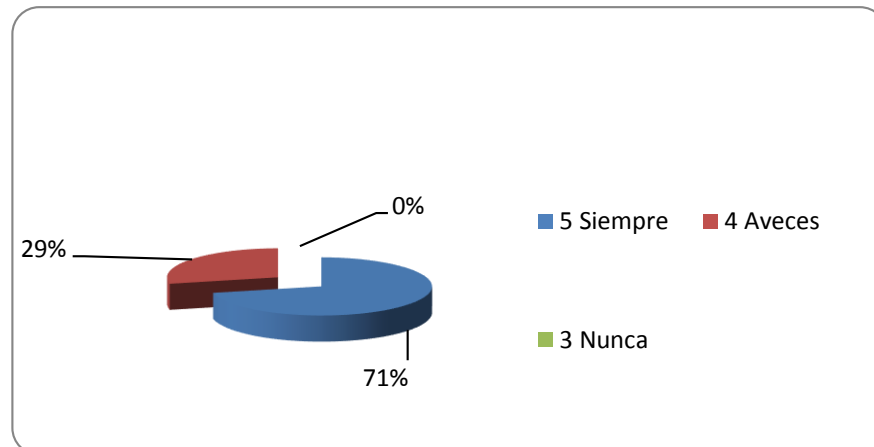
1 ¿Te gustaría que tu docente en tus horas de clases trabaje actividades lúdicas?

Cuadro N° 12 Actividades lúdicas

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	25	71%
	A veces	10	29%
	Nunca	0	0%
	Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 7 Actividades lúdicas



Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a los estudiantes del Cuarto Grado, se obtuvo resultados en todos los encuestados consideran que los docentes deben trabajar con actividades técnicas lúdicas, de esta manera fortalecer las clases.

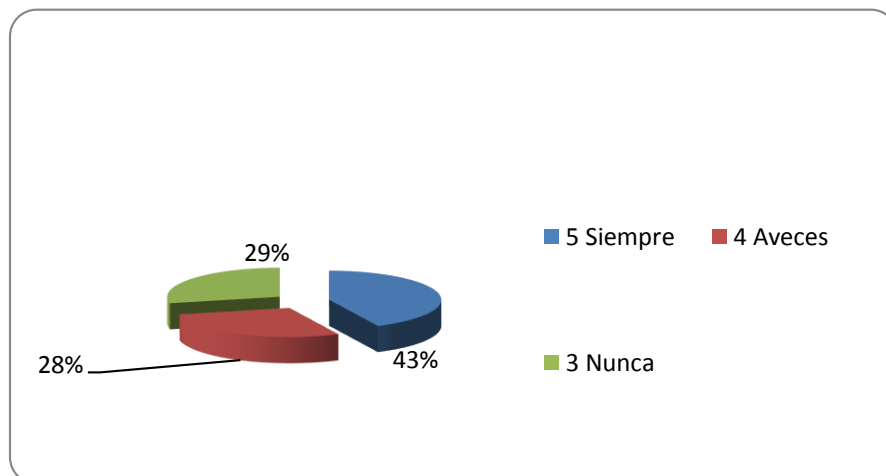
2. ¿Desearías que tu maestro/a realice trabajos con actividades lúdicas recreativas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje?

Cuadro N° 13 Actividades lúdicas

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
2	Siempre	15	43%
	A veces	10	29%
	Nunca	10	29%
	Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 8: Actividades lúdicas



Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a todos los estudiantes del Cuarto Grado, se obtuvo resultados en todos los alumnos desean que los maestros trabajen en sus clases con actividades lúdicas recreativas.

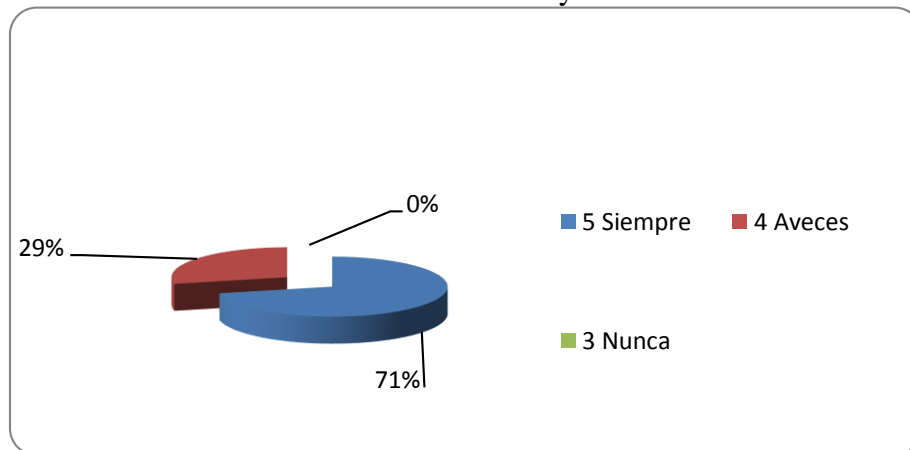
3. ¿Los docentes en sus actividades deben de considerar los conocimientos en los estudiantes?

Cuadro N° 14 Los docentes y las actividades

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3	Siempre	25	71%
	A veces	10	29%
	Nunca	0	0%
	Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 9 Los docentes y las actividades



Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a todos los estudiantes del Cuarto Grado, se obtuvo resultados donde la mayor parte de los alumnos desean que sus maestros trabajen en sus clases con actividades lúdicas recreativa, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

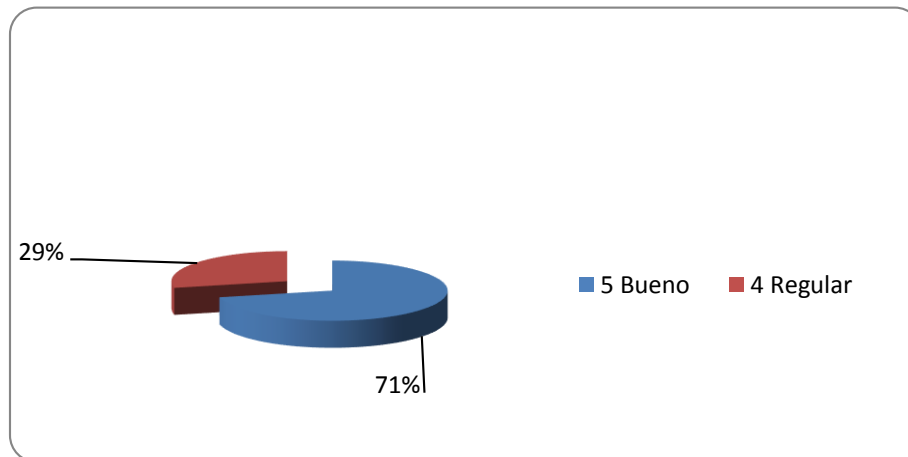
4. ¿Tus actividades lúdicas recreativas en clases como lo consideras?

Cuadro N° 15 Actividades en clase

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
4	Bueno	25	71%
	Regular	10	29%
	Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 10: Actividades en clase



Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a los estudiantes del Cuarto Grado, se obtuvo resultados donde todos los alumnos consideran interesante las clases pero falta diversión para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en clase.

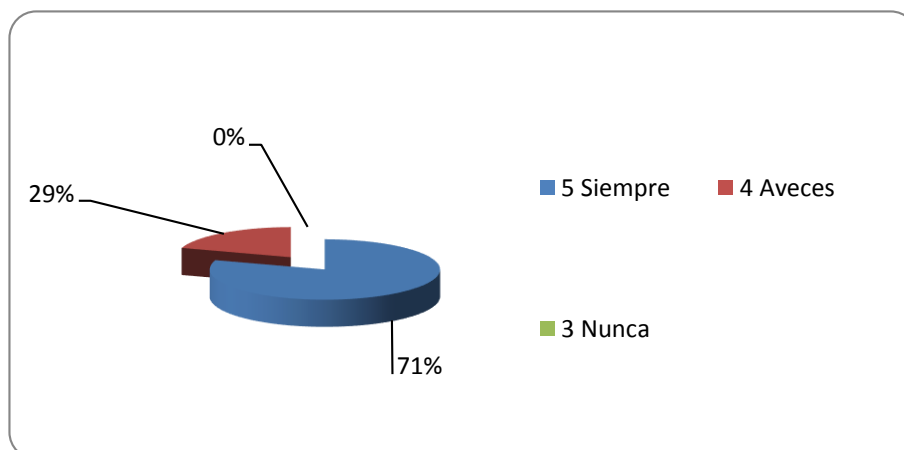
5. ¿Desearías que tu maestro/a aplique actividades lúdicas recreativas en las horas de clase para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje?

Cuadro N° 16 Actividades lúdicas

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	Siempre	25	71%
	A veces	10	29%
	Nunca	0	0%
	Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 16 Actividades lúdicas



Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a los estudiantes del Cuarto Grado, se obtuvo resultados donde todos los alumnos desean que sus maestros realicen trabajos con técnicas lúdicas recreativas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

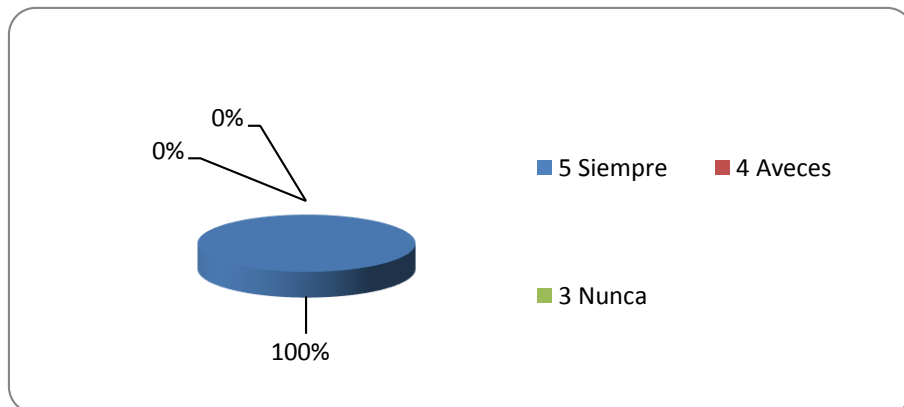
6. ¿Te gustaría que tu maestro/a trabaje con una guía de técnicas lúdicas recreativas para fortalecer el proceso de aprendizaje?

Cuadro N° 17 Guía de técnicas lúdicas

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	35	100%
	A veces	00	0%
	Nunca	0	0%
	Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 12: Guía de técnicas lúdicas



Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a todos los estudiantes del Cuarto Grado, se obtuvo resultados donde todos los alumnos desean trabajar con una guía de técnicas lúdicas recreativas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Resultados de las encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”

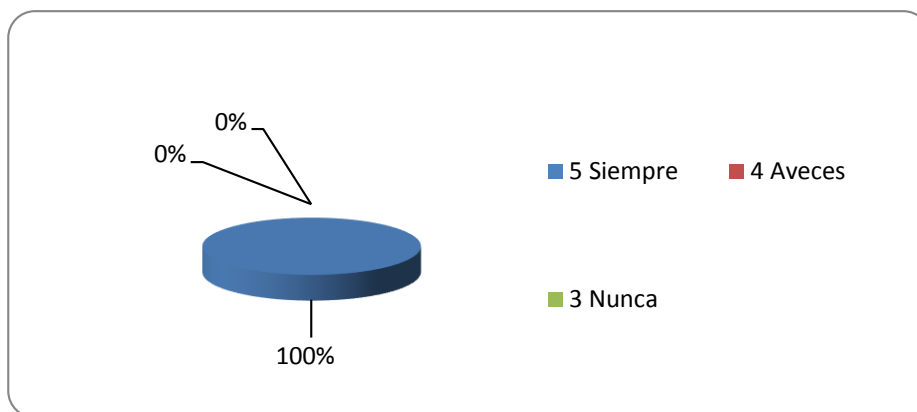
1 ¿Está de acuerdo que su niño o niña trabaje a través de actividades lúdicas recreativas en el aula de clases?

Cuadro N° 18 El aula de clases

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	35	100%
	A veces	00	0%
	Nunca	0	0%
	Total	35	100%

Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 13 Aula de clases



Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a los representantes legales del Cuarto Grado, se obtuvo resultados en que todos los encuestados consideran divertida la clase si aplicara el juego.

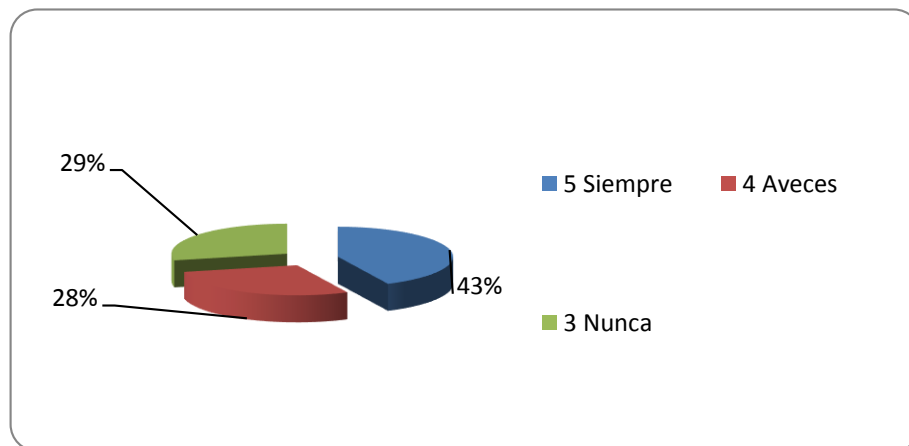
2 ¿Usted como representante legal en sus tiempos libres, juega con sus hijos/a?

Cuadro N° 19 Juega con sus hijos

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
2	Siempre	15	43%
	A veces	10	28%
	Nunca	10	29%
	Total	35	100%

Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 14: Juega con sus hijos



Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a todos los representantes legales del Cuarto Grado, se obtuvo resultados en que todos los encuestados exponen que están ausentes de casa y no pueden ayudar a incrementar el proceso de enseñanza aprendizaje.

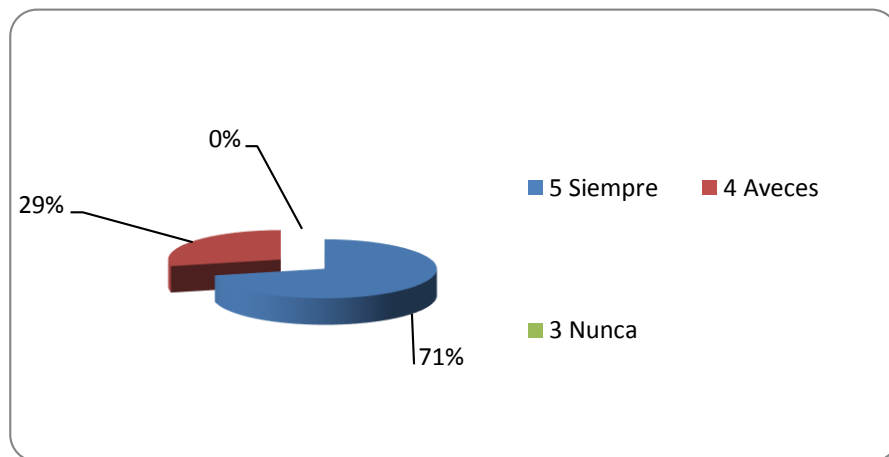
3 ¿Cree usted que trabajar mediante el juego ayudará a sus niño y niña a expresar la creatividad?

Cuadro N° 20 Expresar la creatividad

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3	Siempre	25	71%
	A veces	10	29%
	Nunca	0	0%
	Total	35	100%

Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 15: Expresar la creatividad



Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a los representantes legales del Cuarto Grado, se obtuvo resultados en que los encuestados consideran que el juego ayudará a los estudiantes a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

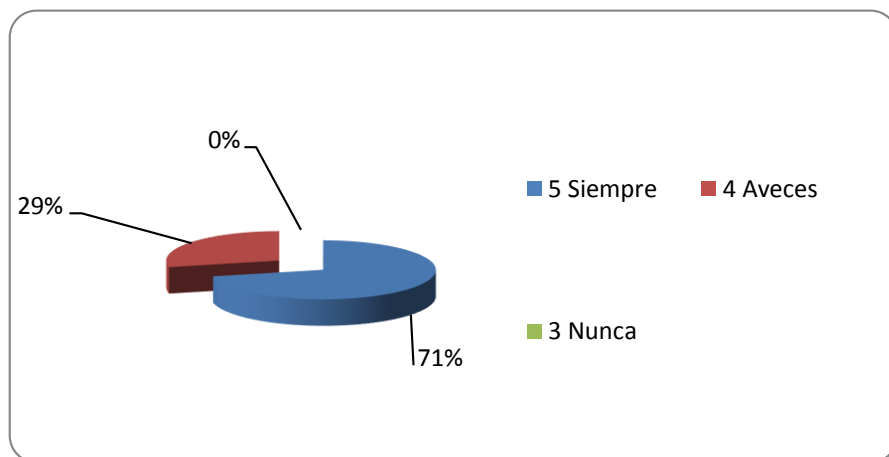
4 ¿Debe como representante legal aportar con los trabajos escolares en casa para la enseñanza de su niño/a?

Cuadro N° 21 Trabajos escolares

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
4	Siempre	25	71%
	A veces	10	29%
	Nunca	0	0%
	Total	35	100%

Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 16: Trabajos escolares



Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a todos los representantes legales del Cuarto Grado, se obtuvo resultados en que todos los encuestados consideran importante ayudar en casa con los trabajos con los estudiantes.

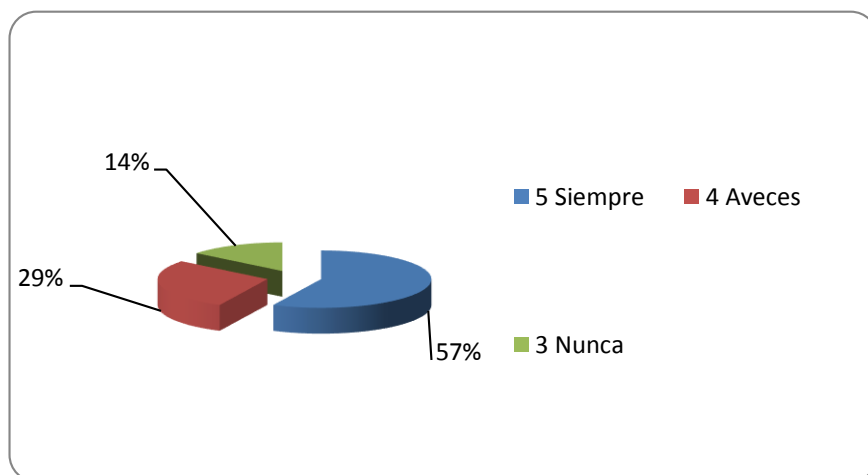
5 ¿Ayuda usted en casa a que se cumplan con las obligaciones de su hijo e hija?

Cuadro N° 22 Actividades lúdicas

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
5	Siempre	20	57%
	A veces	10	29%
	Nunca	5	14%
	Total	35	100%

Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 17: Actividades lúdicas



Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a todos los representantes legales del Cuarto Grado, se obtuvo resultados en que la mayor parte de los encuestados consideran que es importante cumplir con las obligaciones de los hijos/a.

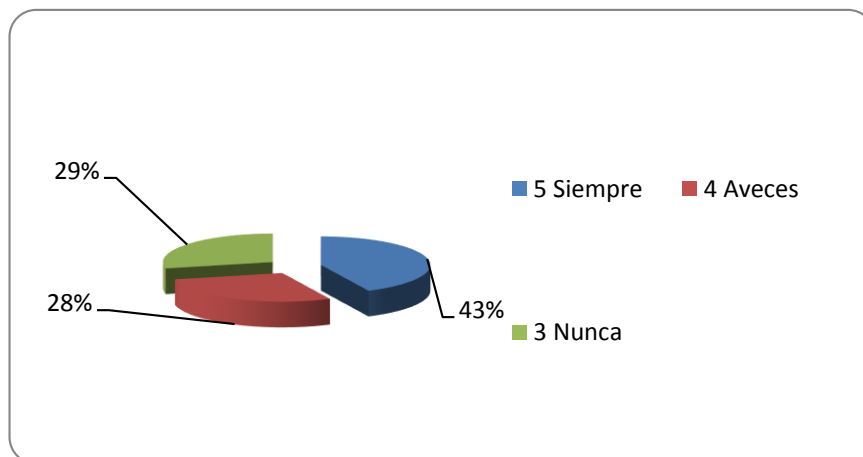
6 ¿Motiva a su hijo para que cumpla con todas sus actividades?

Cuadro N° 23 Actividades lúdicas

Item	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	15	43%
	A veces	10	28%
	Nunca	10	29%
	Total	35	100%

Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Gráfico N° 18: Actividades lúdicas



Fuente: Padres de familia de la Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

Análisis:

De acuerdo a las encuestas que fueron realizadas a todos los representantes legales del Cuarto Grado, se obtuvo resultados en que la mayor parte de los encuestados consideran que es importante motivar a los estudiantes en la jornada de clase.

3.8 Conclusiones y recomendaciones

3.8.1 Conclusiones

Una vez culminada la fase de ejecución y evaluación de las técnicas lúdicas recreativas realizada mediante las diferentes actividades lúdicas, se observó la efectividad de las técnicas lúdicas recreativas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. En una primera sesión o clase se trabajó con el Tangram, que es una estrategia de aprendizaje que permite que el estudiante desarrolle ciertas habilidades como son la memoria visual el razonamiento lógico, la percepción de figuras entre otros. Se evidencio la participación de todos los estudiantes lo que les ayudo en el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje.

En la segunda sesión de trabajo mediante la actividad lúdica, se cumplió con la contribución de potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de los estudiantes y el buen manejo de las relaciones interpersonales a través del conocimiento de los valores.

En la siguiente sesión de trabajo se evidencio que los estudiantes mediante la aplicación de técnicas lúdicas y la realización de la actividad lúdica recreativa se promueve al reconocimiento de nuestro cuerpo enfocando en si a los órganos de los sentidos, que mediante la lúdica se plasmó todo el conocimiento para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el ámbito educativo.

3.8.2 Recomendaciones

Se hace las recomendaciones a la comunidad educativa en general que son los entes participantes del proceso enseñanza aprendizaje, se expone lo siguiente:

A los docentes:

Se le recomienda estimular el desarrollo de las diferentes técnicas lúdicas recreativas a través de la aplicación de las diferentes actividades lúdicas en los estudiantes, para poder así fomentar el pleno desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en el ámbito educativo.

A los estudiantes:

Fomentar y colaborar en la participación de las diferentes actividades lúdicas recreativas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas educativas.

Es necesario presentar y emplear una Guía de técnicas lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado, como vínculo hacia otras alternativas de trabajo.

Se recomienda que la comunidad educativa tome en consideración la guía de técnicas lúdicas recreativas para fortalecer la actividad docente en el transcurso del año escolar.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Datos informativos.

Título: “Guía de técnicas de lúdicas recreativas para el fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado.

4.2 Antecedentes de la propuesta.

Las técnicas lúdicas recreativas son instrumentos que ayudan al crecimiento infantil, en todo el proceso educativo, tomando como objetivo fundamental despertar en los estudiantes el deseo de aprender los conocimientos y que el proceso de aprendizaje sea significativo para fortalecer las habilidades y capacidades que poseen los educandos.

Al realizar las respectivas indagaciones en la institución se determinó la elaboración y aplicación de un guía de técnicas lúdicas recreativas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado con la apertura y colaboración de los miembros de la Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja” se ha considerado satisfactorio para los docentes para que las actividades aplicadas en clase sean más efectivas y significativas en todo el proceso educativo. En conclusión demostrar un mejor rendimiento escolar en los educandos en los diversos ámbitos.

4.3 Justificación.

Al tomar en cuenta los diversos enfoques educativos, se ha considerado importante la aplicación de técnicas lúdicas recreativas; como un aporte a la transformación laboral educativa, que sea como guía para mejorar los conocimientos impartidos por el docente y que beneficie en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Las técnicas son un instrumento que fortalecerá las habilidades destrezas y que servirá como un aporte que guiará a los docentes en aclarar las inquietudes presentadas en clase.

Esta propuesta fue elaborada con el propósito de que el docente tome en cuenta la aplicación de técnicas lúdicas recreativas en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante, al considerar importante las actividades que se presenten en las aulas de clase.

La ejecución de un Guía de Técnicas Lúdicas Recreativas incrementará el desarrollo y eficacia de saberes relacionando los aportes científicos para que el aprendizaje no sea un margen de separación de los lineamientos dispuestos por el Ministerio de Educación. El estudiante debe ser el protagonista de su propia enseñanza dentro y fuera de clase, de esta manera lo estamos preparando para el futuro profesional.

4.3.1 Introducción.

La aplicación de esta guía de técnicas lúdicas recreativas será un medio confiable para que los estudiantes de cuarto grado desarrollen actividades extraescolares y de esta manera fortalecer las capacidades individuales y grupales para alcanzar un mejor rendimiento escolar educativo.

4.4 Objetivos.

4.4.1 Objetivo general.

Elaborar una Guía de Técnicas Lúdicas Recreativas para los estudiantes, mediante la ejecución de actividades para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del cuarto grado de la Escuela Carmen Calisto de Borja, Cantón Santa Elena, Período lectivo 2014-2015.

4.4.2 Objetivos específicos

- Reconocer la importancia de una guía de técnicas lúdicas Recreativas como un aporte para el proceso de enseñanza

- Diseñar una guía de técnicas lúdicas recreativas mediante actividades para fortalecer el proceso de enseñanza en los estudiantes.

4.5 Fundamentación

4.5.1 Fundamentación Teórica

(Clemente, 2009) manifiesta que “La escuela ha sido estudiada, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del estudiante, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo”. (pg1)

Según los aportes pedagógicos la institución educativa está inmersa en el proceso de aprendizaje de los estudiantes considerado como un pilar fundamental para el logro de los objetivos propuestos en clase, es importante saber que debemos fortalecer las habilidades de los estudiantes para que estos en el futuro no tengan inconvenientes.

El ambiente del aprendizaje es importante de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de la secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan (Betancur, 2009)

El espacio para la ejecución de las actividades lúdicas es importante porque ayudará a fortalecer los conocimientos impartidos por el docente dando oportunidades de aprender de los errores que se puedan presentar.

4.6 Metodología de plan de acción

Cuadro N° 24 Plan de acción

Enunciado	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Fin Guía de Técnicas Lúdicas Recreativas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas del cuarto grado de la Escuela Carmen Calisto de Borja.</p>	El 90% de los estudiantes de Cuarto Grado estarán entusiasmados con el desarrollo de estas actividades lúdicas.	Fichas de registro. Registro fotográfico	Gestión y apoyo de los actores educativos
<p>Propósito Aplicar una guía de técnicas lúdicas recreativas como ayuda para el docente en el proceso educativo.</p>	El 90% de los docentes se beneficiarán de la guía de técnicas lúdicas recreativas	La Guía de Técnicas de Lúdicas Recreativas	Participación de los estudiantes
<p>Aula Los niños y niñas desarrollarían sus habilidades y destrezas en el salón de clases.</p>	El 80% de los estudiantes se beneficiarán con estas técnicas lúdicas	Fichas de registro	Participación de los estudiantes
<p>Actividades Unidad: 1 Armando figuras con el Tangram. Unidad: 2 El Árbol de palabras. Unidad: 3 Cuento y pictogramas. Unidad: 4 Dramatización de los títeres. Unidad: 5 Elaboración del cuento “El campesino que venció al diablo” Unidad: 6 Reconociendo las frutas y su valor nutritivo. Unidad: 7 La pelota preguntona. Unidad : 8 Mis manitas y los órganos de los sentidos</p>	El 90% de los estudiantes emplearán las técnicas lúdicas en clase mediante la aplicación de estas actividades.	Fichas de registro Registros fotográficos	Participación de los estudiantes Colaboración de los padres de familia

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Johanna Villón

4.6.1 Cronograma del plan de acción

Cuadro N° 25 Cronograma del plan de acción

UNIDADES	ACTIVIDADES	MEDIOS	ORGANIZACIÓN	ÁREAS
1 Técnica de concentración	Armando figuras con el Tangram	-Piezas del Tangram -Estudiantes	1 semana	Matemáticas
2 Técnica de participación	Árbol de palabras	- Cartulina - Cinta - Fomix - Marcadores - Recortes	1 semana	Lengua y Literatura
3 Técnica de representación	Cuento y pictogramas “El niño y perro Rufo”	- Cartulina Iris - Tijera - Lápiz - Cinta - Marcadores	1 semana	Lengua y Literatura
4 Técnica de motivación	Dramatización los títeres	- Escenario - Disfraces - Personajes	1 semana	Lengua y Literatura
5 Técnica de desarrollo de habilidades	Elaboración y narración del cuento “El campesino que venció al diablo”	- Dibujos - Periódico - Marcadores - Cartón. - Palos de madera.	1 semana	Lengua y Literatura
6 Técnica de conducción grupal	Reconociendo las frutas y su valor nutritivo	- Frutas - Cartulina - Marcadores - Estudiantes	1 semana	Ciencias Naturales
7 Técnica de rompe hielo	La pelota preguntona	- Estudiantes - Patio - Pelota	1 semana	Cultura Física
8 Técnica de la expresión	Mis manitas y los órganos de los sentidos	- Plastilina - Marcadores - Cartulina A4 - Pegamento	1 semana	Ciencias Naturales

Fuente: 456 juegos y dinámicas de integral grupal 2014

Elaborado por: Johanna Villón

La ejecución de esta guía de técnicas lúdicas recreativas se ejecutará en la “Escuela de Educación Básica Carmen Calisto de Borja”. Con el respaldo de todos los miembros de la misma. Los estudiantes del cuarto grado están entusiasmados con las diversas actividades que ayudarán a que el proceso de enseñanza aprendizaje sea efectivo en todos los campos. A continuación tenemos lo siguiente:

La unidad: 1 Técnica de concentración Se efectuarán actividades con la aplicación del rompecabezas chino “Tangram” como potencia para despertar el interés por aprender, socializando con sus compañeros de clase. Es importante que aprendan a mantenerse concentrados en lo que se hace y al mismo tiempo que evitar la mayor cantidad de distracciones.

La unidad: 2 Técnica de participación Se ejecutarán actividades con la aplicación del árbol de palabras como objetivo incrementar la creatividad en el transcurso del periodo escolar. El objetivo es mejorar la calidad de la participación de los alumnos en los trabajos grupales y la construcción de climas grupales favorecedores del despliegue creativo y del aprendizaje personal y grupal.

La unidad: 3 Técnica de representación Se ejecutarán actividades con la aplicación de cuentos y pictogramas como potencia para que el estudiante logre fortalecer su inteligencia personal. Es una forma de comunicación humana clara y precisa de una idea mediante imágenes o símbolos visuales, métodos, técnicas e instrumentos.

La unidad: 4 Técnica de motivación se ejecutarán actividades con la aplicación de la dramatización como objetivo para incrementar la motivación del estudiante en el transcurso del periodo escolar y así lograr que sean más participativos y se sientan motivados para participar en el aprendizaje.

La unidad: 5 Técnica de desarrollo de habilidades se ejecutarán actividades con la aplicación del cuento “El campesino que venció al diablo” como objetivo para incrementar su potencial creativo y el desarrollo de sus habilidades en el transcurso del periodo escolar.

La unidad: 6 Técnica de conducción grupal se ejecutarán actividades con la aplicación de las frutas y su valor nutritivo como potencia para que el estudiante sea conducido a cambios deseados. Permiten al buen conductor lograr los objetivos básicos que se propone con el grupo.

La unidad: 7 Técnica de rompe hielo se ejecutarán actividades con la aplicación del juego “La pelota preguntona” como potencia para que el estudiante logre fortalecer su participación con el grupo con el propósito para que sea participativo y desarrolle las actividades para romper el hielo.

La unidad: 8 Técnica de la expresión se ejecutarán actividades con la aplicación de dibujando mis manitas reconozco los órganos de los sentidos como potencia para que el estudiante exprese sus conocimientos en el área de Ciencias Naturales, tomando en cuenta la expresión mediante la relación con cosas de nuestro medio.



Guía de Técnicas Lúdicas Recreativas para fortalecer el Proceso de Enseñanza Aprendizaje



Fuente: Estudiantes de la “Escuela Carmen Calisto de Borja”.
Autora: Johanna Villón

ACTIVIDAD # 1

El rompecabezas chino Tangram

Unidad 1: Técnica de concentración

Tiempo: 60 minutos

Tema: Armandando figuras con el Tangram

N° Participantes: 35 estudiantes

Objetivo: Reproducir las figuras que se nos propone utilizando todas las piezas de las que disponemos para lograr mediante el juego las habilidades y concentración que el juego requiere.

Organización:

Inicio:

Al empezar con la sesión de trabajo el docente facilita las herramientas que va a necesitar con los estudiantes para la ejecución de esta actividad considerando que el estudiante debe conocer los objetivos propuestos para lograr el buen desarrollo del trabajo ya que es un juego de sabiduría y mucha concentración. Se forman 7 grupos de trabajo conformado por 5 niños cada grupo.

Desarrollo:

La maestra expone una lámina donde aparecen una lista de figuras a realizar con los estudiantes, luego ellos deben seleccionar una figura que puede ser de personas, animales u algún objeto, para intentar y lograr reproducirla con las piezas del juego que los estudiantes tienen como material de trabajo (tangram).

Cierre:

Durante el término de esta actividad se evidencio la importancia de este proceso que es un juego chino llamado Tangram o llamado también juego de concentración y sabiduría, donde los estudiantes lograron sus habilidades, destrezas y concentración necesaria para lograr sus objetivos propuestos.

Evaluación:

Se desarrollaron varias formas de figuras realizadas y representadas de animales, objetos y personas.

Fuente: Texto pedagógico del conocimiento 2014



Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Johanna Villón

ACTIVIDAD # 2

Árbol de palabras

Unidad 2: Técnica de participación

Tiempo: 60 minutos

Tema: Árbol de palabras

N° Participantes: 35 estudiantes

Objetivo: Fomentar los valores en los estudiantes mediante la aplicación de un árbol de palabras para lograr la buena convivencia escolar en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Organización:

Inicio:

Se inició elaborando en cartulina diferentes palabras con el respaldo del docente en los diferentes grupos de trabajos, para que los estudiantes estuvieran entusiasmados porque esta actividad le ayudó muchísimo a fortalecer las relaciones con los demás y a conocerse entre ellos a través del empleo de diversas actividades pedagógicas.

Desarrollo:

Los niños formarán equipos de 7 compañeros, se les entregó cartillas con recortes que el docente les facilitó, tijera y goma para empezar a trabajar en forma cooperativa con los demás, los niños buscaban en los recortes palabras claves para seleccionar un tema, luego eligen el tema de los valores entre ellos el amor, amistad, respeto, solidaridad etc. El estudiante que tenía los recortes pegaba en el

árbol las palabras las cartillas que debían estar elaboradas en formas de hojas para que cada espacio que el árbol tenía debía ser cubierto con hojas hechas de cartillas de cartulina, donde cada hoja representaba un valor moral debían tener en total eran 10 palabras.

Cierre:

Durante este proceso los niños y niñas reconocieron la importancia de los valores morales representándolos mediante este juego, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, cada estudiante expuso lo que conocía acerca de los valores y a la vez se divirtió con el juego el árbol de palabras.

Evaluación:

Cada estudiante realizó su breve exposición dando a conocer la importancia de los valores morales en el proceso de enseñanza aprendizaje y dentro del contexto de la convivencia escolar.

Fuente: Texto pedagógico del conocimiento 2014



Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Johanna Villón

ACTIVIDAD # 3

Cuento y pictograma

Unidad 4: Técnica de representación

Tiempo: 60 minutos

Tema: El niño y el perro Rufo

N° Participantes: 35 estudiantes

Objetivo: Fomentar las habilidades de los estudiantes en el salón de clases mediante la lectura de cuentos a través de la representación con pictogramas.

Organización:

Inicio:

La maestra facilita el material necesario para la ejecución de la actividad a realizarse. Se trabaja con todo el grupo de estudiantes.

Desarrollo:

Los estudiantes con ayuda de la maestra elaboran las imágenes que son los pictogramas necesarios para el cuento, los pictogramas son imágenes realizadas por los propios estudiantes, esta técnica motivara al niño a leer el cuento de manera divertida mediante las imágenes











Cierre:

Durante este proceso los estudiantes se divirtieron con sus compañeros demostrando mucho entusiasmo, diversión en clases y reconocieron que de una forma muy divertida se puede lograr realizar cuentos y representarlo con imágenes.

Evaluación

Se evaluó al estudiante a través de la lectura individual del cuento y la capacidad de leer, mediante la representación de imágenes con pictogramas.

Cuento:

En una bella casa  vivía un niño,  con su perro . Este niño era muy alegre y le gustaba mucho bailar , pero cierto día su perro se perdió, y el niño estaba muy triste . Hizo dibujos de su perro y se los enseñó a todos sus amigos. Alguien le dijo al  que había visto a su  cerca del muelle; el muchacho corrió hasta el muelle  y el  al ver a su dueño corrió hacia él. Y los dos felices decidieron realizar un paseo en 

Fuente: <http://www.juegotangram.com.ar/>

ACTIVIDAD # 4

Dramatización los títeres

Unidad 4: Técnica de motivación

Tiempo: 60 minutos

Tema: Dramatización los títeres

N° Participantes: 35 estudiantes

Objetivo: Fomentar la motivación en el grupo con el desarrollo de la dramatización para conocer, valorar y disfrutar desde la expresión artística.

Organización:

Inicio:

Para empezar con esta actividad los estudiantes deben tener nociones sobre lo que es el teatro, y a la vez el docente debe presentarlo como algo dinámico y motivador, permitiendo la socialización en clase. Entre todos los compañeros compartiendo experiencias de temas para aplicarlos de manera satisfactoria en todo el ámbito educativo.

Desarrollo:

Los estudiantes observaron un video, texto, propagandas sobre su tema preferido, formaron equipos de 7 compañeros con la guía del docente de área se recolecto los materiales necesarios entre estos los muñecos de títeres luego se arregló el escenario donde cada estudiante debía realizar su número en la dramatización de los personajes con sus títeres, se desarrolló el drama del valor “El amor y el respeto”

Cierre:

Durante este proceso los estudiantes se divirtieron con sus compañeros al socializar con el grupo, se evidencio mucha motivación desarrollando sus capacidades teatrales y habilidades que en muchas ocasiones desperdiciamos, pero hemos considerado que todos tienen potencial teatral en el campo educativo.

Evaluación

Presentaron un drama grupal sobre el valor del amor, donde se desarrolló la motivación y la creatividad.

Fuente: Texto pedagógico del conocimiento 2014



Fuente: Datos de la investigación
Elaborado por: Johanna Villón

ACTIVIDAD # 5

Narración y elaboración del cuento “El campesino que venció al diablo”

Unidad 5: Técnica de desarrollo de habilidades **Tiempo:** 60 minutos

Tema: Elaboración y narración de un cuento. **Nº Participantes:** 35 estudiantes

Objetivo: Contar cuentos utilizando lenguaje lúdico para disfrutar y divertirse desde la expresión artística y el desarrollo de habilidades.

Organización:

Inicio:

Al iniciar se detalló de forma coherente lo que es un cuento y la importancia en su aplicación durante el proceso educativo, los estudiantes recolectan recortes de revistas o periódicos, utilizan cartulina y hoja A4 para adornar el trabajo realizado en forma individual, aplicando su creatividad y entusiasmo al momento de trabajar con sus compañeros de clase.

Desarrollo:

El profesor expuso varios temas en la pizarra, los estudiantes escogieron el tema “El campesino que venció al diablo” para luego empezar con la elaboración y redacción del cuento. Luego de esto construyeron un televisor de cartón donde utilizaron varios materiales. Se identificaron las escenas más importantes del cuento y las numeramos siguiendo la secuencia, se formó una tira con las escenas se inserta dentro del televisor el material con unos palitos de madera de soporte,

se recorta una ventana para realizar la pantalla del televisor, en este proceso los estudiantes trabajan en pareja

Cierre:

Cada pareja presenta el cuento, mientras se va pasando las imágenes el narrador o narradora va relatando el cuento de manera pausada, con entonación y ritmo.

Evaluación:

La evaluación se basó en la narración del cuento.

Fuente: Texto pedagógico del conocimiento 2014



Fuente: Escuela Carmen Calisto de Borja
Elaborado por: Johanna Villón

ACTIVIDAD # 6

Las frutas y su valor nutritivo

Unidad 6: Técnica de conducción grupal

Tiempo: 60 minutos

Tema: Reconociendo las frutas y su valor nutritivo

N° Participantes: 35

Objetivo: Estimular el trabajo en equipo y la cooperación entre compañeros en el salón de clase mediante la aplicación del valor nutricional de las frutas.

Organización:

Inicio:

Al empezar con esta actividad el docente facilita las herramientas que va a aplicar para la integración de esta acción, la actividad se trabaja con la colaboración de todos los niños, se inicia observando todo lo necesario para poder realizar la actividad, cada niño debe llevar una fruta diferente para así tener variedad de frutas en el salón, se forman 7 grupos de 5 de niños cada grupo.

Desarrollo:

Cada estudiante toma las frutas en sus manos las muestra al grupo, reconoce que fruta es, con la ayuda del docente se identifica el valor nutricional y para qué sirve, se escribe en una tirilla de cartulina el tipo de vitamina que tiene cada fruta, el trabajo es grupal y todos deben colaborar con el grupo, mediante el aporte de cada estudiante al grupo, un miembro de grupo debe expresar lo que sabe a los demás grupos de trabajo. Esta actividad es recreativa y permite la socialización grupal en clase para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Cierre:

Durante el término de este proceso de integración entre los estudiantes se puede evidenciar la importancia de saber que cada fruta tiene su valor nutritivo y lo importante que es consumirlas para así mejorar nuestra salud y a su vez socializar mediante la conducción grupal.

Evaluación:

Se socializó en forma grupal la importancia de valor nutritivo de las frutas.

Fuente: Texto pedagógico del conocimiento 2014



Fuente: http://www.zesprilatinoamerica.com/?section=el_numero_1_en_valor_nutritivo

ACTIVIDAD # 7

La pelota preguntona

Unidad 1: Técnica de romper hielo

Tiempo: 60 minutos

Tema: La pelota preguntona

N° Participantes: 35 estudiantes

Objetivo: Lograr liberar las tensiones del primer momento de los estudiantes mediante la técnica de romper el hielo y así mantener un buen ambiente de trabajo.

Organización:

Inicio:

Al empezar con esta actividad el docente facilita las herramientas que va a aplicar para la actividad, se empieza integrando a todo el grupo para así poder realizar el juego de una forma divertida y práctica.

Desarrollo:

El maestro(a) entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el juego. Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio. La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres, también se puede hacer penitencias dadas con orden del guía como bailar, cantar, etc.

Cierre:

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. Si en el desarrollo de la actividad una misma persona se queda más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta o actividad.

Evaluación:

Se realizó el respectivo control por parte del guía para lograr la participación de todos los estudiantes y lograr así la técnica de rompehielos.

Fuente: Texto pedagógico del conocimiento 2014



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

ACTIVIDAD # 8

Mis manitas y los órganos de los sentidos

Unidad 8: Técnica de la expresión

Tiempo: 60 minutos

Tema: Trabajando con mis manos reconozco los órganos de los sentidos.

N° Participantes: 35 estudiantes

Objetivo: Reconocer la importancia de los órganos de los sentidos mediante la aplicación de la expresión artística en el aula de clases, para relacionarlo con el medio.

Organización:

Inicio:

Al empezar con esta actividad debemos contar con los materiales necesarios para poder desarrollarla e iniciamos recordando sobre la clase de ciencias naturales de los Órganos de los sentidos para poder así enlazarla con la expresión mediante la aplicación de esta actividad para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Desarrollo:

En el transcurso del proceso los estudiantes trabajaron con sus compañeros de clases, luego empezaron plasmando la manita derecha en la cartulina A4 y con la mano izquierda la dibujaban, una vez que estuvo la manita los estudiantes comenzaron a rellenarla con plastilina de diferentes colores, se aplicó pegamento, y se escribió en cada dedo el nombre de los órganos de los sentidos.

Cierre:

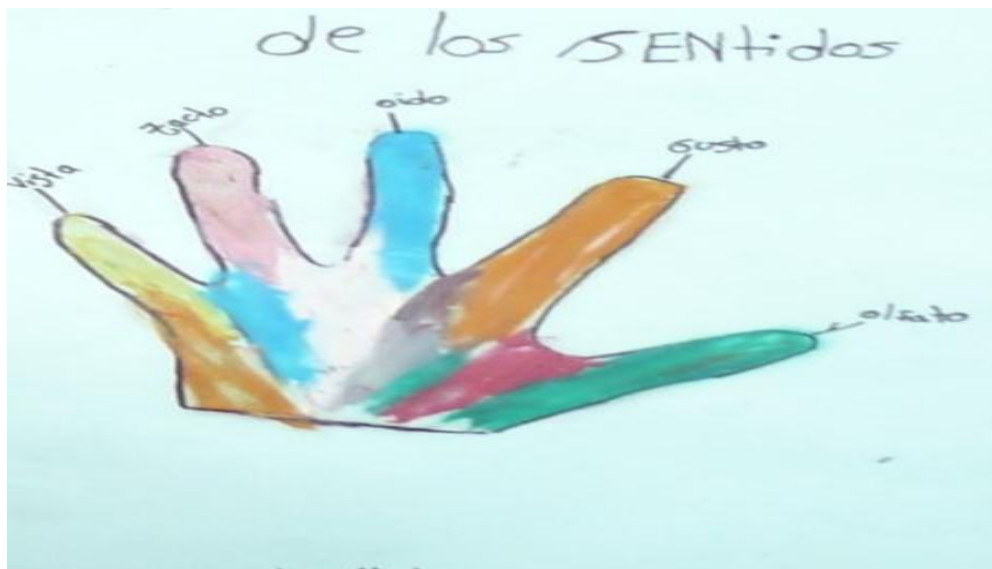
Durante el término se logró reconocer mediante la expresión artística los órganos de los sentidos y la función de cada uno, donde cada dedo representaba un órgano.

Se socializó en forma grupal sobre esta actividad y los estudiantes se divirtieron mucho trabajando con la plastilina y reconociendo los órganos de los sentidos.

Evaluación:

Explica como los órganos de los sentidos proporcionan información para relacionarlo con el medio.

Fuente: Texto pedagógico del conocimiento 2014.



Fuente: Datos de la investigació

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5. Recursos

RECURSOS	5.1.INSTITUCIONALES
	Escuela de Educación Básica “Carmen Calisto de Borja”, Cantón Santa Elena. Universidad Estatal Península de Santa Elena, (UPSE)
	5.1.2 HUMANOS
	Director, docentes, estudiantes y representantes legales del Cuarto Grado, egresada investigadora.
	5.1.3 MATERIALES
	Tecnológicos, suministros de oficinas, movilización, teléfono.
	5.1.4 ECONÓMICO: \$ 1525,00

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Johanna Villón

5.1.2 Recursos Humanos

RECURSOS HUMANOS				
Nº	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	INVESTIGADOR	6 MESES	150.00	900.00
1	TUTOR DE TESIS	6 MESES	-----	-----
1	DIGITADOR	2 MESES	60.00	120.00
1	FOTÒGRAFO	1 MES	20.00	20.00

5.1.3 RECURSOS MATERIALES

N°	DESCRIPCIÓN	INVERSIÓN	TOTAL
	Materiales de oficina	30,00	30,00
	Anillados	60,00	60,00
	Copias	3,00	3,00
	Impresiones	25,00	25,00
	Movilización	40,00	40,00
2	Solicitudes	3,00	3,00
	Materiales de trabajo para demostración	50,00	50,00
	Varios	60,00	60,00
TOTAL			286,00

5.1.4 RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS

N°	DESCRIPCIÓN	INVERSIÓN	TOTAL
1	Computadora	500,00	500,00
1	Impresora	100,00	100,00
1	Cámara fotográfica digital	250,00	250,00
1	Grabadora	50,00	50,00
1	Alquiler de proyector	100,00	100,00
	TOTAL		1000,00

5.1.5 Cronograma de actividades

MES	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUNI
ACTIVIDADES												
Selección del Tema	X											
Presentación de anteproyecto	X											
Designación del tutor por el Consejo Académico		X										
Diseño del trabajo de investigación Capítulo I		X	X									
Capítulo II Marco Teórico				X								
Capítulo III Encuestas					X	X						
Capítulo IV Propuesta							X					
Capítulo V									X			
Trabajo de titulación final										X	X	
Disertación del trabajo de titulación											X	X

Bibliografía

-Villalva Mercedes (2014) Texto sobre la técnica lúdicas para los fortalecer a los estudiantes en el nivel primario.

-Castro Escalante (2015) texto sobre organización y cooperación marcado en un nivel general.

.-Castro Fidel (2011). Revista sobre las humanidades artísticas del doctorado en construcción del conocimiento.

-Copyrigh(2015) Revista sobre actividades lúdicas para el proceso aprendizaje

-Gonzalez Rosa (2011) Revista sobre las actividades lúdicas y su influencia para el desarrollo de las habilidades motrices.

-Huizinga (2004) Revista estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje.

-Ministerio de Educación (2014) en sus lineamientos y orientaciones metodológicos.

-Ministerio de Educación en sus lineamientos y orientaciones metodológicas (2014).

- García Francisco (2010) pedagogía contemporánea del aprendizaje significativo en el arte creativo.

-Venegas Rubieles (2010) La metodología MF 1030 España IC Editorial.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Arte infantil revista colombiana de psiquiatría Print Versión ISSN 004_7450 Vol 28
Bogotá (1999)

La motricidad fina recuperado de <http://www.greencroft.org.uf>.

La lúdica en educación recuperado de <http://dx.doi.org/10.4321/S1578-84232013000200007>. Murcia (2013)

El proceso enseñanza tomada de la revista www.scielo.org.ve/pdf/epi/v28n/art08pdf.

Teoría de la Gestalt o Psicología, expresión lúdica recuperado de <http://www.scielo.cl/pdf/bmchap/v16n2/art07.pdf>.

http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=29142011000100010&nr
m=iso. Beneficio de las técnicas lúdicas recuperado de

Biblioteca Virtual UPSE

Corvo, H. R. H. (2010). La arista cualitativa del taller de actuación en la CUJAE. En: Memorias del programa científico Universidad 2010. Cuba: Editorial Universitaria. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/reader.action?docID=10390616>

Chirinos, R. (2011). La hermenéutica universal de H. G. Gadamer en el arte: diálogo, identidad y tiempo. Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia. Vol. 6, N° 10, 34-43, 2011. Venezuela: Red Universidad del Zulia. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/reader.action?docID=10664886>

Carpani, R. (2010). Arte y militancia. Argentina: Editorial Continente. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/reader.action?docID=10779737>

Flores, S. A. V. (2014). Apreciación de lo artístico: lo visual y auditivo en la cotidianidad urbana. México: Larousse - Grupo Editorial Patria. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/reader.action?docID=11013566>

Gimeno, A. B. (2014). La prensa musical y cultural zaragozana (1869-1924), fuente para el estudio del hecho musical. España: Editorial CSIC Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/reader.action?docID=10934139>

Consejo, S. D. I. C. (Ed.). (2014). Archivo Español de Arte. Nro. 348. España: Editorial CSIC Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/reader.action?docID=11028652>

Anexos 1

Constitución Política de la República del Ecuador

Sección quinta

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.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I. De los principios generales

Sección primera

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.

Plan Nacional del Buen Vivir

Objetivo 4: Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía

4.2 Generar mecanismos pedagógicos y metodológicos de enseñanza que promuevan la adecuada transición de los estudiantes a través de los diferentes niveles de educación.

Meta 4.3: Reducir el abandono escolar en 8% de educación básica general.

Art. 31.- Derecho a la seguridad social.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la seguridad social. Este derecho consiste en el acceso efectivo a las prestaciones y beneficios generales del sistema, de conformidad con la ley.

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

3. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y

proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

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

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

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.



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

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Diagnosticar el impacto de las técnicas lúdicas recreativas utilizadas por los docentes y su aplicación en la vida práctica

INSTRUCCIONES: Favor marque con una (X) en el casillero que usted crea conveniente.

1.- Te gustaría que tu docente en tus horas de clases trabaje actividades Lúdicas?

Siempre A veces Nunca

2. ¿Desearías que tu maestro/a realice trabajos con actividades Lúdicas Recreativas?

Siempre A veces Nunca

3. ¿Los docentes en sus actividades deben de considerar los conocimientos en los estudiantes?

Siempre A veces Nunca

4. Tus actividades en clases como la consideras

Bueno Regular

5. ¿Desearías que tu maestro/a aplique actividades lúdicas recreativas en las horas de clase?

Siempre A veces Nunca

6. ¿Te gustaría que tu maestro trabaje con una guía de Técnicas Lúdicas Recreativas?

Siempre A veces Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



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

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVO: Conocer el impacto de las técnicas lúdicas recreativas empleadas por los docentes y su aplicación en la vida práctica.

INSTRUCCIONES: Favor marque con una (X) en el casillero que usted crea conveniente.

1.-En sus clases impartidas con sus estudiantes cuál de las técnicas lúdicas usted aplica?

- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| Técnicas de Representación | <input type="checkbox"/> |
| Técnicas de Motivación | <input type="checkbox"/> |
| Técnicas de Relajación | <input type="checkbox"/> |
| Técnicas de Concentración | <input type="checkbox"/> |
| Técnica de rompe hielo | <input type="checkbox"/> |
| Técnicas participativas | <input type="checkbox"/> |

2. ¿Es importante que el docente esté relacionado con los parámetros dentro del proceso enseñanza aprendizaje?

Siempre A veces Indiferente

3. ¿La aplicación de técnicas lúdicas recreativas benefician a los estudiantes en el logro de sus objetivos?

Siempre A veces Indiferente

4.- Las técnicas lúdicas recreativas ayudan al desarrollo intelectual y despertar en los estudiantes el interés por aprender algo nuevo.

Siempre A veces Indiferente

5.- Las técnicas lúdicas recreativas permiten el desarrollo de habilidades y destrezas en todos los ámbitos educativos?

Siempre A veces Indiferente



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

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO: Ayudar al cumplimiento y el desarrollo de las técnicas lúdicas recreativas en casa.

INSTRUCCIONES: Favor marque con una (X) en el casillero que usted crea conveniente.

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		
		siempre	A veces	Nunca
		5	4	3
1	¿Está de acuerdo que su niño o niña trabaje a través del juego en el aula de clase?			
2	Usted como representante legal en sus tiempos libres, juega con sus hijos e hijas?			
3	¿Cree usted que trabajar mediante el juego ayudará a su niño/a a expresar la creatividad?			
4	¿Debe como representante legal debe aportar con los trabajos escolares en casa para la enseñanza de su niño/a?			
5	¿Ayuda usted en casa a que se cumplan con las obligaciones de su hijo e hija?			
6	¿Motiva a su hijo para que cumpla con todas sus actividades?			

Si – no - tal vez - bueno - regular

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexos N° 3

Figura 1. Entrevista con la directora de la Institución, Carmen Calisto de Borja



Fuente: Datos de la investigación

Figura. 2 Docentes de la Escuela Carmen Calisto de Borja



Fuente: Datos de la investigación

Figura. 3 Estudiantes, Carmen Calisto de Borja



Fuente: Datos de la investigación

Figura. 4 Estudiantes, Carmen Calisto de Borja



Fuente: Datos de la investigación

Figura. 5 Primera actividad técnica lúdica recreativa



Fuente: Datos de la investigación

Figura. 6 Primera actividad técnica lúdica recreativa



Fuente: Datos de la investigación

La libertad, 05 de marzo del 2015

CERTIFICACIÓN URKUND

Lcda. Myriam Sarabia Molina MSc en Recreación y Tiempo Libre, docente de la Carrera de Educación Básica; tutora de la investigación de la egresada **Villón Cruz Johanna Maribel**

CERTIFICA:

Que una vez revisados los convenios de la investigación y desarrollo del borrador del informe final del trabajo de titulación, **TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA CARMEN CALISTO DE BORJA, CANTÓN SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015**; estos guardan relación con lo estipulado en la reglamentación previsto por la Universidad, los mismos que cumplen con los parámetros del método de investigación y su proceso; por lo tanto solicito se dé el trámite legal correspondiente.

Document	05 marzo.docx (D13448502)
Submitted	2015-03-05 03:38 (-06:00)
Submitted by	mar_bell84@hotmail.com
Receiver	msarabia.upse@analysis.orkund.com
Message	[REVTESIS]JOHANNA M Show full message
	1% of this approx. 48 pages long document consists of text present in 5 sources.



Lcda. Myriam Sarabia Molina. MSc. RyTL
Docente Carrera de Educación Básica

SORIANO DE LA O JACQUELINE DEL ROCÍO
MAGISTER EN DISEÑO Y EVALUACION DE MODELOS EDUCATIVOS
Nº de Registro 1050-14-86052976

CERTIFICADO

Que he procedido a revisar la **GRAMÁTICA** del Trabajo de Titulación de la señora, **JOHANNA MARIBEL VILLÓN CRUZ**, con cédula de ciudadanía N° **092258525-2**, cuyo tema de Tesis es **“TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA CARMEN CALISTO DE BORJA, CANTÓN SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014 - 2015”**.

Es todo cuanto puedo certificar con respecto a la revisión del Trabajo de Tesis, por lo que el interesado puede darle el uso que estime conveniente al presente documento.

La Libertad, junio del 2015

Atentamente.



JACQUELINE DEL ROCÍO SORIANO DE LA O
Magister en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos
Nº de registro 1050-14-86052976
Licenciada en Ciencias de la Educación
Nº de Registro 1006-10-990036

Santa Elena, 25 de Febrero del 2015

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
CARMEN CALISTO DE BORJA

SANTA ELENA -ECUADOR

YO ALEXANDRA GÓMEZ BERNABE DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"CARMEN CALISTO DE BORJA" CERTIFICO QUE LA EGRESADA JOHANNA MARIBEL
VILLÓN CRUZ CON CÉDULA DE IDENTIDAD Nº 0922585252 A **FINALIZADO EL TRABAJO
DE INVESTIGACIÓN DEL TEMA:**

TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA CARMEN CALISTO
DE BORJA, CANTÓN SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015.
PROPUESTA: GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS RECREATIVAS PARA FORTALECER EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE

AGRADEZCO ANTICIPADAMENTE, SU LABOR EN NUESTRA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

ATENTAMENTE



LCDA. ALEXANDRA GÓMEZ BERNABE

DIRECTORA