



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

TEMA

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO BÁSICO, ESCUELA FISCAL “VÍCTOR EMILIO ESTRADA”, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERIODO LECTIVO 2015 – 2016”.

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

AUTOR:

Fabián Alonso Barrera Pincay

TUTOR

Lcdo. Aníbal Javier Puya Lino MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

2015

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

TEMA

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO BÁSICO, ESCUELA FISCAL “VÍCTOR EMILIO ESTRADA”, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERIODO LECTIVO 2015 – 2016”.

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

AUTOR:

Fabián Alonso Barrera Pincay

TUTOR

Lcdo. Aníbal Javier Puya Lino MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

2015

La Libertad, julio de 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Trabajo de investigación “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO BÁSICO, ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VÍCTOR EMILIO ESTRADA”, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, AÑO LECTIVO 2015-2016,” elaborado por el Prof. FABIÁN ALONSO BARRERA PINCAY, egresado de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del tribunal.

Atentamente

Lic. Aníbal Javier Puya Lino MSc.

TUTOR

AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **FABIÁN ALONSO BARRERA PINCAY**, con cédula de ciudadanía N° 0916709835, egresado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica.

Declaro ser el autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es auténtico, original y personal. “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, ESCUELA “VÍCTOR EMILIO ESTRADA” CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, AÑO LECTIVO 2015-2016.

Me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas utilizadas para el proyecto.

FABIÁN ALONSO BARRERA PINCAY

C.I. 091698008-9

TRIBUNAL DE GRADO

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

Lic. LAURA VILLO LAYLEL M. Sc.
DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lic. Aníbal Javier Puya Lino, MSc.
DOCENTE TUTOR

Lcdo. Edward Salazar, Msc
PROFESOR ESPECIALISTA

Abg. Joe Espinoza Ayala, Msc
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Dedico esta tesis con la mayor satisfacción:

A MI MADRE

Que es y siempre será la principal razón de mi existir, aunque tú no estés tus consejos siguen latentes, gracias ya que en todo momento depositaste tu fe y confianza en mis logros, por ella me tracé retos que los estoy viendo cristalizarse.

Fabián

AGRADECIMIENTO

A DIOS

Por la vida, salud, sabiduría y las bendiciones otorgadas a lo largo de mi vida, por la familia otorgada y los padres tan maravillosos que él me ha otorgado, que más podría pedirle a la vida, al contrario deseo devolver todos los dones otorgados por el creador a través de la dedicación en mi profesión en pos de la educación.

A LA UPSE:

Por brindarme la oportunidad de culminar mi formación académica.

A MI TUTOR:

Por guiarme eficazmente en el desarrollo del Proyecto.

A MIS DOCENTES:

Por impartir sus sabios conocimientos con amor y paciencia, convirtiéndose en entes importantes a lo largo de mi carrera.

Mi eterna gratitud y bendiciones para todos...

Fabián

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA	I
CONTRAPORTADA	II
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	III
AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN	IV
TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XIV
ÍNDICE DE CUADROS.....	XV
RESUMEN.....	XVI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
1.1. TEMA	3
1.2. Planteamiento Del Problema.....	3
1.2.1. Análisis Crítico	4
1.2.2. Prognosis del problema	5
1.2.3. Formulación del Problema	6
1.2.4. Preguntas Directrices	6
1.2.5. Delimitación.....	7
1.3. Justificación.....	8
1.4. Objetivos	10
1.4.1. Objetivo General	10
1.4.2. Objetivos Específicos.....	10

CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO.....	11
2.1. Antecedentes	11
2.2. Fundamentación Filosófica.....	14
2.3. Fundamentación Pedagógica.....	15
2.4. Fundamentación Psicológica.....	16
2.5. Fundamentación Sociológica	16
2.6. Fundamentación Legal.....	17
2.6.1. Constitución de la República del Ecuador (2008).....	17
Sección Quinta Educación	17
2.6.2. Código de la niñez y la adolescencia	19
2.6.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural	19
2.7. Actividades lúdicas.....	20
2.7.2. Importancia de las actividades lúdicas en la escuela	21
2.7.3. Tipos de juegos recreativos	24
2.7.4. Actividad, enseñanza aprendizaje.....	25
2.7.5. Actividades pedagógicas de conocimiento.....	25
2.8. Aprendizaje cognitivo	26
2.8.1. Actividad, enseñanza aprendizaje.....	26
2.8.2. Clases de aprendizajes cognitivo.....	27
2.8.3. Tipos de conocimientos.....	29
2.8.4. Clases de Técnicas pedagógicas.....	31
2.8.5. Tipos de modelos pedagógicos	32
2.8.6. Destrezas y habilidades cognitivas.....	35

CAPÍTULO III	37
3.1. Enfoque investigativo	37
3.2. Modalidad básica de la investigación	37
3.3. Nivel tipo de investigación	38
3.4. Población y muestra	40
3.4.1. Tipos de muestreo	41
3.4.2. Muestra.....	41
3.5. Operacionalización de las variables	45
3.6. Plan de análisis e interpretación de resultados	47
3.6.1. Encuesta aplicada a docentes	47
3.6.2. Encuesta aplicada a representantes legales	57
3.6.3. Encuesta aplicada a estudiantes	67
3.6.4. Procesamiento de las preguntas a la directora del establecimiento.....	77
3.6.5. Conclusiones y Recomendaciones	79
CAPÍTULO IV	81
LA PROPUESTA	81
4.1. Datos informativos	81
4.2. Antecedentes de la Propuesta.....	81
4.3. Justificación	83
4.4. Objetivos de la propuesta.....	84
4.4.1. Objetivo general.....	84
4.4.2. Objetivos específicos	84
4.5. Fundamentaciones.....	84

4.5.1. Fundamentación legal	84
4.5.2. Fundamentación Pedagógica.....	85
4.5.3. Fundamentación Sociológica	86
4.6. Metodología (plan de acción)	87
4.7 Administración.....	89
4.8. Previsión de la evaluación.....	90
4.9. Actividades Lúdicas para Estudios Sociales	91
CAPÍTULO V	101
MARCO ADMINISTRATIVO	101
5. 1. Recursos	101
5.1.2. Materiales.....	101
5.2. Presupuesto	102
5.3. Cronograma.....	103
BIBLIOGRAFÍA	104
BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL	105
ANEXO.....	109

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1. Población.....	41
Cuadro # 2. Variable Independiente: Actividades lúdicas	45
Cuadro # 3. Variable Dependiente: Aprendizaje cognitivo	46
Cuadro # 4. Desarrollo de aprendizajes cognitivo	47
Cuadro # 5. Desarrollo cognitivo en clases.....	48
Cuadro # 6. Importancia del aprendizaje cognitivo en la educación	49
Cuadro # 7. Desarrollo de aprendizaje cognitivo con los docentes	50
Cuadro # 8. Eficacia del aprendizaje cognitivo en el rendimiento académico	51
Cuadro # 9. Actividades lúdicas en clases de Estudios Sociales	52
Cuadro # 10. Juegos interactivos en el área de Estudios Sociales	53
Cuadro # 11. Actividades lúdicas impartidas en clases	54
Cuadro # 12. Actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas y habilidades	55
Cuadro # 13. Desarrollo de actividades lúdicas en área de Estudios Sociales.....	56
Cuadro # 14. Actividades lúdicas y aprendizaje cognitivo	57
Cuadro # 15. Actividades lúdicas en el área Estudios Sociales	58
Cuadro # 16. Actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas y habilidades	59
Cuadro # 17. Actividades lúdicas en la enseñanza de Estudios Sociales.....	60
Cuadro # 18. Utilización de actividades lúdicas en aulas de clases.....	61
Cuadro # 19. Desarrollo cognitivo en aula de clase.....	62
Cuadro # 20. Importancia del aprendizaje cognitivo en la enseñanza	63
Cuadro # 21. Aprendizaje cognitivo en el mejoramiento académico	64
Cuadro # 22. Aprendizaje cognitivo desarrolla alumnos crítico y creativo	65
Cuadro # 23. Proyecto de actividades lúdica	66
Cuadro # 24. Aprendizajes de contenidos científicos en el rendimiento académico	67
Cuadro # 25. Importancia del juego en el aprendizaje.....	68
Cuadro # 26. Los juegos en el área de Estudios Sociales	69
Cuadro # 27. Aprendizaje significativo en el aula de clase	70
Cuadro # 28. Importancia de los juegos interactivos	71
Cuadro # 29. Juegos motivadores en el aula de clase	72
Cuadro # 30. Desarrollo de juegos interactivos y dinámicos.....	73

Cuadro # 31. Desarrollo de juegos en áreas de estudios	74
Cuadro # 32. Desarrollo de destrezas y habilidades con los juegos.....	75
Cuadro # 33. Aprendizaje significativo en los juegos.....	76
Cuadro # 34. Indicadores de evaluación	90
Cuadro # 35. Recursos Materiales	102
Cuadro # 36. Servicios	102
Cuadro # 37. Cronograma de actividades	103

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico # 1. Desarrollo de aprendizajes cognitivo.....	47
Gráfico # 2. Desarrollo cognitivo en clases	48
Gráfico # 3. Importancia del aprendizaje cognitivo en la educación.....	49
Gráfico # 4. Desarrollo de aprendizaje cognitivo con los docentes.....	50
Gráfico # 5. Eficacia del aprendizaje cognitivo en rendimiento académico.....	51
Gráfico # 6. Actividades lúdicas en clases de Estudios Sociales.....	52
Gráfico # 7. Juegos interactivos en el área de Estudios Sociales.....	53
Gráfico # 8. Actividades lúdicas impartidas en clases.....	54
Gráfico # 9. Actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas y habilidades.....	55
Gráfico # 10. Desarrollo de actividades lúdicas en área de Estudios Sociales.	56
Gráfico # 11. Actividades lúdicas y aprendizaje cognitivo.....	57
Gráfico # 12. Actividades lúdicas en el área Estudios Sociales.....	58
Gráfico # 13. Actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas y habilidades....	59
Gráfico # 14. Actividades lúdicas en la enseñanza de Estudios Sociales	60
Gráfico # 15. Utilización de actividades lúdicas en aulas de clases	61
Gráfico # 16. Desarrollo cognitivo en aula de clase	62
Gráfico # 17. Importancia del aprendizaje cognitivo en la enseñanza.....	63
Gráfico # 18. Aprendizaje cognitivo en el mejoramiento académico	64
Gráfico # 19. Aprendizaje cognitivo desarrolla alumnos crítico y creativo	65
Gráfico # 20. Proyecto de actividades lúdica.....	66
Gráfico # 21. Aprendizajes de contenidos científicos	67
Gráfico # 22. Importancia del juego en el aprendizaje	68
Gráfico # 23. Los juegos en el área de Estudios Sociales.....	69
Gráfico # 24. Aprendizaje significativo en el aula de clase.....	70
Gráfico # 25. Importancia de los juegos interactivos.....	71
Gráfico # 26. Juegos motivadores en el aula de clase.....	72
Gráfico # 27. Desarrollo de juegos interactivos y dinámicos	73

Gráfico # 28. Desarrollo de juegos en áreas de estudios	74
Gráfico # 29. Desarrollo de destrezas y habilidades con los juegos	75
Gráfico # 30. Aprendizaje significativo en los juegos	76

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

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE
COGNITIVO EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO BÁSICO,
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “VÍCTOR EMILIO ESTRADA”
CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, AÑO LECTIVO 2015-2016

Autor: Fabián Alonso Barrera Pincay

Tutor: Lic. Aníbal Javier Puya Lino. MSc.

Resumen

Este proyecto de investigación se basa en la importancia que tiene la aplicación de las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes y estableciendo la incidencia de esta herramienta pedagógica en el proceso educativo. Actualmente los docentes realizan pocas actividades de juegos en el área de Estudios Sociales. Este proyecto está orientado a realizar actividades lúdicas seleccionadas para el área de estudios sociales, para motivar, dinamizar, comprender y reflexionar lo saberes que imparten los docentes en esa área específica. Está basada en el enfoque cualitativo, pues describe e interpreta de forma crítica los resultados obtenidos durante el desarrollo de la investigación. El diseño de la investigación corresponde a un proyecto factible donde se tiene la seguridad y confiabilidad de los datos obtenidos, puesto que se trabajó en forma directa con los actores de la investigación desarrollada aplicando entrevistas y encuestas, lo que nos confirmó la hipótesis planteada. Está respaldada en teorías pedagógicas como la de Jerome Bruner y Piaget los que basan sus teorías en el aprendizaje de conocimientos a través de juegos que ayudan al estudiante a motivarlo y recrearlo de las clases y por ende obtener un aprendizaje cognitivo, en los estudiantes y su formación será creativa y crítica enmarcada siempre en el modelo pedagógico constructivista de la educación moderna. Conforme a los resultados alcanzados en la investigación desarrollada en la escuela de educación básica “Víctor Emilio Estrada” e piensa que las estrategias didácticas de enseñanza deben realizarse mediante la aplicación de la propuesta de un manual de actividades lúdicas, todo esto siempre pensando en estar a la vanguardia de la educación moderna y a las mallas curriculares exigentes para que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo. La enseñanza en la educación es una unión inseparable que siempre tiene que estar innovando constantemente para cumplir con su objetivo fundamental que es formar una sociedad evolucionada.

DESCRIPTORES

Actividades lúdicas

Aprendizaje cognitivo

Manual de actividades

INTRODUCCIÓN

La Constitución de la República del Ecuador (2008) considera que la educación es un derecho que tienen las personas a lo largo de su vida, por lo que representa un compromiso por parte del docente para cumplir de forma eficaz con aquello. El objetivo del docente es formar seres humanos que desarrollen capacidades intelectuales que estén acorde a las exigencias pedagógicas actuales.

El modelo pedagógico constructivista de la educación contribuye de manera directa al desarrollo personal y autónomo del estudiante; el docente pasa a asumir el importante cometido de ser un orientador y guía de este proceso de cimentación de conocimientos y aprendizajes, para lo cual es necesario que apliquen las actividades lúdicas que potencien el desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas en todos los estudiantes.

Las actividades lúdicas constituyen en esta investigación, el origen para lograr que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo, que aprendan hacer creativos llenos de destrezas y habilidades para que en el futuro puedan ser personas dueñas de propios pensamientos.

Este proyecto investigativo está constituido en cinco capítulos, los que se puntualizan a continuación y que son el producto de la investigación, interpretación y fundamentación teórica, legal y metodológica.

Capítulo I, aquí se encuentra el planteamiento y la formulación del problema que conlleva la falta de actividades lúdicas, se presenta la justificación del trabajo de investigación, se plantean los objetivos y se delimita el objetivo de investigación.

Capítulo II, se establece el marco teórico de este proyecto donde se presentan los antecedentes del problema y las fundamentaciones teóricas, psicológicas, pedagógicas y legales de esta investigación; además, se definen las variables.

Capítulo III, comprende la metodología utilizada para dar consecución al objetivo planteado. Indica las técnicas e instrumentales para la recolección de datos y los juicios básicos para la elaboración de la propuesta.

Capítulo IV, se traza como propuesta de solución al problema de investigación un manual de actividades lúdicas, que será un instrumento fundamental para los docentes para potenciar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes.

Capítulo V, señala el marco administrativo de los recursos que se han utilizado en el desarrollo del proyecto educativo, el cronograma de la investigación, la bibliografía utilizada y anexa, entre ellos, las encuestas que fueron analizadas bajo los parámetros de calificación de la escala de Likert.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO BÁSICO DE LA ESCUELA FISCAL VÍCTOR EMILIO ESTRADA, CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2015 – 2016”.

1.2. Planteamiento Del Problema

Los estudiantes de séptimo grado Básico de la Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada, cantón Playas, provincia del Guayas, periodo lectivo 2015 – 2016, presentan desmotivación y pocas expectativas de aprendizaje en el área de Estudios Sociales.

En el mundo de hoy por el avance de las tecnologías, comunicación y sociedad en general, la educación moderna se imparte en una forma más dinámica, llena de técnicas innovadoras y creativas para que de esta forma llegue un aprendizaje cognitivo al estudiante.

En el país, los cambios que se han dado en la educación, exigen que el profesor desarrolle actividades lúdicas en el aula de clase. Se ha observado en la Escuela Víctor Emilio Estrada, las carencias de actividades lúdicas en la mayoría de los años básicos, por ende impide el desarrollo de un aprendizaje cognitivo de los estudiantes en las horas de clases. Por tal motivo es muy importante implementar un manual de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales, que orienten a los docentes a desarrollar clases motivadoras e interesantes para que los estudiantes conozcan nuestra historia, cultura, medios geográficos y símbolos patrios de nuestro país. Así en un futuro constituyan un aporte valioso para la sociedad que está en constante evolución de conocimientos científicos y tecnológicos.

Las actividades lúdicas son consideradas por varios estudiosos en esta área como una función biológica del niño, niña y jóvenes, que además de proporcionar distracción y alegría, desarrollan sus potencialidades orgánicas y psíquicas, esto reafirma que los docentes que en verdad desean que sus estudiantes alcancen el pleno desarrollo de su aprendizaje, destrezas y creatividad deben fundamentar sus estrategias educativas en el desarrollo de actividades lúdicas en el aula de clase para crear un aprendizaje no solo cognitivo sino significativo.

1.2.1. Análisis Crítico

Mediante la siguiente investigación, se logrará tener una mejor información sobre las actividades lúdicas y como estas influyen en el aprendizaje de los estudiantes.

Al desarrollar las actividades lúdicas, el proceso cognitivo de la inteligencia del aprendizaje significativo que se logra en una aula de clases por medio de juegos, actividades recreativas e interacciones motivacionales. Va ser que todo el trabajo de investigación de proyecto tenga un objetivo claro y preciso para dilucidar todas las interrogantes que se presentan en el aprendizaje de niños, niñas y jóvenes en la Educación Básica.

Con las actividades lúdicas se evitará que las clases sean monótonas, aburridas y poco interesantes para los estudiantes en el área de Estudios Sociales de la Escuela Víctor Emilio Estrada.

1.2.2. Prognosis del problema

En la siguiente investigación que hemos realizado en la Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada, en séptimo grado sobre las actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales notamos la carencia de actividades lúdicas en la nombrada área, por tal motivo observamos poca motivación, clases monótonas por parte del docente y a su vez también observamos un escaso interés de los estudiantes por las clases de Estudios Sociales por lo que más adelante podrá generar un bajo rendimiento académico, un deficiente aprendizaje cognitivo sobre los contenidos científicos del área de Estudios Sociales en los alumnos de séptimo grado de la Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada del cantón Playas, provincia del Guayas.

1.2.3. Formulación del Problema

¿Qué incidencia tienen las actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales durante el aprendizaje cognitivo de los estudiantes de séptimo grado Básico de la Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada del cantón Playas, provincia del Guayas, del periodo lectivo 2015-2016?

1.2.4. Preguntas Directrices

¿Qué son las actividades lúdicas?

¿Cuáles son las estrategias efectivas que se aplican en los estudiantes para desarrollar las actividades lúdicas?

¿De qué manera puede desarrollar el docente las actividades lúdicas de una forma efectiva?

¿Qué es un aprendizaje cognitivo?

¿Cuál debe ser el rol del docente para desarrollar un aprendizaje cognitivo en el aula de clase?

¿De qué manera influye el aprendizaje cognitivo en los estudiantes?

1.2.5. Delimitación

Campo: Educativo

Área: Estudios Sociales

Aspecto: Pedagógico.

Tema: Incorporación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje cognitivo en los estudiantes de séptimo grado Básico en el área de Estudio Sociales de la Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada, cantón Playas, provincia del Guayas, período lectivo 2015 – 2016”.

Problema: ¿De qué forma influye un manual de actividades lúdicas en el área de Estudio Sociales, en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes de séptimo grado Básico de la Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada del cantón Playas, provincia del Guayas?

Delimitación temporal: La investigación se realizará durante los meses de Marzo del 2015 y Septiembre del 2016.

Delimitación poblacional: Estudiantes de séptimo grado Básico de la Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada, del cantón Playas, provincia del Guayas.

Delimitación espacial: Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada, del cantón Playas, provincia del Guayas.

Delimitación contextual: La investigación se desarrollará en el aula de clases de los estudiantes de séptimo grado Básico de la Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada del cantón Playas, provincia del Guayas.

1.3. Justificación

Es de gran **importancia** la investigación de las actividades lúdicas que se van a realizar en los estudiantes de séptimo grado Básico de la Escuela Fiscal Víctor Emilio Estrada, del cantón Playas, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2015 – 2016.

Es muy **factible** este proyecto de actividades lúdicas porque desarrollará un aprendizaje cognitivo en las aulas de clases, motivará e incentivará a los estudiantes en el área de Estudios Sociales, es **innovador** porque se utilizarán recursos y materiales didácticos que no se han utilizado anteriormente.

Las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje cognitivo en niños, niñas y adolescentes en el área de Estudios Sociales. También se conoce si los docentes de esta institución realizan adecuadamente juegos didácticos antes de comenzar a impartir las clases, si hay estudiantes con poca expectativa de aprendizaje, motivados, clases tediosas, falta de juegos didácticos. Los beneficiados son:

alumnos, docentes y padres de familia, escuelas y comunidad en general, de esta manera tendríamos clases interactivas, motivadoras y creativas en el aula de clases.

Las actividades lúdicas son **útil en la investigación** porque ayudan a los estudiantes a desarrollar un aprendizaje cognitivo al término de una clase en el área de Estudios Sociales. También con este proyecto de crear un manual de actividades lúdicas se logra que los docentes de séptimo grado Básico realicen juegos recreativos en sus horas clases.

La realización de una actividad lúdica antes de iniciar una clase es una de las herramientas principales para el aprendizaje, que el docente debe cumplir pues es el enlace idóneo de la parte teórica de la educación, influyendo en el desarrollo cognitivo, social y afectivo en los años de escolaridad, ayudando a la formación de la personalidad y costumbres de estudios en los educandos.

La razón de realizar este proyecto, es la falta de un manual de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales, mostrando dificultad en los alumnos para la asimilación de los contenidos dados por el docente, pues no tienen ningún factor motivante que ayude en sus aprendizajes de los conocimientos transmitidos durante las clases.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Analizar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje cognitivo, a través de un análisis de contexto para el diseño de un manual de actividades lúdicas.

1.4.2. Objetivos Específicos

Caracterizar las actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales.

Diagnosticar las actividades lúdicas aplicadas en el aprendizaje cognitivo en el área de Estudios Sociales.

Diseñar un manual de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje cognitivo en el área de estudios sociales del séptimo grado de Educación Básica de la Escuela Víctor Emilio Estrada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

La Escuela Víctor Emilio Estrada está ubicada en la cabecera cantonal de General Villamil, esta institución en la actualidad cuenta con 1400 estudiantes, por la excesiva cantidad de estudiantes en sus aulas de clases, los alumnos del séptimo grado básico presentan poca motivación en el área de Estudios Sociales.

Se han realizado algunos proyectos todos sin ninguna directriz a solucionar la deficiencia de aprendizaje en el área de Estudios Sociales, por tal motivo es necesario la incorporación de Actividades Lúdicas que motive a la enseñanza aprendizajes.

Tesis relacionada con el tema.

Título de tesis: Estrategias con actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de niños de 3-5 años de los centros infantiles mundo de papel, Pepe y Mary, y Granja Azul del sector San Isidro Del Inca, de la ciudad de Quito, en un periodo comprendido entre octubre del 2011 a diciembre del 2011.

Autora: Gianella Alejandra Donoso Moreno.

Resumen: La siguiente tesis tiene como objetivo demostrar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 3 a 5 años además es una herramienta importante para los docentes y los adecuando en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Título de tesis: la actividad lúdica en el desarrollo integral de aprendizaje de niños y niñas del centro infantil parvulito de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el periodo académico 200 – 2010. Propuesta lúdica alterativa.

Autora: Olga Margo Orellana Galarza

Resumen: la presente tesis de actividades lúdica pretende que los niños y niñas desarrollen conciencia corporal, movimientos de los sentidos, descubran el mundo a través del movimiento y juegos, de este modo el proceso de aprendizaje mejore las destrezas y habilidades, permitiéndoles a los maestras aplicar nuevas destrezas pedagógicas en el proceso educativo.

Título de tesis: Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa fisco misional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013 – 2014.

Autor: Julio Vicente Baque Guale.

Resumen: Las siguiente tesis tiene como propósito establecer diferentes actividades lúdicas para el desarrollo de motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de educación Básica, para que los docentes tengan un nivel conocimiento óptimo de las actividades lúdicas, permitiéndole identificar convenientemente la actividad propia que pueda desarrollar aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad.

Título de tesis: La actividad lúdica en la historia de la educación Española Contemporánea.

Autor: Andrés Payá Rico.

Resumen: La presente tesis tiene como objetivo definir los nuevos papeles del docente, así como lo que debe ser y como enseñar en la escuela acoplando a los niños a los nuevos cambios que se están dando actualmente según la reforma curricular entre ellos tenemos la educación física o corporal, social o moral y además la educación creativa estética.

Título de tesis: Didáctica lúdica para el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución educativa José Carlos María Tegui – Huancayo.

Autor: John Alex Poma Chancha.

Resumen: esta tesis sobre la didáctica lúdica permite conocer el desarrollo de las habilidades comunicativas, permite el desarrollo, la interrelación que afecta los procesos comunicativos presente en la sociedad, administrada por una adecuada aplicación de la didáctica lúdica.

2.2. Fundamentación Filosófica.

La Filosofía de la Educación es la preceptiva del ejercicio didáctico, John Dewey en su libro Filosofía de la educación manifiesta:

“La actividad filosófica debería centrarse en la educación, considerándola como el máximo interés humano y en que inclusive, adquieren su mayor relieve otros problemas: cosmológicos, morales y lógicos” (Dewey, 2008)

Además, Stella Maris Vázquez, dice en su libro filosofía de la educación:

“La filosofía de educación se comprende como un área de la filosofía en la que el ejercicio de la razón teórica contribuye críticamente al desarrollo de prácticas discursos racionales en el ámbito educativo” (Vázquez, 2012, p. 28)

La Investigadora Stella Maris Vázquez dice lo siguiente: La filosofía de la Educación es una rama importante de la Filosofía dentro del desarrollo de los contenidos teóricos de la educación con la práctica para resolver diferentes

problemas en el ámbito educativo. Porque siempre el ser humano va a tener interrogantes las que hay que resolver para darle sentido a su existencia y saber el origen de las cosas de la naturaleza.

2.3. Fundamentación Pedagógica.

En el enfoque pedagógico esta teoría sostiene que el conocimiento no se descubre, se construye: el alumno construye su conocimiento a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información.

Es indispensable tener un concepto claro respecto al constructivismo, Prado y Otros (2009) manifiesta que “...el constructivismo tiene como fin que los estudiantes construyan su propio aprendizaje, por lo tanto el profesor en su rol de mediador debe apoyar al alumno...” (pág. 172). El docente es el indicado en guiar este proceso educativo, el que ayudará que los estudiantes formen conocimientos con el objetivo de crear ideas.

Vygotsky (1986) considera “que según el constructivismo el aprendizaje llega a ser un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos recibidos con anticipación”. Esto nos indica que el aprendizaje adquirido durante años atrás se basa a las experiencias pasadas. Cada profesor busca la mejor manera de llegar a los estudiantes con el objetivo de que cada uno de ellos se supere.

2.4. Fundamentación Psicológica

La idea fundamental de (Piaget, 1991), sobre la psicología infantil, indica que es: “Indispensable comprender la formación de los mecanismos mentales niño para captar su naturaleza y su funcionamiento en el adulto”

(Clarápede, 1960)

“El niño ejerce actividades que serán útiles más tarde, comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de la funciones psíquica como: observar, manipular asociarse a compañeros y así lograr su desarrollo integral”.

El investigador Clarápede indica que el niño desde temprana edad aprende a relacionarse con el entorno a través de distintas actividades, por ejemplo: el juego, la observación y asociación del medio que lo rodea, la psicología es una actividad importante y útil en el ejercicio de las actividades mentales en el infante.

Por tanto las actividades lúdicas van de la mano con la psicología desde la temprana edad del infante hasta llegar a edad adulta.

2.5. Fundamentación Sociológica

Los fundamentos sociológicos estudian el comportamiento humano en su entorno sociocultural determinando la formación y educación de la personalidad en el

desarrollo psicológico; como la memoria, el pensamiento lógico, las percepciones y valores dentro de la sociedad.

La teoría sociológica de Émili Durkheim menciona que:

“En toda sociedad existe un grupo determinados de fenómenos que se distinguen por caracteres bien definidos de aquellos que estudian las demás ciencias de la naturalezas” (Durkheim, 2001, p. 35)

Lo ante mencionado indica que en la sociedad existen deberes definidos tales como; el deber de hermano, esposo y deberes ciudadanos, los que fundamentan la personalidad humana en la sociedad, en derecho y costumbre de la realidad objetiva que lo ha recibido por la educación en familia e instituciones educativa.

2.6. Fundamentación Legal

2.6.1. Constitución de la República del Ecuador (2008)

Sección Quinta Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible inexcusable del Estado.

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.

Art. 28.- La Educación responderá el interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Art. 29.- El estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho a las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Los artículos 26, 27, 28n y 29 de la Constitución del Ecuador sección quinta educación se interpreta que la educación es un derecho que tienen todos los ciudadanos ecuatorianos en el transcurso de su vida y además una obligación del estado.

La educación tendrá como principal objetivo al ser humano, garantizará un ámbito de respeto a los derechos humanos, naturaleza, a la democracia y será un eje fundamental en el proceso del país y se garantizará el acceso de todos los ciudadanos sin discriminación alguna, será un derecho de interactuar y participar en una sociedad intercultural.

2.6.2. Código de la niñez y la adolescencia

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

Es obligación del estado y los gobiernos seccionales promocionar e incluir en la niñez y la adolescencia la práctica de juegos tradicionales y actividades lúdicas en horas de clases.

2.6.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título II

De los derechos y obligaciones

Capítulo 4.- Derecho a la Educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Capítulo tercero de los Derechos y Obligaciones de los Estudiantes

Art. 7.- Derechos.- La y los estudiantes tienen los siguientes derechos.

- a) Ser actores fundamentales en el proceso educativo.
- b) Recibir una formación integral y científica que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos y libertades fundamentales.

- c) Ser tratado con justicia, dignidad sin discriminación, con respeto a la diversidad individual, cultural, sexual y lingüísticas, a sus convicciones ideológicas, políticas y religiosas.
- d) Intervenir el proceso de evaluación interna y externa como parte y finalidad de su proceso educativo sin discriminación de ninguna naturaleza.

Capítulo cuarto de los derechos y obligaciones de las y los docentes

Art. 10. Derechos.- Las y los Docentes del sector público tienen los siguientes derechos.

- a) Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades según necesidades y las del sistema nacional de educación.
- b) Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas.

2.7. Actividades lúdicas.

2.7.1. Definición

Según Jiménez (2002)

La lúdica es una circunstancia de ser frente a lo cotidiano de la vida y aprender a relacionarse utilizando los espacios donde se produce la actividad del juego. Las

actividades inician cuando se interactúa con otras personas, demostrando siempre agradecimientos por lo que se aprende.

Es la actividad y desarrollo corporal que efectúan los niños y niñas de una forma consciente en cuales liberan espontáneamente un impulso valioso de su la naturaleza humana.

2.7.2. Importancia de las actividades lúdicas en la escuela

“Desde Claparede y Dewey, Wallon y Piaget, está bastante claro que la actividad lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores, y por ello mismo, indispensable en la práctica educativa” (Nunes De Almeida, 2002, p. 20)

Nunes, dice que por el cambio constante de la sociedad y el estricto control de la malla curricular de los contenidos científicos que se imparten en las aulas de clases, las Actividades Lúdicas se presentan en la actualidad como una herramienta fundamental en la pedagogía e indispensable en la práctica educativa, ya que un juego lúdico tiene como función principal: motivar, crear, socializar, liberar, integrar y sobre todo interdisciplinar, es decir a través de las actividades lúdicas se puede trabajar los contenidos de todas las áreas de estudio.

“Para Piaget, los juegos se vuelven más significativo en la medida que el niño se va desarrollado, puesto que a partir de la libre

manipulación de elementos variados, el pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas, cosa que ya exige una adaptación más completas” (Nunes De Almeida, 2002, p. 19)

Nunes interpreta a Piaget, que en toda las etapas de desarrollo del niños los juegos se vuelven importantes a través de manipulación de objetos y elementos concretos el construye su propio concepto y significado de las cosas, por lo tanto las actividades lúdicas se vuelven una herramienta indispensable en el desarrollo del aprendizajes de niños en la escuela.

Batllori en su libro narra que jugar y aprender:

“No se trata de incluir el mismo juego que el niño práctica en casa, en la calle o cuando está de campamento, etc. En el aula, sino de buscar juegos y actividades recreativas que sirvan para alcanzar unos objetivos concretos de aprendizajes, adquisición de nuevos conocimientos, desarrollo de capacidades cognitivas y sociales”
(Batllori, 2005, p. 14)

Lo antes expuesto se refiere a que el docente no tiene que hacer uso de los juegos que el niño juega en casa para enseñarle en la escuela, sino que tiene que innovar, crear nuevo juegos y actividades que puedan motivar la inteligencia y creatividad del niños para de este modo él pueda desarrollar nuevas destrezas y aprendizajes cognitivos.

Claro que estas actividades lúdicas han nacido fuera del aula de clases, en el patio de recreo o en el parque de algún lugar, se debe considerar lo importante de su preámbulo dentro del aula y del pueblo y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y cultivar la motivación e interés a los estudiantes en el juego.

2.7.3. Estrategia para desarrollo de las actividades lúdicas

Las actividades planificadas y la evaluación educativa han generado característica continúa de integración en el proceso de las actividades lúdicas, esto ha provocado una pauta para el desarrollo de estrategias de enseñanzas en el aprendizaje del niño o niña en temprana edad, se señalan a continuación:

Aprender a conocer.

- ✚ Esto está relacionado con el conocerse y diferenciarse a sí mismo, e integrarse a su medio natural inmediato.
- ✚ Aprende y valora las diferencias individuales de su género.
- ✚ Aprende a conocer los integrantes de la familia, comunidad y escuelas.
- ✚ Adquiere conocimiento, es capaz de comunicarse, tiene curiosidad intelectual, utiliza lenguaje oral en diferentes situaciones e inicia la identificación de palabras y números.
- ✚ Comprende e interpreta acciones y situación es de texto simple, estableciendo relaciones de causa efectos.

Aprende a hacer.

- ✚ Se comunica creativamente, es capaz de realizar actividades y juegos, destrezas motoras finas orientadas hacía acciones oportunas.
- ✚ Utiliza objetos, juguetes, materiales e instrumentos como medio de aprendizaje.
- ✚ Desarrolla juegos y actividades de aprendizajes con distintos materiales con la ayuda del adulto, aplica pensamientos y experiencias de las diferentes situaciones de la vida cotidiana.
- ✚ Practica hábitos relacionado con el trabajo y alimentación, higienes, y seguridad personal.

2.7.4. Tipos de juegos recreativos

Se destacan tres tipos, esta clasificación determina qué tipo de juego desean realizar los estudiantes.

Juegos tradicionales.- son los juegos que se practicaban años atrás, los papás enseña a los hijos, luego los hijos a los sobrinos y así sucesivamente, no necesitan de valiosas herramientas para realizarlos; es más en ese tiempo no existía la tecnología, se utilizaba más la naturaleza y cosas fáciles de encontrar.

Juegos populares: Son los que se realizan en grupo de personas, según la región, el lugar y la época será el juego que practicarán. El juego irá cambiando según las costumbres del lugar, muchos de ellos son educativos ya que incentiva el

entusiasmo en los estudiantes y los inculca a estudiar y a recrearse al mismo tiempo

Juegos autóctonos.- se considera un cambio de los juegos tradicionales con la diferencia que se puede variar las reglas del juego. Además depende del lugar geográfico, tienden a que estos juegos las personas agreguen o quiten elementos según el ciclo y la motivación que se tenga en ese instante.

2.7.5. Actividad, enseñanza aprendizaje.

De acuerdo con (Monoreo, 1998), actuar estratégicamente ante una actividad de enseñanza aprendizaje, suponer ser capaz de tomar decisiones “conscientes” para regular las condiciones que delimitan la actividad en cuestión y así lograr el objetivo perseguido.

Las actividades de enseñanza aprendizaje implican en enseñar al alumno a que aprendan a decidir para que se orienten hacia el objetivo buscado y enseñarle a evaluar el proceso de aprendizaje.

2.7.6. Actividades pedagógicas de conocimiento.

Chacón (2000) la define como un conjunto de procesos y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito.

Cooper (2001) refiere a que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo. Su éxito depende de los métodos empleados, de los usos de la motivación, así como de las secuencias, pauta y formación de equipo que se sigan

Las actividades deben de estar acorde a los contenidos para así motivar el interés en los estudiantes.

2.8. Aprendizaje cognitivo

El aprendizaje cognitivo se desarrolla a través de procedimiento intelectuales y se enfoca en la voluntad de las personas por entender la realidad, adaptarse e integrarse a su ambiente, (Ausubel, 2000).

La Teoría del Aprendizaje Significativo propuesta por Ausubel en 1963 es una.

Teoría psicológica que trata sobre la adquisición de los cuerpos organizados de conocimiento. Es precisamente el de intentar presentar y enseñar esos contenidos estructurados Para que nuestros alumnos los aprendan.

2.8.1. Actividad, enseñanza aprendizaje.

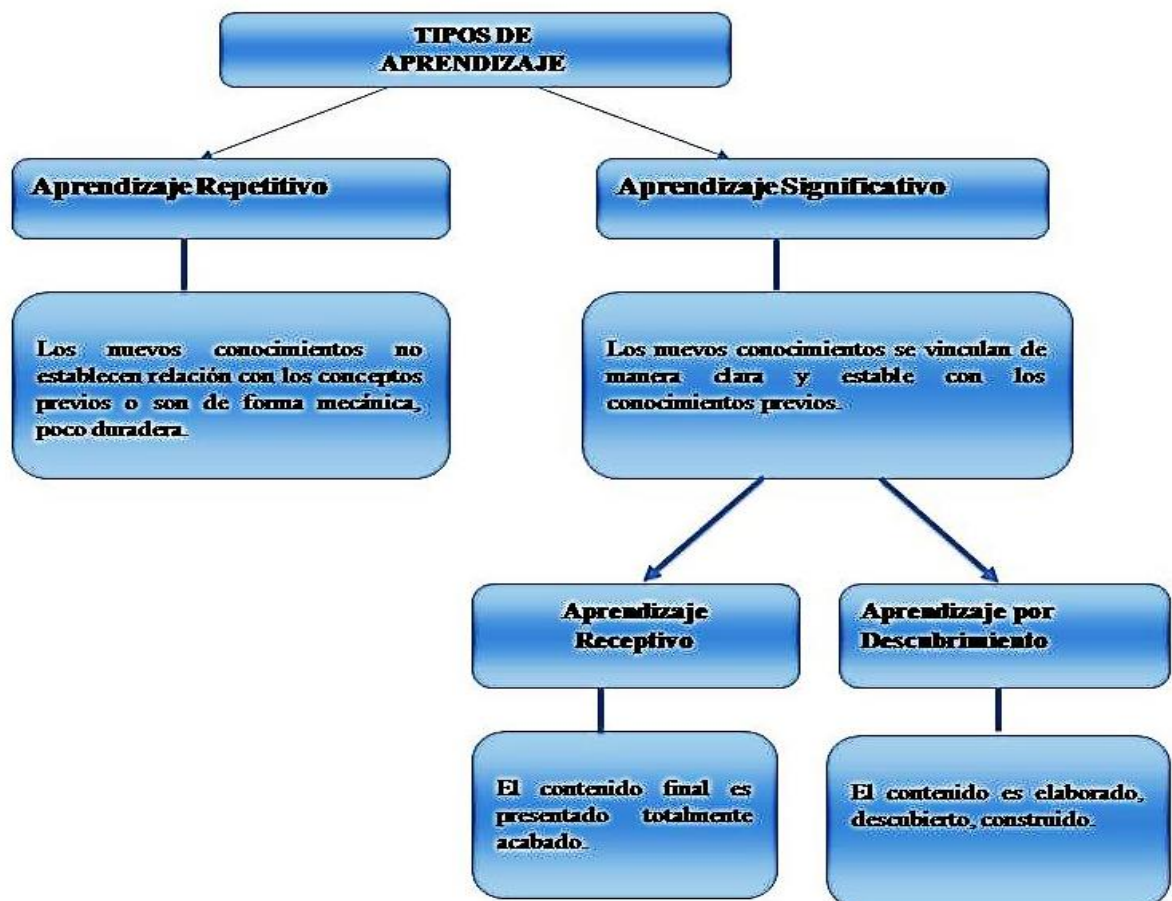
De acuerdo con (Monoreo, 1998), actuar estratégicamente ante una actividad de enseñanza aprendizaje, suponer ser capaz de tomar decisiones “conscientes” para

regular las condiciones que delimitan la actividad en cuestión y así lograr el objetivo perseguido.

Las actividades de enseñanza aprendizaje implican en enseñar al alumno a que aprendan a decidir para que se orienten hacia el objetivo buscado y enseñarle a evaluar el proceso de aprendizaje.

2.8.2. Clases de aprendizajes cognitivo.

Cuadro N° 1



Fuente: Internet

Elaborado por: Fabián Barrera

- **Aprendizaje repetitivo.**

Se desarrolla cuando el alumno memoriza información sin comprender o establecer relaciones con sus conocimientos anteriores, agregándola en su memoria hasta que sean capaces de reproducirlo literalmente sin desarrollar un conocimiento propio.

- **Aprendizaje significativo**

Se desarrolla cuando el alumno asimila los nuevos conocimientos que se le proporcionan con los anteriores que posee y los transforma en un conocimiento duradero.

- **Aprendizaje receptivo.**

Es cuando el alumno recibe solo contenido, en este aprendizaje el alumno no descubre nada, solo necesita comprender el contenido y en un momento posterior poder reproducirlo.

- **Aprendizaje por descubrimiento.**

Este aprendizaje se desarrolla mediante la exploración motivada por la curiosidad, el profesor en vez explicar el problema o de dar el contenido científico terminado debe proporcionar el material adecuado, estimular al alumno; mediante la

observación, la comparación, análisis y deferencias llegue a descubrir el conocimiento.

2.8.3. Tipos de conocimientos

2.8.3.1. Diferentes tipos de conocimientos.

La humanidad a lo largo de su vida ha tenido curiosidad por el mundo que lo rodea, siempre ha tenido interrogantes que han emergido de su contacto directo o indirecto de las cosas de la naturaleza, se fundamentan las creencias en supuesto y explicaciones que son aceptada por fe, por autoridad o por experiencias sin razonamiento o critica que sustente la verdad.

2.8.3.2. El conocimiento.

Es la razón natural del entendimiento intelectual de la realidad de las cosas, es una relación con el mundo exterior, los objetos y los diferentes fenómenos de la naturaleza.

La obtención del conocimiento de las ciencias está en los medios intelectuales de un hombre (memoria, razón, juicio y observación) a medida que se dan el conocimiento hay un cambio cualitativo, un incremento y reorganización de los saberes.

2.8.3.3. La asimilación ausubeliana desde una visión cognitiva contemporánea.

La asimilación ausubeliana pretende dar una visión integradora, considerando tres teorías: la teoría las nociones significativas, la de las guías de conceptos y la de los campos de conceptos, (Rodríguez Palmero, 2008), como referentes para la investigación en educación y la docencia.

2.8.3.3.1. La teoría del aprendizaje significativo

Esta teoría trata sobre todos los conocimientos adquiridos por el estudiante con los cuerpos organizados de conocimientos que se manejan el aula, el trabajo que realiza el docente es precisamente el de presentar y enseñar los contenidos organizados y el alumno consiga un aprendizaje perenne duradero.

2.8.3.3.2. La teoría de los modelos mentales

Esta teoría se basa en analogías estructuradas de las cosas del mundo, son representaciones mentales internas que se caracterizan básicamente por su recursividad y funcionalidad y da al sujeto que lo construye el poder de explicar y predecir las situaciones que vive.

Este modelo mental es muy importante en el proceso de interacción en el aula de clase, estos modelos mentales son representaciones que actúan en el momento, para hacer frente a algo nuevo, una nueva información de un mundo diferente.

Este modelo mental no son representaciones mentales perdurables sino que nos dan una pista para explicar cómo inicia la relación de la significatividad y la resistencia al cambio de las concepciones de los modelos mentales.

2.8.3.3. La teoría de los campos conceptuales

Una teoría que denota una marcada herencia piagetiana, tiene una aplicación en el trabajo diario del entorno escolar y tiene un importante planteamiento y requiere el análisis conceptual de la materia u objeto de estudio lo que permite determinar situaciones que propicien la conceptualización del esquema de asimilación y representaciones mentales que determinan la estabilidad del conocimiento construido, o sea, la significatividad de lo aprendido.

2.8.4. Clases de Técnicas pedagógicas

Desde sus comienzos, la labor pedagógica se ha preocupado de encontrar los medios para mejorar la enseñanza. Lo más frecuente es que la relación alumno-contenido se produzca a través de algún medio, material o recurso didáctico que represente, aproxime o facilite el acceso del alumno a la observación, investigación o comprensión de la realidad.

Según (Bells, 2009), da las características de algunas técnicas pedagógicas, como el Diálogo Simultáneo (cuchicheo) “Philips 66” no es de por sí una técnica de aprendizaje, no enseña conocimientos ni da información (salvo la eventual que aparezca en la interacción. Facilita la confrontación de ideas o puntos de vista, el esclarecimiento o enriquecimiento mutuo, la actividad y participación de todos los alumnos estimulando a los tímidos o indiferentes.

(Washburne, 2000), nos describe la Técnica Winnetka, aplicada en las escuelas de Winnetka suburbio de Chicago, la cual busca conjugar las ventajas del trabajo individual con las del trabajo colectivo, sin perder las diferencias individuales.

Existen muchas técnicas que nos ayudarán a mejorar la enseñanza de los estudiantes con el objetivo de que por medio de recursos lleguen a comprender lo los explicado.

2.8.5. Tipos de modelos pedagógicos

Según (Flores, 2005), deriva hermenéuticamente el concepto de modelos pedagógicos: afirma, son “descriptivo – explicativas, favorecidos para la organización de la pedagogía.”, que toman sentido solo contextualizadas históricamente. Flores estudió los textos de autores de corrientes pedagógicas consideradas por las contemporáneas, identificó y definió la estructura pedagógica subyacente a cada una de ellas, clasifica los modelos pedagógicos en:

2.8.5.1. Modelo pedagógico tradicional

Cuadro N° 2



Fuente: Modelos pedagógicos Rafael Flores

Elaborado por: Fabián Barrera

2.8.5.2. Modelo pedagógico conductista

Cuadro N° 3

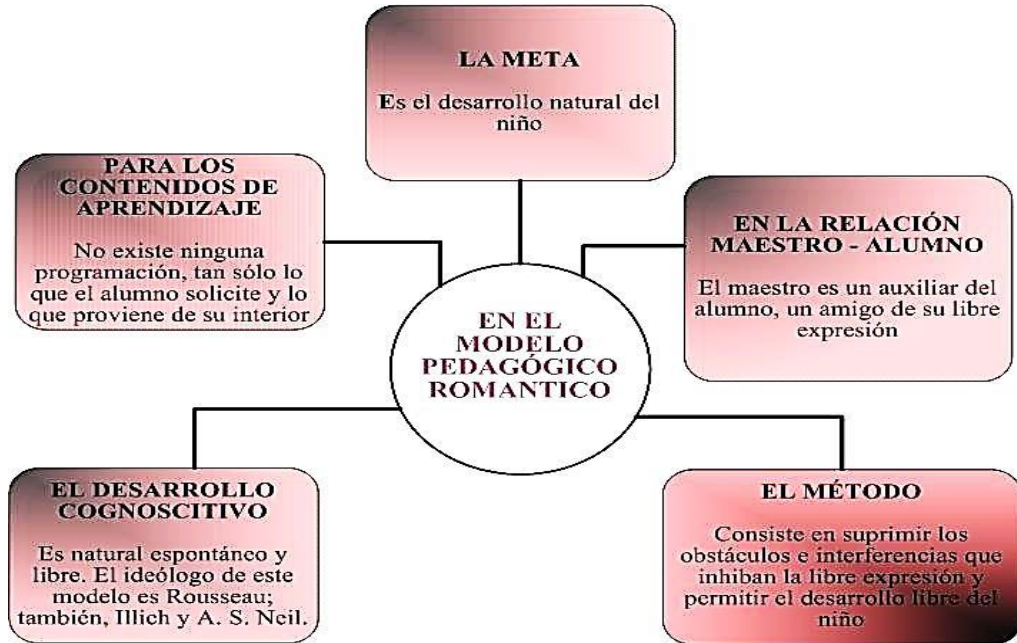


Fuente: Modelos pedagógicos Rafael Flores

Elaborado por: Fabián Barrera

2.8.5.3. Modelo pedagógico romántico

Cuadro N° 4

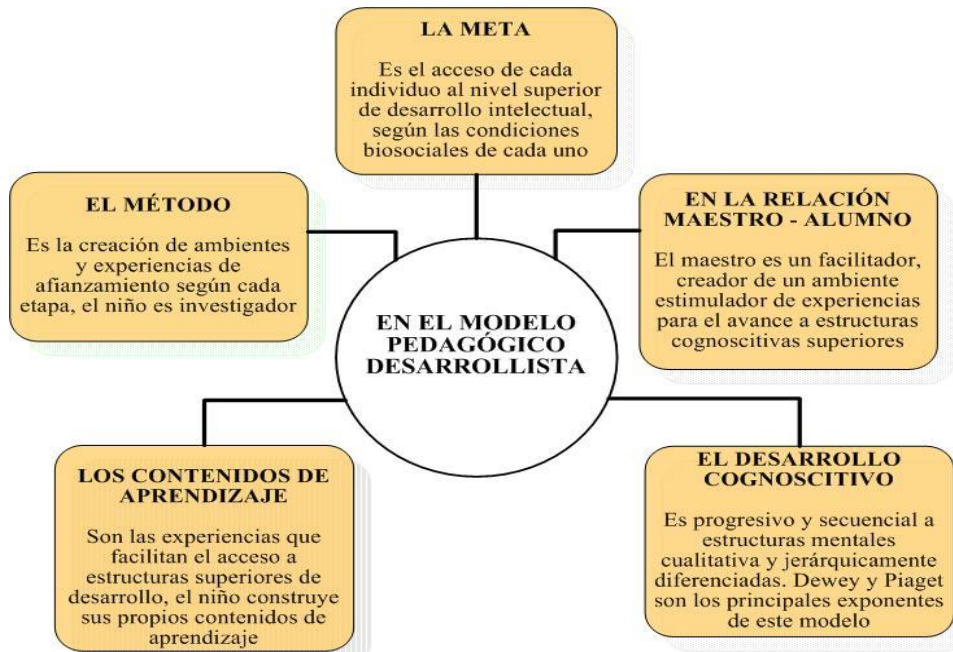


Fuente: Modelos pedagógicos Rafael Flores

Elaborado por: Fabián Barrera

2.8.5.4. Modelo pedagógico desarrollista

Cuadro N° 5



Fuente: Modelos pedagógicos Rafael Flores

Elaborado por: Fabián Barrera

2.8.5.5. Modelo pedagógico socialista

Cuadro N° 6



Fuente: Modelos pedagógicos Rafael Flores
Elaborado por: Fabián Barrera

2.8.6. Destrezas y habilidades cognitivas

Estas estrategias reúnen material con la comprensión. Podríamos decir que es un conjunto de estrategias que se usa para aprender y reunir información para conseguir metas de aprendizaje, además de que las tareas encomendadas son más específicas que se relacionan con las habilidades

Se distinguen tres tipos de estrategias: de repetición, de elaboración y de organización.

La estrategia de repetición se trata de pronunciar y repetir la clase presentada, activa los estímulos dentro del aula de aprendizajes.

El aprendizaje significativo se trata de elegir información importante, con el fin de organizarla en la estructura de conocimientos que ya existen

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque investigativo

Esta investigación se la efectuó tomando en cuenta el enfoque cualitativo que permite interpretar de manera crítica los resultados; se la realizó en el marco educativo teniendo en cuenta la realidad en que se encuentra la escuela Víctor Emilio Estrada, para de esta forma entender la situación en que se halla esta institución y buscar una alternativa para mejorar la enseñanza aprendizaje de los sujetos de la investigación.

En ese contexto, Hernández, Fernández y Baptista (2010:4) en su obra Metodología de la Investigación, sostienen que todo trabajo de investigación se sustenta en dos enfoques principales: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo.

Este modelo se lo aplicó en las encuestas y entrevistas, obteniendo un diagnóstico de la realidad en cuanto a la aplicación de las actividades lúdicas, además se la realizó desde la perspectiva holística porque ella se tomó en cuenta a toda la comunidad educativa mediante la explicación de soluciones que ayudaran de manera directa a dar alternativas a las falencias de este problema.

3.2. Modalidad básica de la investigación

Arias (2009) señala que: “Se trata de una propuesta de acción para resolver un problema práctico o satisfacer una necesidad. Es indispensable que dicha propuesta se

acompañe de una investigación, que demuestre su factibilidad posibilidad de realización”. (p.134)

La modalidad de este proyecto está basado en la investigación de campo y bibliográfica, la misma que sigue los siguientes parámetros: encuestas, entrevistas y datos bibliográficos buscan resolver los problemas que ocasiona la falta de aplicación de actividades lúdicas, para potenciar el aprendizaje cognitivo en los estudiantes.

Arias señala que: “Se trata de una propuesta de acción para resolver un problema práctico o satisfacer una necesidad”

3.3. Nivel tipo de investigación

Metodológicamente, existe una gran variedad de tipología que va hacer definida por la investigadora una vez que se establezca la relación entre el objetivo que se quiere alcanzar y el tipo de investigación, pues existe entre éstos una relación intrínseca “el investigador debe ubicar en sus estudios, en la tipología que mejor se adapte a la investigación y que cumpla con el propósito planteado” (Balestrini, 2003: 129).

La siguiente investigación obtiene nuevos datos, recursos y metodologías para aplicar adecuadamente las actividades lúdicas en horas clases, esta investigación tiene un nivel de campo descriptivo bibliográfico en cuanto explica por qué

cuando los docentes no utilizan las actividades lúdicas las clases se vuelven tediosas y aburridas por tanto los estudiante tienen dificultades en desarrollar un aprendizaje cognitivo lo que incide un bajo rendimiento académico.

Los tipos de investigación más utilizados son:

Investigación exploratoria

Ander - Egg (1977: 35) apunta, citando a Selltiz y otros, que las finalidades de este tipo de estudios son, entre otras:

- ✚ Formular problemas;
- ✚ Desarrollar hipótesis;
- ✚ Familiarizar al investigador con el fenómeno que desea estudiar;
- ✚ Aclarar conceptos;
- ✚ Establecer preferencias para posteriores clasificaciones; y, reunir información acerca de posibilidades prácticas para llevar a cabo investigaciones en marcos de vida actual.

Son las investigaciones que pretenden darnos una visión general, de tipo aproximativo, respecto a una determinada realidad. Este tipo de investigación se realiza especialmente cuando el tema elegido ha sido poco explorado y reconocido, y cuando más aún, sobre él, es difícil formular hipótesis precisas o de cierta generalidad.

Investigación descriptiva

Hernández S. y otros (Ob. Cit.: 60) precisan aún más esto señalando que “...Desde el punto de vista científico, describir es medir”

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar.

Investigación Interpretativa

Carlos Sabino (1995: 39 y 1996: 110) identifica estos estudios como aquellos cuyo propósito es encontrar relaciones entre las variables.

Una teoría o explicación, contiene un conjunto de definiciones y de suposiciones relacionados entre sí de manera organizada sistemática; estos supuestos deben ser coherentes a los hechos relacionados con el tema de estudio.

3.4. Población y muestra

Según Levin & Rubin (1999: 135), una población “es el conjunto de todos los elementos que se estudian y acerca de los cuales se intenta sacar conclusiones”.

La población de esta investigación está constituida por los siguientes componentes de la Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, siendo esto 150 estudiantes, 150 representantes legales, 6 docentes y 1 autoridad.

Cuadro # 7. Población

ITEM	ESTRATO	POBLACIÓN
1	Autoridades	1
2	Docentes	6
3	Representantes legales	150
4	Estudiantes	150
TOTAL		307

3.4.1. Tipos de muestreo

En el trabajo de investigación el muestreo es probabilístico sistemático por que se aplica fórmula, la muestra está compuesta de niños y niñas del séptimo año de la Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, en el periodo lectivo 2015 – 2016.

3.4.2. Muestra

Una muestra “es una colección de mediciones seleccionadas de la población de interés” (Mendenhall y Reinmuth, 1978: 35).

El muestreo es la arte representativa de una población total y se utiliza cuando una población es muy extensa, para este trabajo de se aplica la siguiente formula estadística de Portus L. (2009). Todo subconjuntos es una pequeña muestra de un todo por lo tanto cualquier tamaño puede ser la muestra aplicada.

Para la obtención del resultado de la muestra se aplica la siguiente fórmula estadística:

Datos:

N = 257 (población)

e² = (0.05)² (error admisible)

n = ? (muestra)

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

$$n = \frac{257}{(0.05)^2(257 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{257}{(0.0025) (256) + 1}$$

$$n = \frac{257}{0.64 + 1}$$

$$n = \frac{257}{1.64}$$

$$n = \frac{257}{1.64}$$

$$n = 157$$

Resultado de la muestra es 157.

Cálculo de la muestra que se aplica a los estudiantes.

N = 150 (población)

e² = (0.05)² (error admisible)

n = ? (muestra)

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

$$n = \frac{150}{(0.05)^2(150 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{150}{(0.0025)(149) + 1}$$

$$n = \frac{150}{0.37 + 1}$$

$$n = \frac{150}{1.37}$$

$$n = 109$$

Resultado de la muestra es 109.

Cálculo de la muestra que se aplica a los representantes legales.

N = 150 (población)

e² = (0.05)² (error admisible)

n = ? (muestra)

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

$$n = \frac{150}{(0.05)^2(150 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{150}{(0.0025)(149) + 1}$$

$$n = \frac{150}{0.37 + 1}$$

$$n = \frac{150}{1.37}$$

$$n = 109$$

Resultado de la muestra es 109.

3.5. Operacionalización de las variables

Cuadro #8. Variable Independiente: Actividades lúdicas

Variable Independiente	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>Actividades Lúdicas</p> <p>Conjunto de actividades recreativas con juegos e interacciones que tienen como fin un aprendizaje educativo</p>	<p>Clases de actividades lúdicas</p> <p>Tipos de juegos recreativos</p> <p>Clases de aprendizaje.</p> <p>Actividades educativas.</p>	<p>Actividad armando rompecabezas</p> <p>Dinámicas educativas</p> <p>Aprendizaje cognitivo</p> <p>Exposiciones</p>	<p>1. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas ayudarían a motivar las clases de manera efectiva?</p> <p>2. ¿Cree Ud. que desarrollando juegos interactivos y dinámicos con temas de Estudios Sociales, mejoraría el aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>3. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas deberían desarrollarse en todas las áreas de estudio?</p> <p>4. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas desarrollen destrezas y habilidades en los estudiantes?</p> <p>5. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas desarrollan un aprendizaje significativo en las horas de clases?</p>	<p>Encuesta</p>

Elaborado por: Fabián Barrera
Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Cuadro # 9. Variable Dependiente: *Aprendizaje cognitivo*

Variable Dependiente	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>Aprendizaje cognitivo</p> <p>Es el proceso de recibir el conocimiento a través del cúmulo de información por medio de enseñanzas y técnicas de educación o a su vez por medio de experiencias</p>	Clases de aprendizaje cognitivo	Aprendizaje significativo	1. ¿Cree Ud. que el aprendizaje cognitivo ayuda a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?	Encuesta
	Tipos de conocimientos	Conocimiento científico	2. ¿Cree Ud. que el aprendizaje cognitivo es importante en la educación?	
	Clase de técnicas pedagógicas	Lluvia de ideas	3. ¿Cree Ud. que el aprendizaje cognitivo desarrolla destrezas y habilidades en los estudiantes?	
	Tipos de modelos pedagógicos	Modelo constructivista	4. ¿Cree Ud. que el aprendizaje cognitivo es igual a un aprendizaje significativo?	
	Destrezas y habilidades cognitivas	Razonamiento lógico	5. ¿Cree Ud. que el aprendizaje cognitivo solo se da en un aula de clases?	

Elaborado por: Fabián Barrera
Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

3.6. Plan de análisis e interpretación de resultados

3.6.1. Encuesta aplicada a docentes

1. ¿Cree Ud. que como docentes desarrollan siempre un aprendizaje cognitivo en el aula de clases?

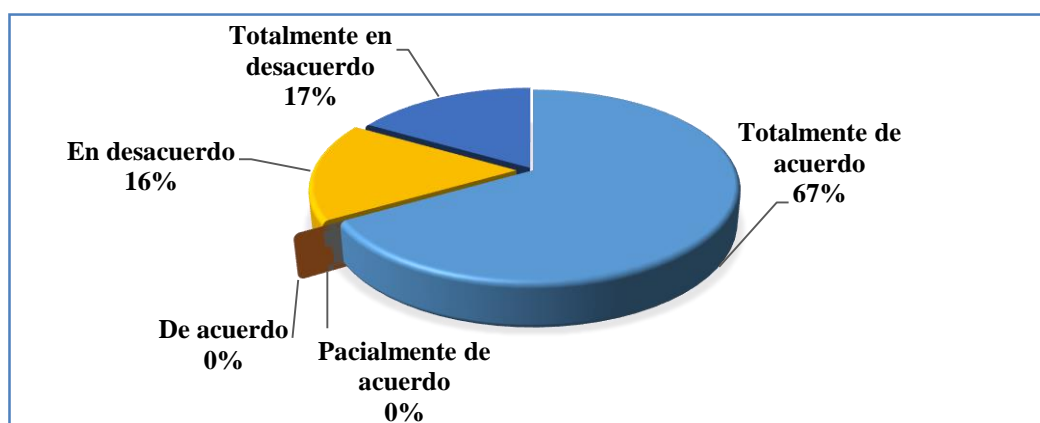
Cuadro # 10. Desarrollo de aprendizajes cognitivo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	67%
De acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	16%
Totalmente en desacuerdo	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 1. Desarrollo de aprendizajes cognitivo



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 1

El 67% de los docentes está totalmente de acuerdo en que desarrollan siempre un aprendizaje cognitivo en el aula de clases. El 17% está totalmente en desacuerdo y el 16% está en desacuerdo. De estos resultados se deduce que los docentes en un gran porcentaje desarrollan siempre un aprendizaje cognitivo en el aula de clases.

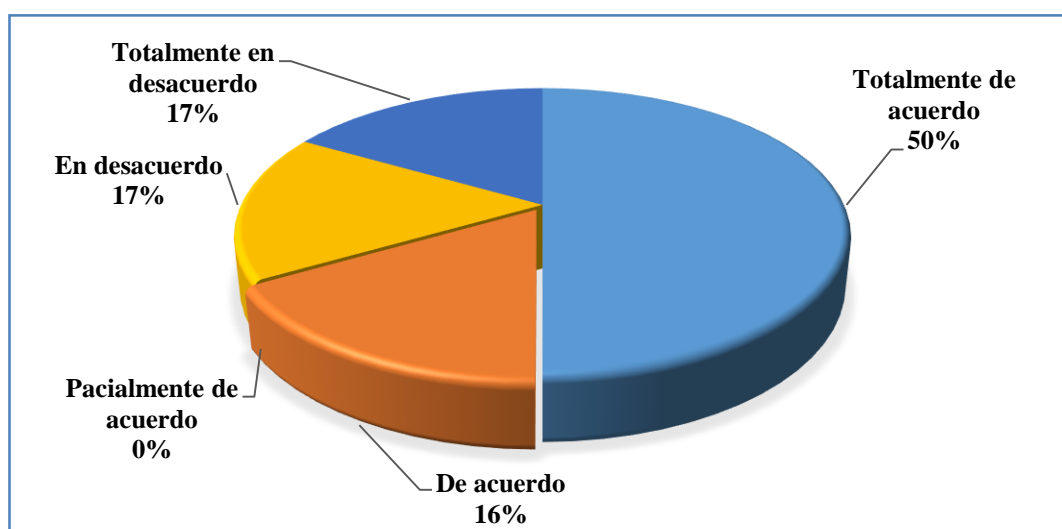
2. ¿Cree Ud. que es importante desarrollar un aprendizaje cognitivo cuando imparten sus clases?

Cuadro # 1. Desarrollo cognitivo en clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	3	50%
De acuerdo	1	17%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	16%
Totalmente en desacuerdo	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 2. Desarrollo cognitivo en clases



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 2

El 50% está totalmente de acuerdo de que se desarrolla un aprendizaje cognitivo en clase. El 17 % está totalmente en desacuerdo de que haya un desarrollo cognitivo, el otro 17 % está en desacuerdo y El 16 % está de acuerdo que haya un desarrollo cognitivo en clase. De estos porcentajes se deduce que los docentes logran desarrollar un aprendizaje cognitivo en el aula.

3. ¿Cree Ud. que un aprendizaje cognitivo es importante en la educación?

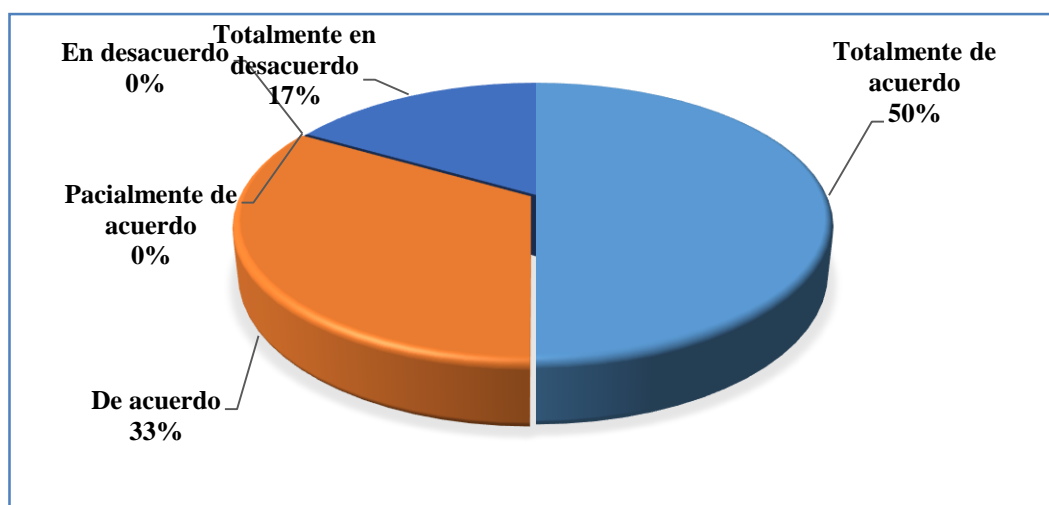
Cuadro # 2. Importancia del aprendizaje cognitivo en la educación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	3	50%
De acuerdo	2	33%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 3. Importancia del aprendizaje cognitivo en la educación



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 3

El 65% de los docentes encuestados está totalmente de acuerdo de la importancia del aprendizaje cognitivo en la educación, un 33% está de acuerdo. Y un 17 % está totalmente en desacuerdo. Se deduce sacado estos resultados que para los docentes es importante el aprendizaje cognitivo en la educación.

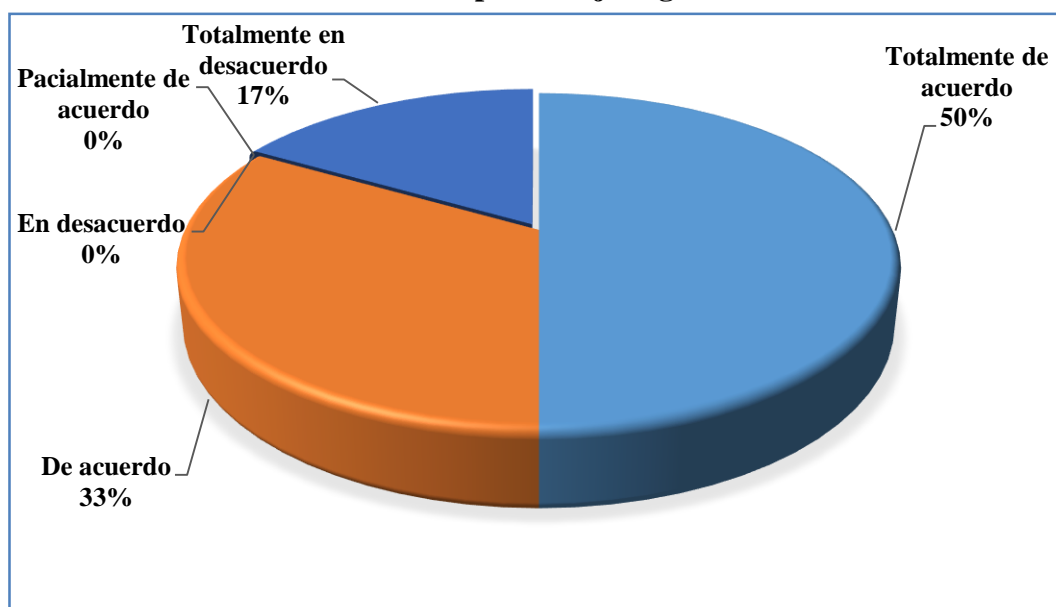
4. ¿Cree Ud. que solo los docentes pueden desarrollar un aprendizaje cognitivo?

Cuadro # 3. Desarrollo de aprendizaje cognitivo con los docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	3	50%
De acuerdo	2	33%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 4. Desarrollo de aprendizaje cognitivo con los docentes



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 4

El 50% de los docentes está totalmente de acuerdo con el desarrollo de aprendizaje cognitivo y un 33% está de acuerdo y el otro 17% está totalmente en desacuerdo. De estos resultados se deduce que los docentes en un gran porcentaje desarrollan un aprendizaje cognitivo en los estudiantes

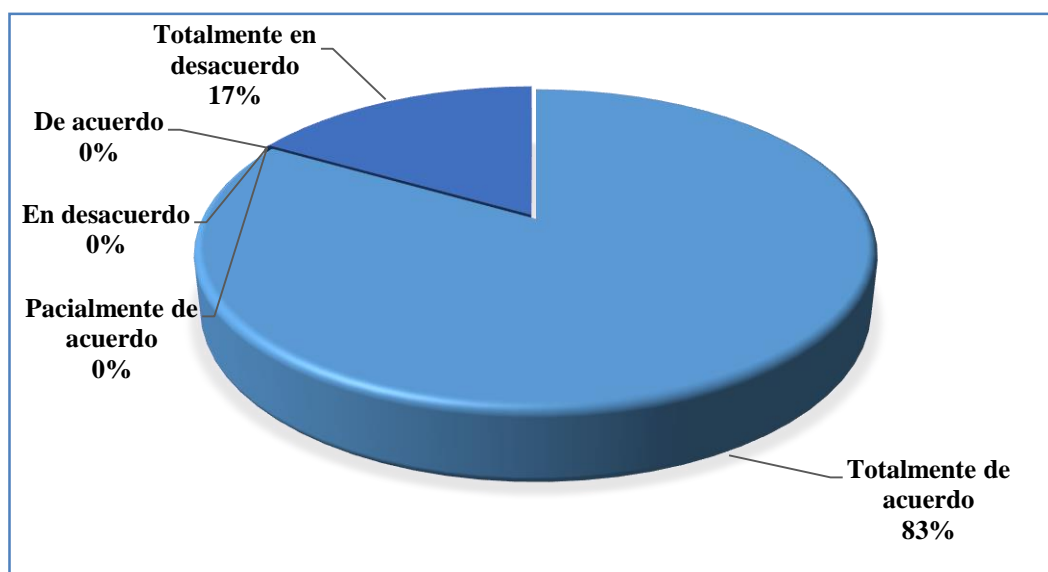
5. ¿Cree Ud. que los docentes con un aprendizaje cognitivo eficaz con los estudiantes pueden mejorar?

Cuadro # 4. Eficacia del aprendizaje cognitivo en el rendimiento académico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	83%
De acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 5. Eficacia del aprendizaje cognitivo en rendimiento académico



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 5

Un 83% de los docentes está de acuerdo de la eficacia del aprendizaje cognitivo en rendimiento académico y un 17% está totalmente en desacuerdo por lo tanto deduciendo estos resultados en un gran porcentaje los docentes están de acuerdo de la eficacia del aprendizaje cognitivo.

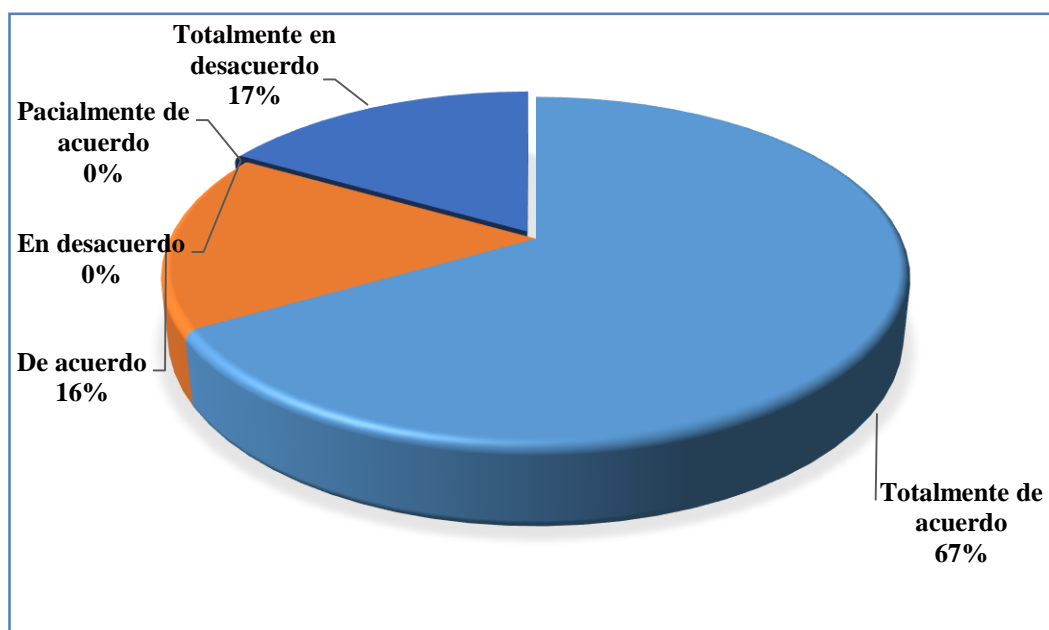
6. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas ayudarían a los docentes a desarrollar las clases de Estudios Sociales?

Cuadro # 5. Actividades lúdicas en clases de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	67%
De acuerdo	1	16%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 6. Actividades lúdicas en clases de Estudios Sociales



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 6

Hay un 67% está de acuerdo con las actividades lúdicas en las clases de Estudios Sociales, y otro 16% está de acuerdo y un 17 está totalmente en desacuerdo con las actividades lúdicas en las clases de Estudios. De estos resultados se deduce que los docentes están de acuerdo con las actividades lúdicas en las clases de Estudios.

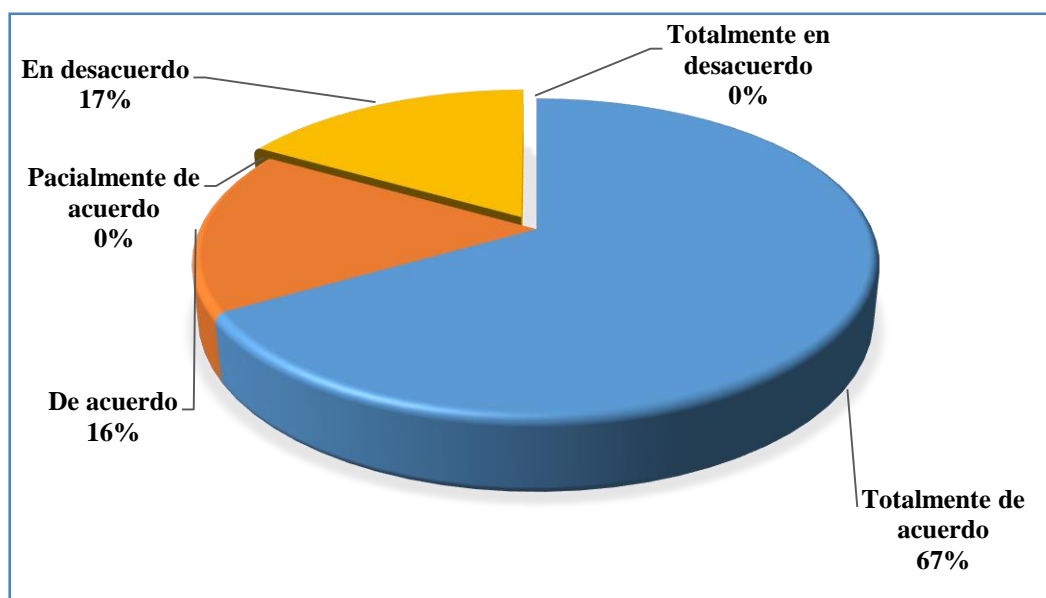
7. ¿Cree Ud. que los docentes realizan actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales?

Cuadro # 6. Juegos interactivos en el área de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	67%
De acuerdo	1	17%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	17%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 7. Juegos interactivos en el área de Estudios Sociales



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 7

El 67% de los docentes está de acuerdo que se realicen juegos interactivos en el área de Estudios Sociales y un 16% está de acuerdo y otro 17% está en desacuerdo que se realicen juegos interactivos. De acuerdo a estos porcentajes se puede deducir que la mayoría de los docentes está de acuerdo que se realicen juegos interactivos

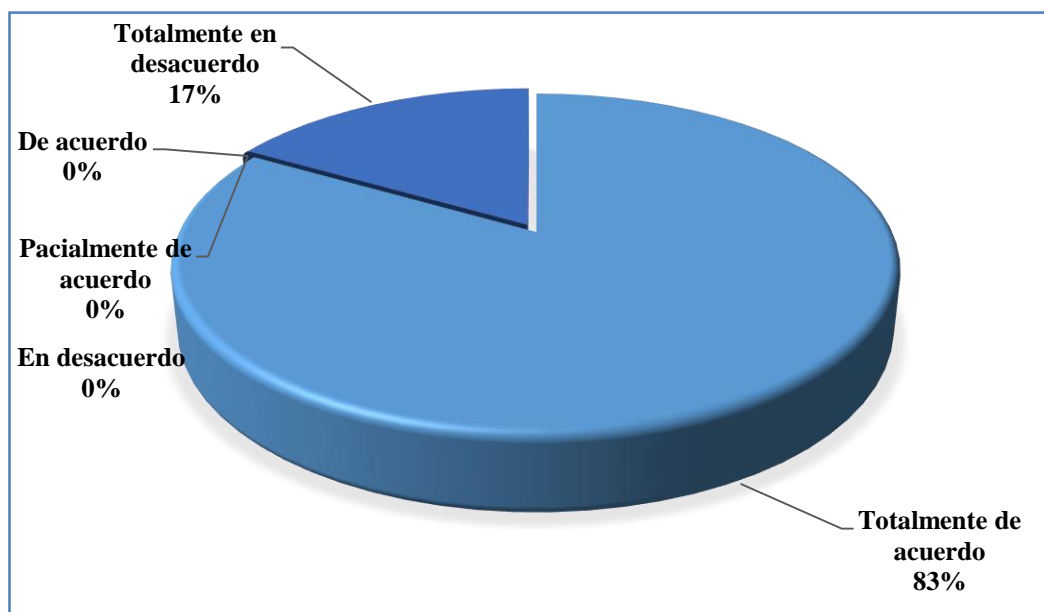
8. ¿Cree Ud. que todos los docentes deberían realizar actividades lúdicas cuando imparten sus clases?

Cuadro # 7. Actividades lúdicas impartidas en clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	83%
De acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 8. Actividades lúdicas impartidas en clases



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 8

Un 83% de los docentes estuvo de acuerdo de que se impartan actividades lúdicas en clase y un 17% estuvo totalmente en desacuerdo de que se realicen actividades lúdicas. De acuerdo a estos resultados se deducen que los docentes están de acuerdo que se impartan actividades lúdicas en horas clase.

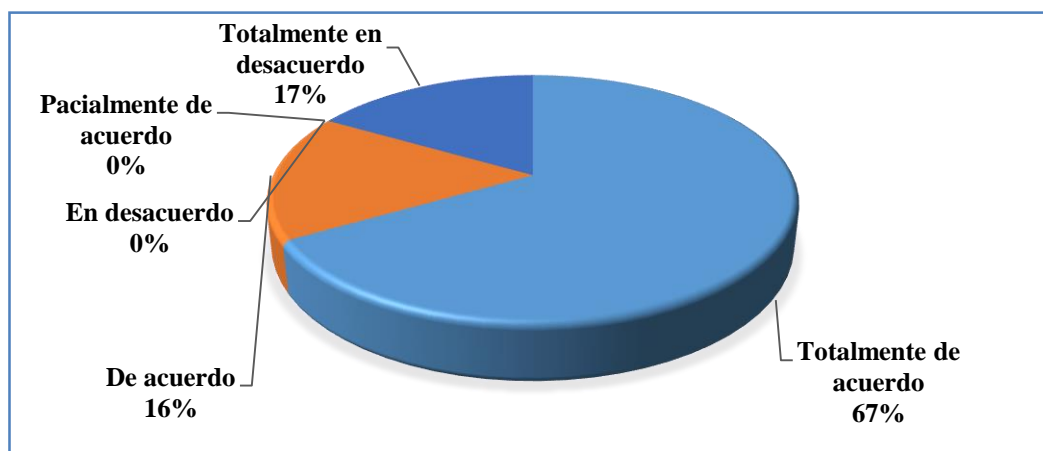
9. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas ayudan a los docentes a desarrollar destrezas y habilidades cognitivas?

Cuadro # 8. Actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas y habilidades

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	67%
De acuerdo	1	16%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Victor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 9. Actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas y habilidades



Fuente: Escuela de Educación Básica “Victor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 9

El 67% de los docentes estuvo totalmente de acuerdo en que las Actividades lúdicas desarrollan destrezas y habilidades y un 16% estuvo de acuerdo y otro 17% estuvo en totalmente desacuerdo. De acuerdo a este resultado se deduce que la mayoría de los docentes está de acuerdo en que las actividades lúdicas desarrollan destrezas y habilidades.

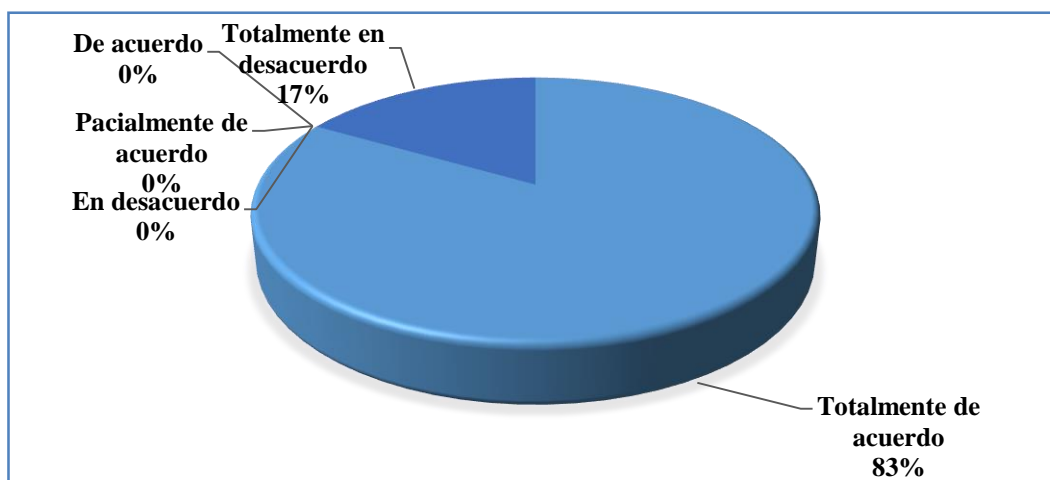
10. ¿Cree Ud. que es importante para el docente desarrollar actividades lúdicas en las clases de Estudios Sociales para fomentar destrezas cognitivas?

Cuadro # 9. Desarrollo de actividades lúdicas en área de Estudios Sociales.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	83%
De acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 10. Desarrollo de actividades lúdicas en área de Estudios Sociales.



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 10

El 83% de los docentes estuvo de acuerdo en desarrollar actividades lúdicas en área de Estudios Sociales y un 17% estuvo totalmente en desacuerdo que se realicen actividades lúdicas en área de Estudios Sociales. De acuerdo a estos resultados se puede deducir que la gran mayoría de los docentes va a desarrollar actividades lúdicas en área de Estudios Sociales.

3.6.2. Encuesta aplicada a representantes legales

1. ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a los alumnos a desarrollar un aprendizaje cognitivo?

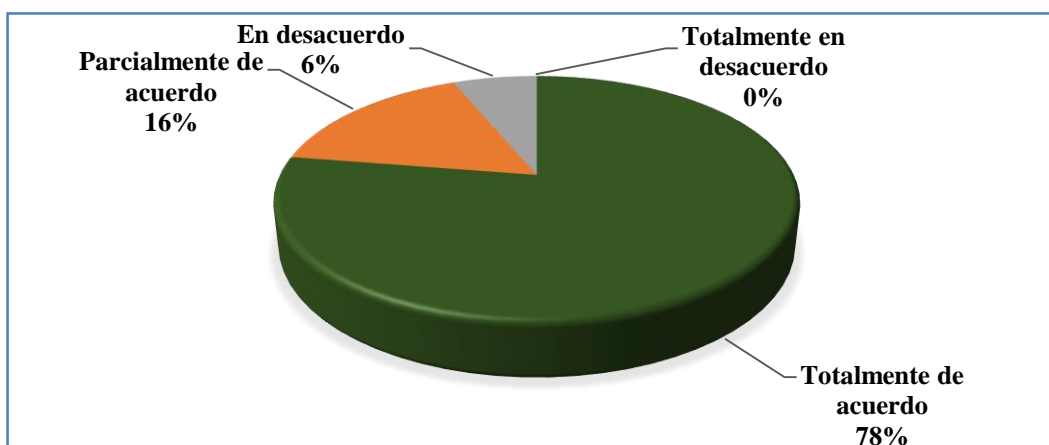
Cuadro # 10. Actividades lúdicas y aprendizaje cognitivo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	62	78%
Parcialmente de acuerdo	13	16%
En desacuerdo	5	6%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Victor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 11. Actividades lúdicas y aprendizaje cognitivo



Fuente: Escuela de Educación Básica "Victor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 11

El 78% de los padre de familia estuvo de acuerdo que las actividades lúdicas desarrollan aprendizaje cognitivo en el área de estudios sociales un 16% estuvo parcialmente de acuerdo y un 6% está en desacuerdo. De estos resultados se deduce que un gran porcentaje está de acuerdo que las actividades lúdicas desarrollan aprendizaje cognitivo en el área de estudios sociales.

2. ¿Cree usted que las actividades lúdicas deberían desarrollarse siempre en el área de Estudios Sociales?

Cuadro # 11. Actividades lúdicas en el área Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	69	86%
Parcialmente de acuerdo	8	10%
En desacuerdo	3	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 12. Actividades lúdicas en el área Estudios Sociales



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 12

Un 86% de los padres de familia estuvo de acuerdo que se realicen actividades lúdicas en el área Estudios Sociales un 10% estuvo parcialmente de acuerdo y un 4% estuvo en desacuerdo. De acuerdo a estos porcentajes que se obtuvieron se deduce que los padres de familia están de acuerdo que se realicen actividades lúdicas en el área Estudios Sociales.

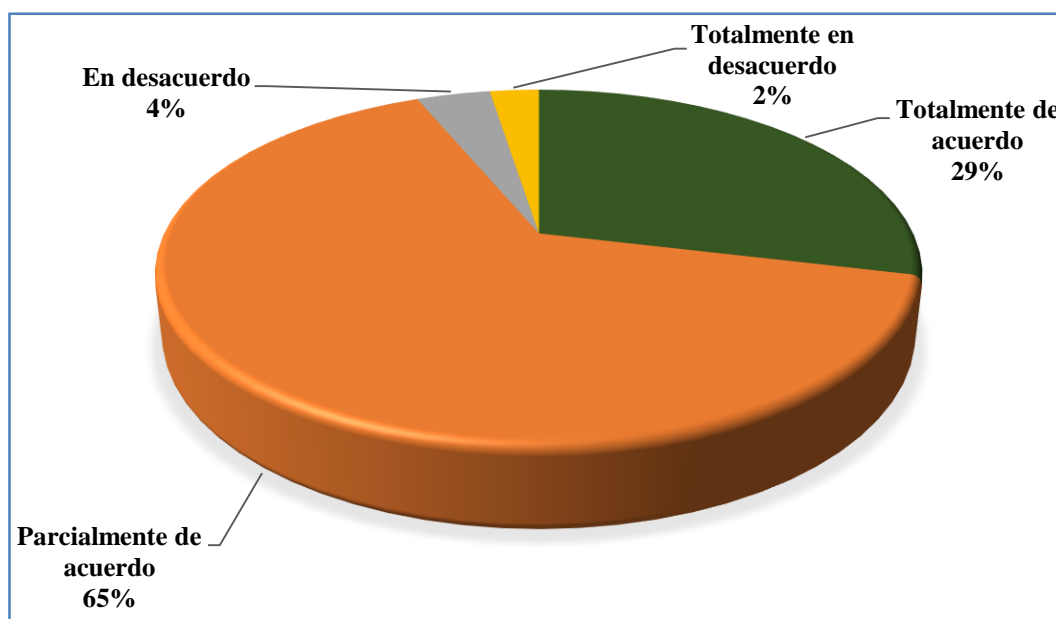
3. ¿Considera usted que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en los estudiantes?

Cuadro # 12. Actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas y habilidades

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	23	29%
Parcialmente de acuerdo	52	65%
En desacuerdo	3	4%
Totalmente en desacuerdo	2	3%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
 Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 13. Actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas y habilidades



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
 Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 13

El 29% de padres de familia estuvo totalmente de acuerdo en que las actividades lúdicas desarrollan destrezas y habilidades y un 65% estuvo parcialmente de acuerdo, un 4% estuvo en desacuerdo y el 2% totalmente en desacuerdo. Debido a estos resultados se deduce que los padres de familia no desarrollan destrezas y habilidades con las actividades lúdicas.

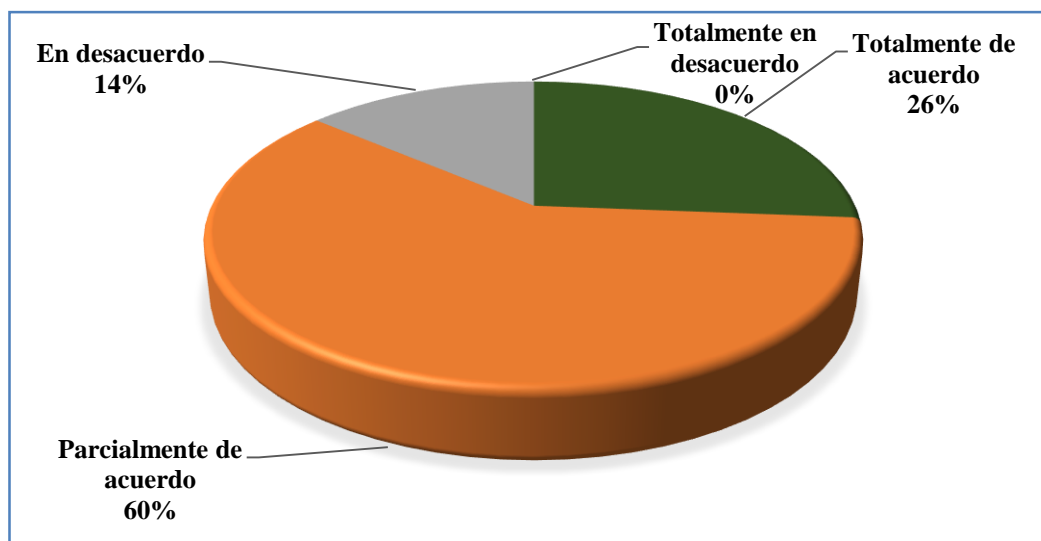
4. ¿Considera usted que las actividades lúdicas son importantes en la enseñanza del área de Estudios Sociales para fomentar aprendizaje cognitivo?

Cuadro # 13. Actividades lúdicas en la enseñanza de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	21	26%
Parcialmente de acuerdo	48	60%
En desacuerdo	11	14%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 14. Actividades lúdicas en la enseñanza de Estudios Sociales



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 14

Un 60% de padres de familia estuvo parcialmente de acuerdo con la importancia de las actividades lúdicas en la enseñanza y otro 26% estuvo totalmente de acuerdo y un 14% estuvo en desacuerdo, debido a estos resultados se deduce que hay que dar más importancia al desarrollo de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

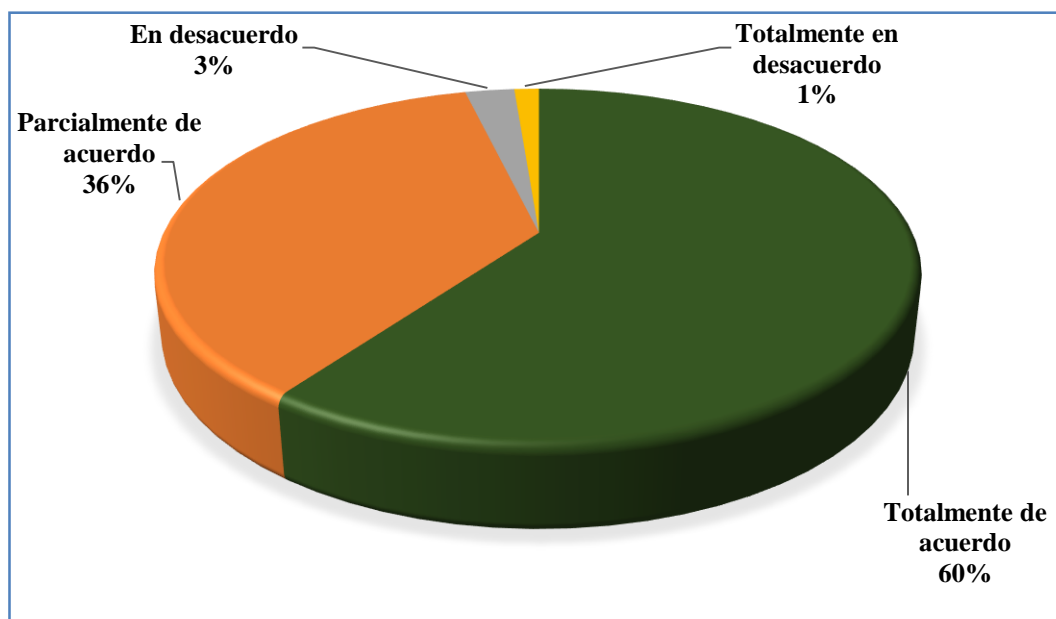
5. ¿Considera usted que las actividades lúdicas podrían emplearse de manera efectiva en las aulas de clase?

Cuadro # 14. Utilización de actividades lúdicas en aulas de clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	48	60%
Parcialmente de acuerdo	29	36%
En desacuerdo	2	3%
Totalmente en desacuerdo	1	1%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 15. Utilización de actividades lúdicas en aulas de clases



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 15

Un 60% de los padres de familia estuvo totalmente de acuerdo, un 36% estuvo parcialmente de acuerdo, un 3% en desacuerdo y un 1% totalmente en desacuerdo. De acuerdo a estos porcentajes se deduce que la mayoría de los padres de familia están de acuerdo que se realicen las actividades lúdicas en el aula de clase.

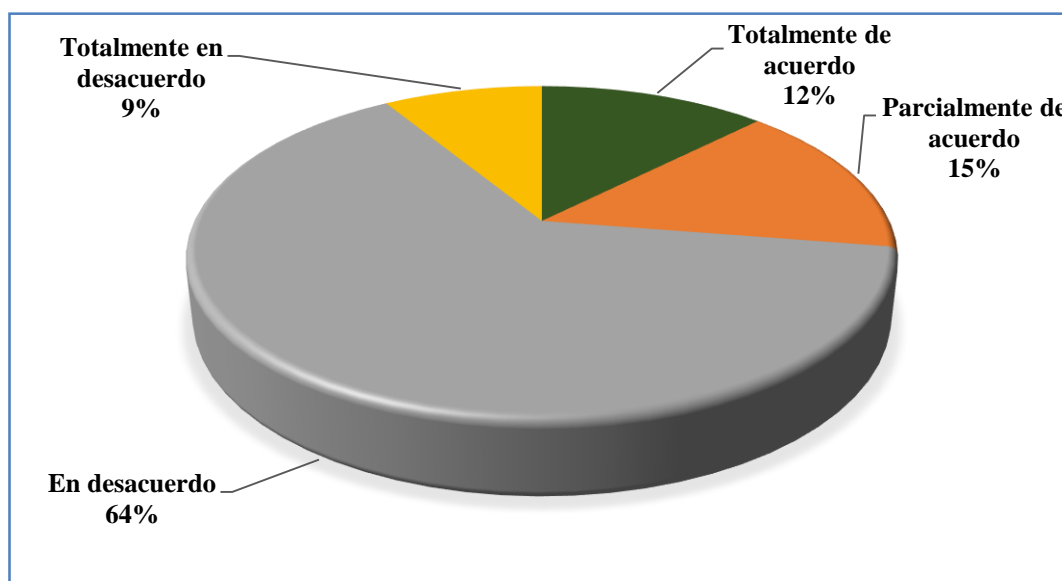
6. ¿Cree usted que siempre se desarrolla un aprendizaje cognitivo en un aula de clase?

Cuadro # 15. Desarrollo cognitivo en aula de clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	13%
Parcialmente de acuerdo	12	15%
En desacuerdo	51	64%
Totalmente en desacuerdo	7	9%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 16. Desarrollo cognitivo en aula de clase



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 16

Un 64% de padres estuvo en desacuerdo que se desarrolle un aprendizaje cognitivo en el área de estudios sociales, un 9% estuvo totalmente en desacuerdo, el 15% estuvo parcialmente de acuerdo y un 12% estuvo totalmente de acuerdo. Tomando en cuenta se deduce que los padres de familia piensan que no se desarrollan un aprendizaje cognitivo en el aula de clase.

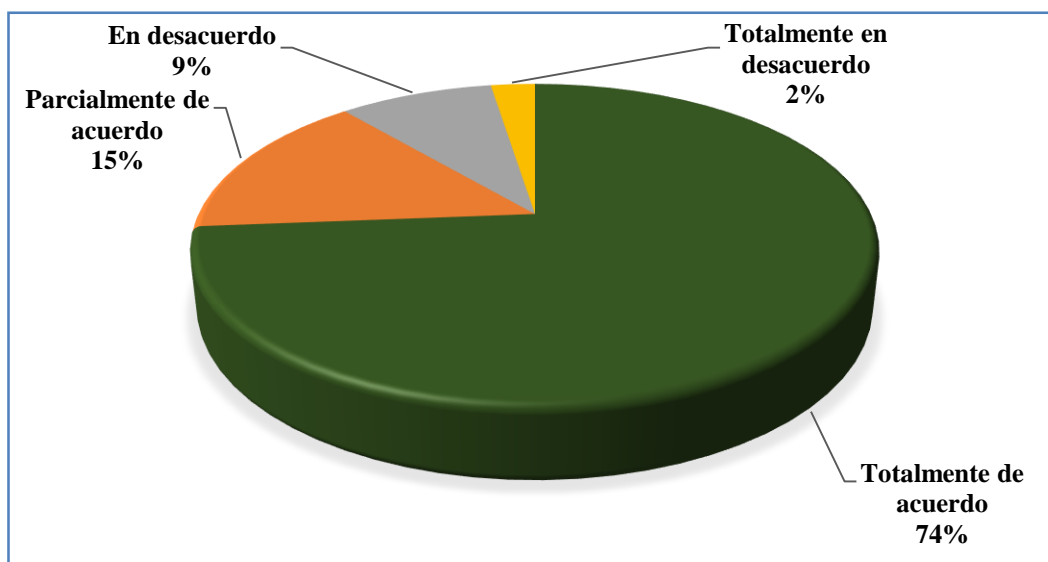
7. ¿Cree usted que el aprendizaje cognitivo es importante en el proceso de enseñanza aprendizajes?

Cuadro # 16. Importancia del aprendizaje cognitivo en la enseñanza

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	59	74%
Parcialmente de acuerdo	12	15%
En desacuerdo	7	9%
Totalmente en desacuerdo	2	3%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 17. Importancia del aprendizaje cognitivo en la enseñanza



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 17

El 74% de padres de familia estuvo totalmente de acuerdo que es importante un aprendizaje cognitivo en la enseñanza, un 15% estuvo parcialmente de acuerdo y un 9% en desacuerdo y por ultimo un 2% estuvo totalmente en desacuerdo. Tomando en cuenta estos porcentajes se deduce que la mayoría de padres de familia está de acuerdo de la importancia del aprendizaje cognitivo en la educación.

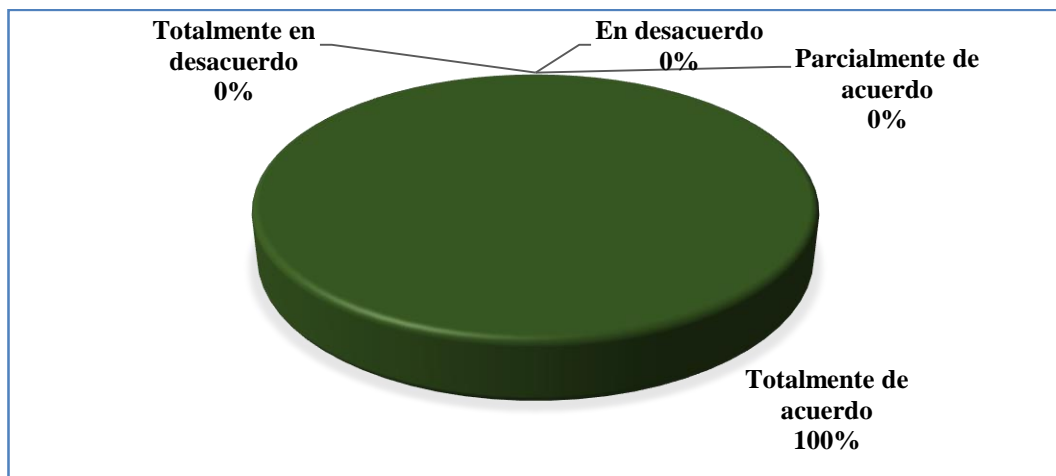
8. ¿Cree usted que el aprendizaje cognitivo ayuda a los estudiantes a mejorar la atención de la clase en el área de Estudios Sociales?

Cuadro # 17. Aprendizaje cognitivo en el mejoramiento académico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	80	100%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 18. Aprendizaje cognitivo en el mejoramiento académico



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 18

Un 100% de padres de familia está totalmente de acuerdo de que el aprendizaje cognitivo ayuda a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Tomando en cuenta el resultado de este porcentaje todos los padres de familia están de acuerdo que el aprendizaje cognitivo mejora el rendimiento académico.

9. ¿Cree usted que un buen aprendizaje cognitivo en un aula de clase ayuda a tener alumnos críticos y creativos?

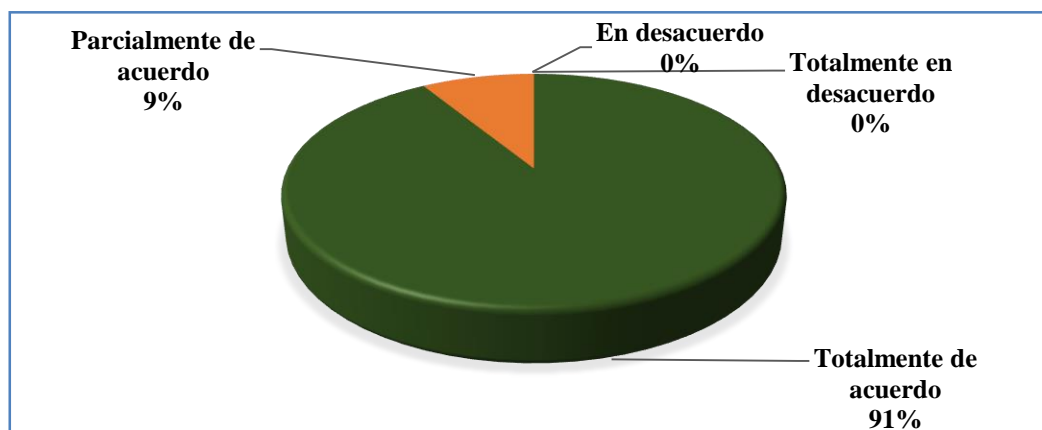
Cuadro # 18. Aprendizaje cognitivo desarrolla alumnos crítico y creativo en aula de clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	73	91%
Parcialmente de acuerdo	7	9%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Victor Emilio Estrada”

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 19. Aprendizaje cognitivo desarrolla alumnos crítico y creativo en aula de clase



Fuente: Escuela de Educación Básica “Victor Emilio Estrada”

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 19

Un 91% de padres de familia estuvo totalmente de acuerdo que el aprendizaje cognitivo desarrolla alumnos crítico y creativo en aula de clase y un 9% estuvo parcialmente de acuerdo. Tomando en cuenta estos porcentajes queda demostrado que la mayoría de los padres de familia están totalmente de acuerdo de que el aprendizaje cognitivo desarrolla alumnos críticos y creativos en clases.

10. ¿Considera usted que este de proyecto de actividades lúdicas dirigido a los alumnos de séptimo año de la Escuela Víctor Emilio Estrada mejorará el aprendizaje cognitivo de los estudiantes?

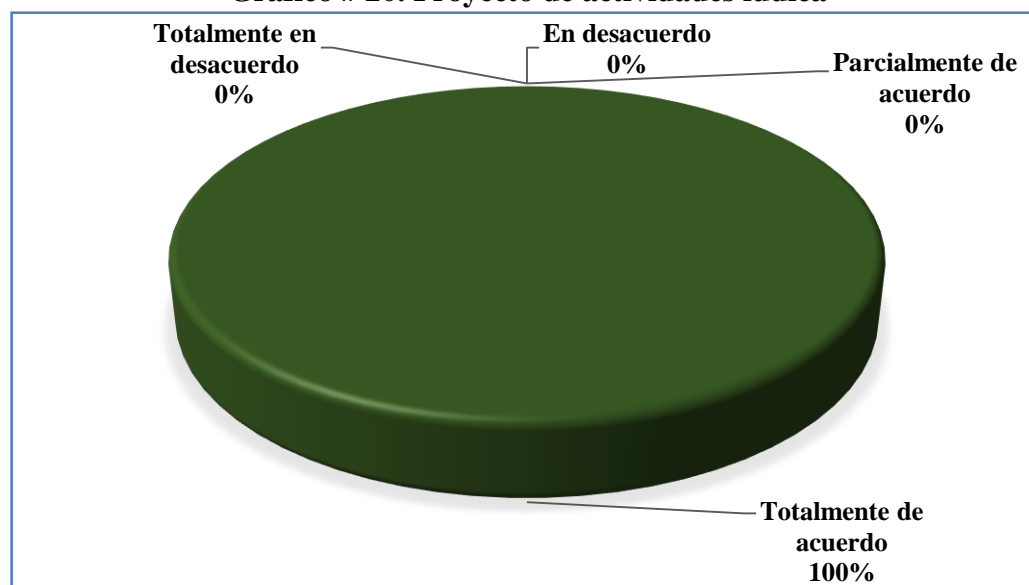
Cuadro # 19. Proyecto de actividades lúdica

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	80	100%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	80	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 20. Proyecto de actividades lúdica



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 20

El 100% de padres de familia estuvo totalmente de acuerdo de que se realice el proyecto de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales para séptimo año básico. Tomando en cuenta el resultado de esta encuesta realizada se deduce que todos los padres están totalmente de acuerdo que se realice el proyecto de actividades lúdicas.

3.6.3. Encuesta aplicada a estudiantes

1. ¿Cree Ud. que el aprendizaje de contenidos científicos ayuda a mejorar la atención de las clases en el área de Estudios Sociales?

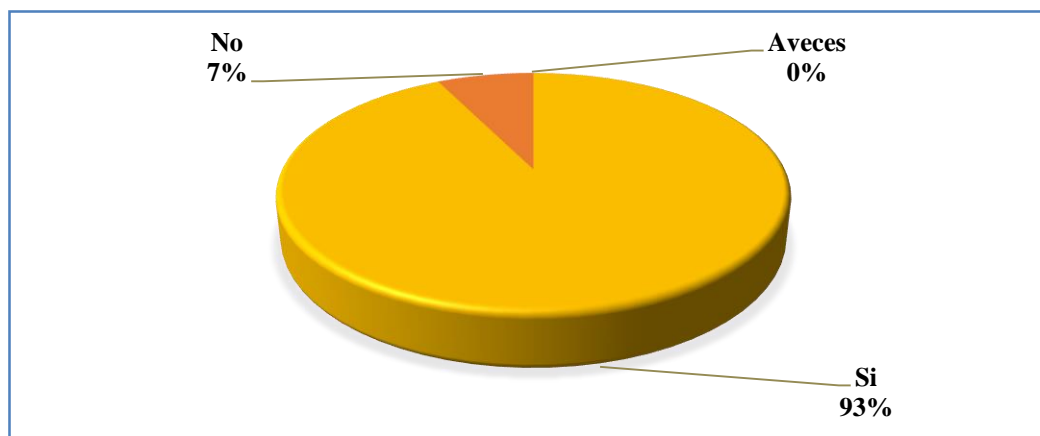
Cuadro # 20. Aprendizajes de contenidos científicos en el rendimiento académico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	101	93%
No	8	7%
A veces	0	0%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 21. Aprendizajes de contenidos científicos en el rendimiento académico



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 21

Un 93% de los estudiantes sí estuvo de acuerdo de que un aprendizaje de contenido científico ayuda a mejorar el rendimiento académico y un 7% no estuvo de acuerdo. Tomando en cuenta estos resultados se deduce que la mayoría de los estudiantes si estuvo de acuerdo de que un aprendizaje de contenido científico mejora el rendimiento académico.

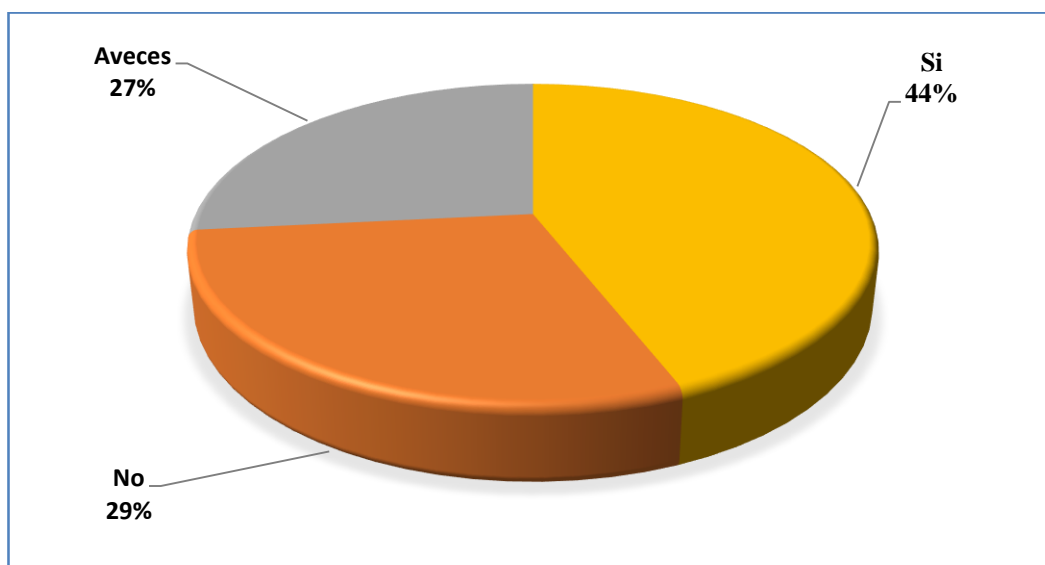
2. ¿Usted cree que las actividades lúdicas son importantes en el aprendizaje de conocimientos?

Cuadro # 21. Importancia del juego en el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	48	44%
No	32	29%
A veces	29	27%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 22. Importancia del juego en el aprendizaje



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 22

Un 44% de los estudiantes si estuvo de acuerdo de que los juegos son importantes en el aprendizaje en el área de estudios sociales, un 27% su respuesta fue a veces y un 29% no estuvo de acuerdo. Tomando en cuenta estos resultados se deduce que la mitad de los estudiantes encuestados si estuvo de acuerdo de que los juegos son importantes en el aprendizaje

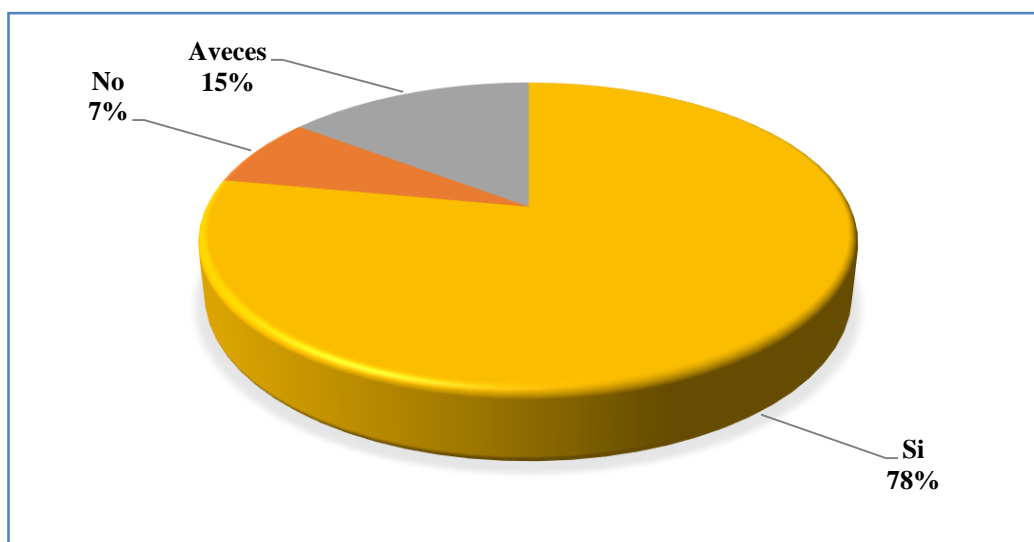
3. ¿Te gustaría participar en distintas clases de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales?

Cuadro # 22. Los juegos en el área de Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	85	78%
No	8	7%
A veces	16	15%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 23. Los juegos en el área de Estudios Sociales



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 23

Un 78% de los estudiantes si estuvo de acuerdo en participar en juegos en el área de Estudios Sociales, un 15% su respuesta fue a veces y un 7% de estudiantes no estuvo de acuerdo. Tomando en cuenta el porcentaje de estos resultados se deduce que la mayoría de estudiantes sí estuvo de acuerdo en participar en los juegos en el área de Estudios Sociales.

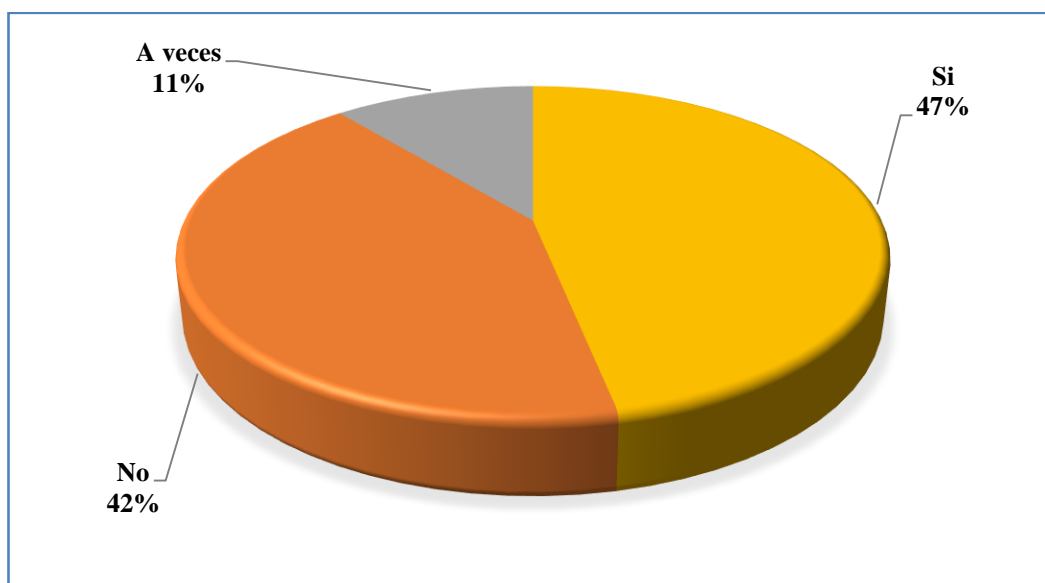
4. ¿Cree Ud. que un aprendizaje cognitivo eficaz significativo solo se da en un aula clase?

Cuadro # 23. Aprendizaje significativo en el aula de clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	51	47%
No	46	42%
A veces	12	11%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 24. Aprendizaje significativo en el aula de clase



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 24

El 47% de los estudiantes si estuvo de acuerdo que un aprendizaje significativo solo se da en el aula de clases y un 42% no estuvo de acuerdo y un 11% su respuesta fue a veces. Debido al resultado de estos porcentajes se deduce que la mitad de los estudiantes si está de acuerdo de que un aprendizaje significativo solo se da en el aula de clases.

5. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas son importante en la educación?

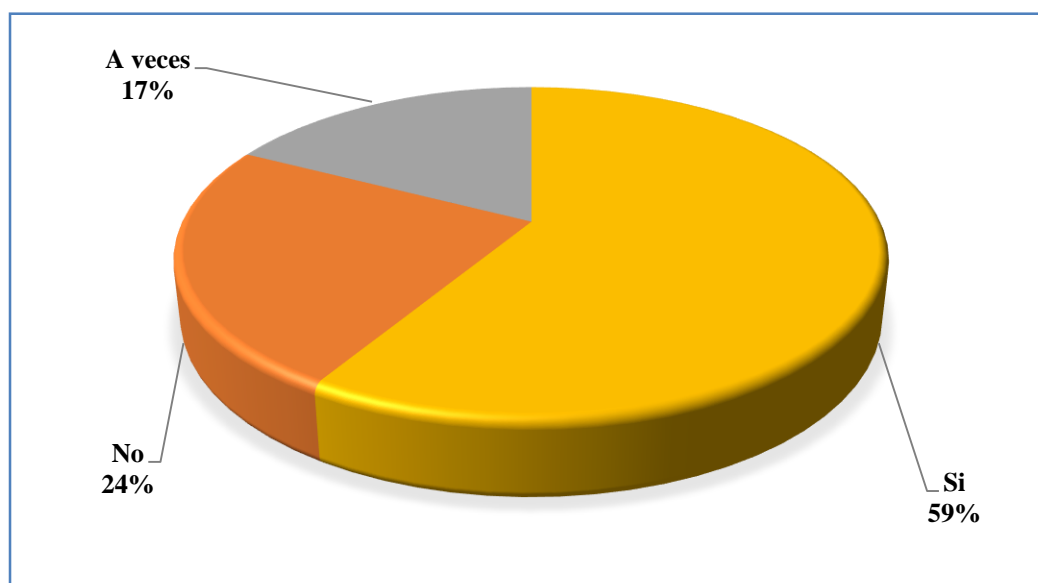
Cuadro # 24. Importancia de los juegos interactivos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	64	59%
No	26	24%
A veces	19	17%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 25. Importancia de los juegos interactivos



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 25

Un 59% de estudiantes si estuvo de acuerdo de la importancia de los juegos interactivos, un 17% la respuesta fue a veces y otro 24% su repuesta fue no. De estos resultados se deduce que la mayoría de estudiantes si estuvo de acuerdo en la importancia de los juegos interactivos en la educación.

6. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas ayudarían a motivar las clases de manera efectiva?

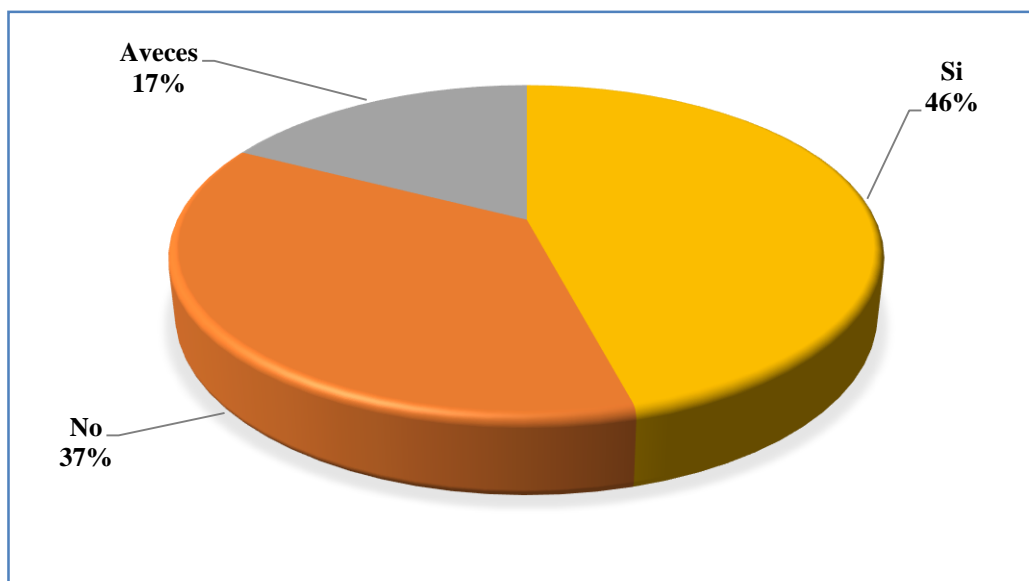
Cuadro # 25. Juegos motivadores en el aula de clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	50	46%
No	40	37%
A veces	19	17%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 26. Juegos motivadores en el aula de clase



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 26

El 46% de estudiantes si estuvo de acuerdo de que los juegos ayudan a motivar de manera efectiva las clases, un 17% su respuesta fue a veces y un 37% no estuvo de acuerdo. De estos resultados se deduce que la mitad de los estudiantes encuestados si estuvo de acuerdo en que los juegos motivan de manera efectiva las clases.

7. ¿Cree Ud. que desarrollando actividades lúdicas y dinámicas con temas de Estudios Sociales, mejoraría el aprendizaje de los estudiantes?

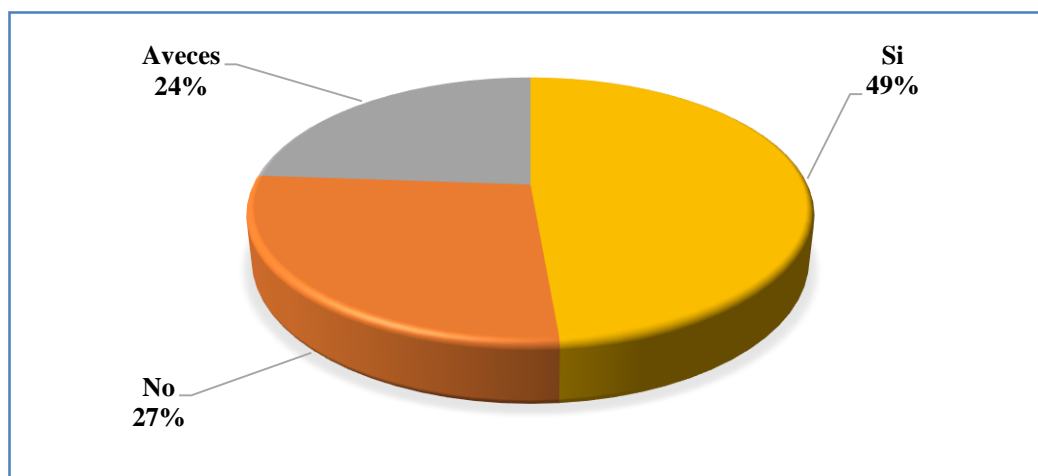
Cuadro # 26. Desarrollo de juegos interactivos y dinámicos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	53	49%
No	30	28%
A veces	26	24%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 27. Desarrollo de juegos interactivos y dinámicos



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 27

Un 49% de los estudiantes si estuvo de acuerdo en que los juegos interactivos y dinámicos ayudan a mejorar el aprendizaje, un 24% de los estudiantes encuestados la respuesta fue a veces y un 27% no estuvo de acuerdo. De estos resultados se deduce que la mitad los estudiantes si está de acuerdo de que los juegos interactivos y dinámicos ayudan a mejorar el aprendizaje.

8. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas deberían desarrollarse en todas las áreas de Estudio?

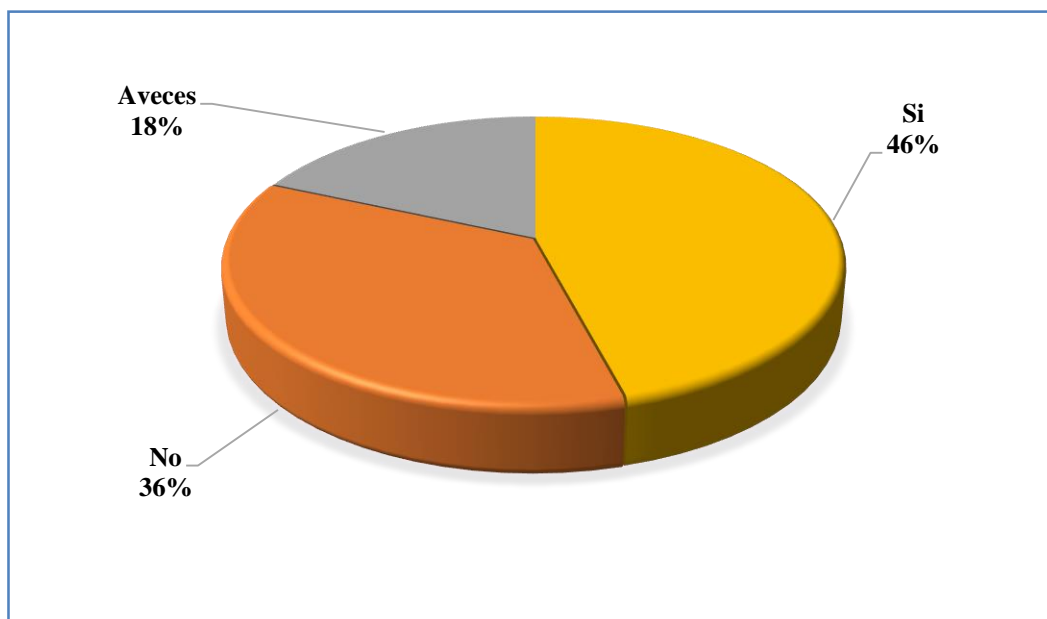
Cuadro # 27. Desarrollo de juegos en áreas de estudios

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	50	46%
No	39	36%
A veces	20	18%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 28. Desarrollo de juegos en áreas de estudios



Fuente: Escuela de Educación Básica "Víctor Emilio Estrada"

Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 28

Un 46% de los estudiantes si estuvo de acuerdo de que se realicen juegos en todas las áreas de estudios y un 18% respondió a veces y un 36 no estuvo de acuerdo. Debido a estos resultados se deduce que la mitad de los estudiantes encuestados está de acuerdo que se realicen juegos en todas las áreas de estudio.

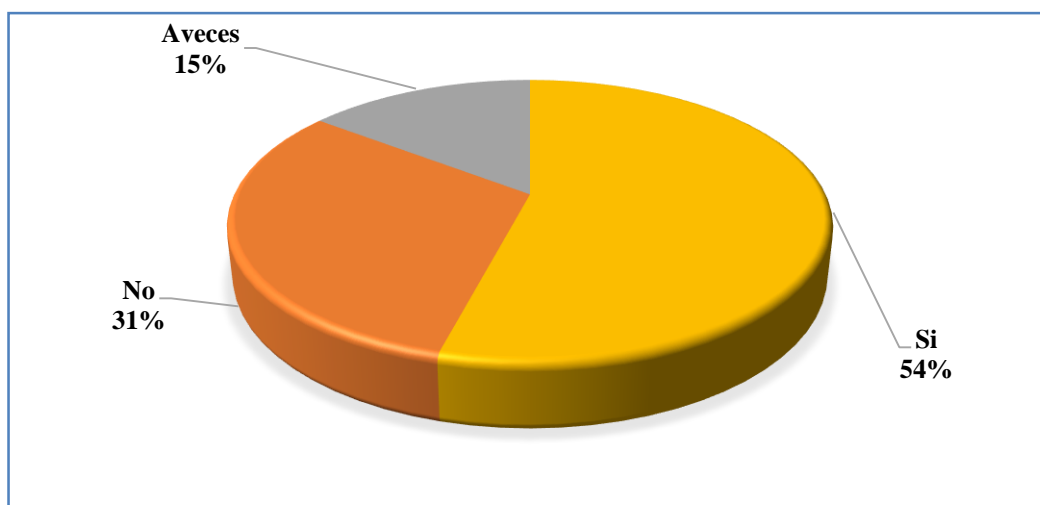
9. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas desarrollan destrezas y habilidades en los estudiantes?

Cuadro # 28. Desarrollo de destrezas y habilidades con los juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	59	54%
No	34	31%
A veces	16	15%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 29. Desarrollo de destrezas y habilidades con los juegos



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 29

Un 54% de los estudiantes si estuvo de acuerdo de que los juegos en el aula de clase desarrollan destrezas y habilidades, un 15% su respuesta fue a veces y un 31% no estuvo de acuerdo. Debido a estos resultados se deduce que la mayoría de los estudiantes si está de acuerdo de que los juegos en el aula de clase desarrollan destrezas y habilidades.

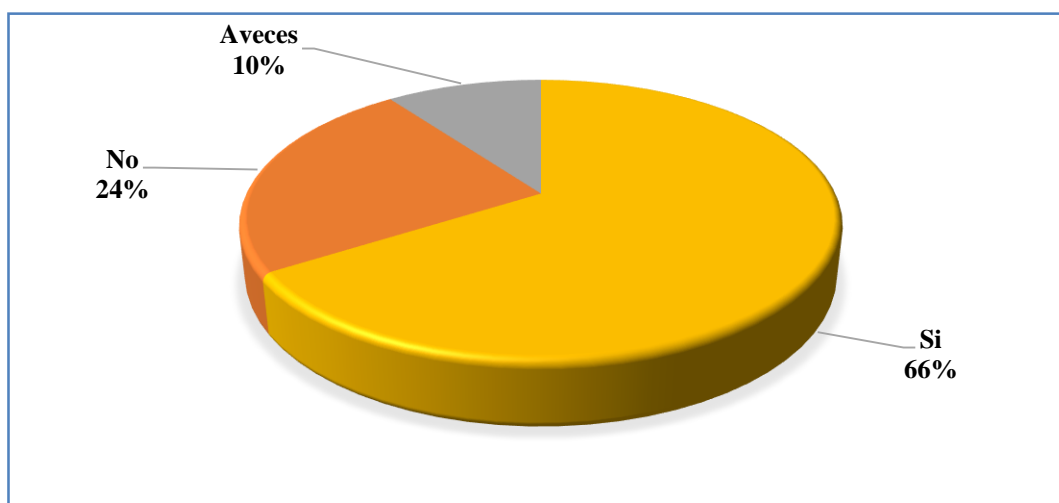
10. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas desarrollan un aprendizaje significativo en las horas de clases?

Cuadro # 29. Aprendizaje significativo en los juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	72	66%
No	26	24%
A veces	11	10%
Total	109	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Gráfico # 30. Aprendizaje significativo en los juegos



Fuente: Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Elaboración: Fabián Barrera Pincay

Interpretación de la pregunta 30

Un 66% de los estudiantes sí estuvo de acuerdo de que los juegos desarrollan un aprendizaje significativo en las horas de clases, un 10% de los estudiantes encuestados su respuesta fue a veces y un 24% no estuvo de acuerdo. Debido a estos resultados se deduce que la mayoría de estudiantes está de acuerdo de que los juegos desarrollan un aprendizaje significativo en las horas de clases.

3.6.4. Procesamiento de las preguntas a la directora del establecimiento educativo.

Preguntas:

1. ¿Cómo califica usted las actividades lúdicas empleadas por los docentes en el área de Estudios Sociales?

Los maestros se esmeran por realizar actividades lúdicas recomendadas en las diferentes áreas pero pocas se realizan en el área de Estudios Sociales.

2. ¿Qué apoyo pedagógico reciben los docentes en el área de Estudios Sociales?

Se les da charla y talleres de acuerdo a los nuevos lineamientos que se están presentando como son: formatos de planificación, mapas curriculares

3. ¿Qué planes está desarrollando la institución a la que representa para el desarrollo de las actividades lúdicas?

Se están realizando consensos internos, para poder presentar proyectos de actividades lúdicas.

4. ¿Cómo califica los medios que aplican los docentes en el desarrollo de las actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales?

Se afanan por tener medios y recursos necesarios para poder implantar las actividades lúdicas, los cuales se los puede calificar de viables y adecuado para poder realizar sus clases hasta que lleguen nuevos proyectos más acorde a la área de Estudios Sociales .

5. ¿Usted o la institución a la que representa, de qué manera apoyaría la ejecución del proyecto de actividades lúdicas en el área de Estudios sociales?

Dándole todas las facilidades al maestro o alumno practicante que quiera ejecutar algún proyecto de actividades lúdicas y con esto apoyar a todo momento todas las iniciativas que venga en bien de la educación de los estudiantes de esta institución.

3.6.5. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

1. Tomando en cuenta los resultados de las encuestas realizadas deducimos que es factible poder realizar este proyecto, porque se verificó que la mayoría de los docentes aplican un bajo porcentaje de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales lo que demuestra que los docentes tienen poca capacitación sobre esta importante herramienta pedagógica.
2. El estudio de las encuestas realizadas a los docentes, representantes legales y estudiantes ha sido de gran valor puesto que se pudo demostrar, ratificar y buscar la metodología adecuada para solucionar la problemática existente en la institución y de esta manera lograr mejorar la calidad de enseñanza que imparten los docentes, obteniendo así estudiantes con un excelente aprendizaje cognitivo.
3. Se plantea una investigación con la aplicación de las actividades lúdicas es importante para el progreso del aprendizaje de los estudiantes, ya que de esta manera se podrá reducir el desinterés por las clases de Estudios Sociales.
4. Los representantes legales de los estudiantes creen en un gran porcentaje que los docentes deberían innovar su metodología de enseñanza y emplear herramientas pedagógicas nuevas para que los estudiantes se motiven y no caigan en una educación monótona y tradicional.
5. De la misma forma los estudiantes en un gran porcentaje consideran que los docentes no aplican las actividades lúdicas y que si se utiliza esta herramienta en las clases estas serán más dinámicas, motivadoras y creativas.

Recomendaciones

1. Se necesita de los Docentes que reflexionen sobre la metodología que están empleando en las áreas de Estudios, traten de innovar, de cambiar, de

actualizarse y capacitarse constantemente para poder aplicar las actividades lúdicas en sus clases.

2. Al directivo del establecimiento educativo se le recomienda que capacite constantemente al cuerpo docente de la institución para que de esta manera logre encumbrar el nivel de enseñanza de la institución.
3. Se recomienda a los docentes ver la importancia de potenciar el aprendizaje cognitivo en los estudiantes, aplicando actividades lúdicas para así obtener estudiantes con creatividad, destrezas y habilidades.
4. A los representantes legales también, se necesitan que apoyen la labor educativa con más dedicación e integración en la institución y así los docentes puedan cumplir con una labor educativa moderna
5. Los estudiantes deben de exigir a sus docentes a que se capaciten constantemente sobre su área respectiva, a que sean guías hacia un conocimiento significativo.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Datos informativos

Institución	Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”
Cantón:	Playas
Parroquia:	General Villamil
Provincia:	Guayas
Jornada:	Matutina
Régimen:	Costa

Título de la propuesta: Manual de Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje cognitivo en el área de Estudios Sociales de los alumnos de Séptimo año básico.

4.2. Antecedentes de la Propuesta.

La presente propuesta se origina de la necesidad del arduo trabajo de investigación la cual refleja la ausencia de actividades lúdicas, dinámicos y recreativos que originen un aprendizaje cognitivo en los alumnos de séptimo año de la Escuela de Educación Básica “Víctor Emilio Estrada”, razón por la cual causan un bajo rendimiento cognitivo en el desarrollo educativo.

Es indudable que en la educación de los estudiantes del séptimo año se ha tomado en consideración las actividades lúdicas por partes de los docente en el área de Estudios Sociales.

Los estudiantes han recibido clases poca motivadora, tediosa, aburrida y monótona. Con el pasar del tiempo, el cambio de la tecnología y el avance de la educación se ha evidenciado que los docentes necesitan nuevas herramientas pedagógicas para poder motivar las clases de Estudios Sociales, ahora observando que existen actividades lúdicas los docentes tienen la oportunidad de innovar en el campo educativo y así poder realizar clases motivadoras que cumplan el objetivo de lograr un aprendizaje significativo.

Pocos docentes conocen como poder realizar y aplicar efectivamente las actividades lúdicas en el aula de clases, pero para entonces es necesaria la ayuda de los estudiantes, representantes legales, autoridades y comunidad en general.

Estos cambios se los pueden lograr desde una perspectiva holística y constructivista que se aplique de manera general en las clases de área de Estudios sociales. Es así que es importante la aplicación y desarrollo de esta propuesta educativa que ayudara a mejorar las enseñanzas y conocimientos de los estudiantes.

Se ha comprobado que la didáctica actual está quedando obsoleta sin tener cambios que se destaquen en la pedagogía actual quedándose estática sin innovar,

comprobándose una vez más que la educación tiene que ir de la mano con la evolución de los tiempos y la sociedad. De esta manera obtendremos una educación moderna y eficaz que va a guiar al estudiante a obtener un aprendizaje perenne que es necesario hoy en día para hacer frente a los constantes cambios del mundo de hoy.

Hay que crear las herramientas necesarias para el docente y así facilitar su labor en la educación para que estos sean los verdaderos guías en el proceso de enseñanza aprendizaje. Y es así que esta propuesta es importante en la educación porque va a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

4.3. Justificación

Comprobando la necesidad de mejorar la educación se realizó una investigación en la escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, y se comprobó la carencia de actividades lúdicas que potencien el aprendizaje cognitivo de los estudiantes.

El desarrollo de este manual educativo ayudara a los todos los docentes del área y obtendrán una herramienta para poder realizar las clases de manera eficaz, amenas y dinámicas. Cuyo principal objetivo es mejorar el aprendizaje de conocimientos de los estudiantes de séptimo año básico los cuales son parte de un futuro de cambio en el país.

Observado desde esta perspectiva, se define que la propuesta en mención goza de innovación y mejorará el aprendizaje cognitivo de los alumnos de este centro

educativo e impedir bajos rendimientos académicos y así más adelante las nuevas instituciones que acojan a estos estudiantes para concluir su bachillerato, además se podrá comprobar la eficacia de este manual de actividades lúdicas.

4.4. Objetivos de la propuesta.

4.4.1. Objetivo general.

✚ Diseñar un manual de actividades lúdicas a través de la creación de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales para potenciar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes de séptimo año básico.

4.4.2. Objetivos específicos

- ✚ Capacitar a los docentes sobre empleo de este manual.
- ✚ Seleccionar actividades lúdicas interactivas.
- ✚ Estimular el aprendizaje cognitivo de los estudiantes del Séptimo año básico.

4.5. Fundamentaciones

4.5.1. Fundamentación legal

Esta propuesta está fundamentada en los siguientes artículos de la Constitución del Ecuador:

El Art. 27.- se garantizará la educación y se centrara en el desarrollo y el respecto al derecho humano, al medio ambiente, la democracia, esta tiene que ser participativa e impulsara la equidad de género basada en justicia, solidaridad y la paz, desarrollando el sentido crítico, la capacidad de crear y trabajar.

Considerando que toda persona recibirá una educación integral, estimulando un sentido crítico y competente en el estudiante.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 3.- Literal g, este artículo contribuya al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente, garantizando el buen vivir o Suma kawsay del individuo asegurando la plena realización individual y colectiva.

Proponiendo una educación integrada e independiente, estableciendo y logrando potenciar las capacidades intelectuales de enseñanza y enmarcando un aprendizaje en el Buen vivir.

4.5.2. Fundamentación Pedagógica

En la presente propuesta, la fundamentación pedagógica enmarca un modelo de educación constructivista, con el fin que el estudiante adquiera un aprendizajes cognitivo, eficaz que facilite y guíe a los docentes a aplicar el manual de actividades lúdica en los estudiantes e incentivado el desarrollo del aprendizaje cognitivo.

El presente manual de actividades lúdicas servirá de soporte a los docentes en la ardua tarea tutelar, contribuyendo a desarrollo de aprendizajes, así mismo se motivara a los educando a la fácil comprensión de los contenidos científicos en el área de estudio.

4.5.3. Fundamentación Sociológica

Esta propuesta se fundamenta en el ámbito sociológico, se considera el derecho que tienen los estudiante a obtener una educación óptima, además de la perfecta interacción con su entorno social, es así que esta propuesta se enmarca en las diferentes teorías sociológicas que han ayudado al progreso e innovación de la educación contemporánea.

El manual de actividades lúdicas va a guiar al docente a formar alumnos creativos y críticos de su sociedad que dinamicen con ella constantemente. Todos los juegos que hay en esta propuesta están dirigidos y encaminados a socializar un aprendizaje significativo, el aula de clase se va transformar en un entorno socio pedagógico que va a recrear, alegrar y transportar a un mundo diferente al estudiante. No obstante el aporte sociológico va a ser fundamental en el desarrollo de esta propuesta porque de ella vamos a obtener las bases prioritarias para culminar con éxito el objetivo trazado que es la innovación socio pedagógica.

4.6. Metodología (plan de acción)

La presente propuesta contempla actividades lúdicas en el aprendizaje cognitivo, aplicando técnicas del manual de actividades lúdicas que ayudara de manera óptima a los estudiantes del séptimo año básico de la Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada.

Cuadro # 34. Metodología de la propuesta

ENUNCIADOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>Fin:</p> <p>Aplicación de actividades lúdicas por parte del docente que mejorara el proceso de aprendizajes cognitivo.</p>	<p>El objetivo es llegar al 90% a la mejora y beneficios en la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza educativa.</p>	<p>Desarrollo de seminario capacitación a los docentes del área de Estudios Sociales.</p>	<p>¿Existe una debida acogida para recibir la capacitación en los docentes del área de Estudios Sociales?</p>
<p>Propósito:</p> <p>Socializar el manual de actividades lúdicas a través de la realización de seminario de capacitación dirigida a los docentes del área de Estudios Sociales.</p>	<p>Activar el interés de los docentes en un 96% para la aplicación y desarrollo del manual de actividades lúdicas.</p>	<p>Recursos y materiales para realizar la capacitación de los docentes en el área de Estudios Sociales.</p>	<p>¿Se obtendrá el debido apoyo y gestión en el desarrollo de la capacitación de los educadores de parte de las autoridades de la institución?</p>
<p>Actividades:</p> <p>Elaboración audiovisual de diapositiva para capacitación a los docentes.</p>	<p>90% de logro de las actividades programadas.</p>	<p>Desarrollo para le ejecución del seminario de capacitación de las actividades lúdicas.</p>	<p>¿Autorizaran el tiempo para desarrollar seminarios de capacitación las debidas autoridades del plantel educativo?</p>

Fuente: Escuela Víctor Emilio Estrada

Elaborado por: Fabián Alonso Barrera Pincay

4.7 Administración

Para la ejecución de la propuesta se compilará actividades lúdicas, que permitan el aprendizaje cognitivo de los docentes del centro educativo, además se dispondrá de un presupuesto para los gastos materiales

Actividades	Responsables	FECHA				Cumplimiento
		JULIO				
		1	2	3	4	
Invitar a los docentes del área de Estudios Sociales a participar en el seminario de la capacitación.	Director de la institución. Licda. Olga Marlene Ascencio.	█				Integrar a representantes legales y a docentes del área de estudios Sociales.
Manual de actividades lúdicas	Autor de la propuesta		█			Socializar el manual de actividades lúdicas
Manual de actividades lúdicas	Autor de la propuesta			█		Despertar el interés por el uso del manual de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje cognitivo.

Elaborado: Fabián Alonso Barrera Pincay

Fuentes: Escuela Víctor Emilio Estrada

4.8. Previsión de la evaluación

Anexo de la matriz para evaluar los resultados de la Aplicación de la Propuesta.

Cuadro # 30. Indicadores de evaluación

N°	Guía	Indicadores	Valores				
			1	2	3	4	5
1	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Enunciación oral ✚ Dominación escénica ✚ Información ✚ Interrelación 					
2	Aplicación de actividades lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Uso Factible ✚ Lógico ✚ Acorde al tema ✚ Guías del diseño ✚ Temas ✚ Flexibilidad 					
3	Capacitación	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Locución oral ✚ Dominación escénica ✚ Aptitudes ✚ Equipos de trabajos ✚ Indicadores de aprendizaje 					

Elaborado por: Fabián Barrera

Fuentes: Escuela Víctor Emilio Estrada

4.9. Actividades Lúdicas para Estudios Sociales

ACTIVIDAD N° 1

Tema: La Gymkhana multicultural.

Objetivo del juego.

El objetivo es fomentar el compañerismo a través del juego cooperativo para valorar y concienciar el valor educativo de los conocimientos en el área Estudios Sociales.

Procedimiento.

- ✚ Selección de un tema (la historia del imperio inca)
- ✚ Conformación de los participantes referible dos grupo
- ✚ Recolección de información del tema del juego
- ✚ Exposición y actuación de los grupos

Recurso

- ✚ Papelógrafo
- ✚ marcadores
- ✚ Fomix
- ✚ Cartulina
- ✚ Libros
- ✚ internet



Autor: Nunes De Almeida

Fuente: Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicas

Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la exposición y participación de cada grupo que estará a cargo del docente.

ACTIVIDAD N° 2

Tema: Quien sabe, sabe

Objetivo del juego.

El objetivo es inculcar conocimientos a través de preguntas y repuestas para potenciar el aprendizaje obtenido en el área de Estudios Séciales

Procedimiento.

- ✚ Selección de temas (relacionado con el área de Estudios Sociales)
- ✚ Conformación de los participantes
- ✚ Participación de los representantes de cada grupos

Recurso

- ✚ marcadores
- ✚ Fomix
- ✚ Cartulina
- ✚ Libros
- ✚ internet

Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la participación de los representantes de cada grupo y estará a cargo del docente.



Autor: Nunes De Almeida

Fuente: Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicas

ACTIVIDAD N° 3

Tema: La Electricidad del Saber

Objetivo: desarrollar destrezas de conocimientos y obtener un aprendizaje significativo

Procedimiento: se escoge el tema del área de Estudios Sociales por parte del docente, luego todos los estudiantes deben de escoger un tema o personaje del contenido científico que se está enseñando, luego el profesor inicia el juego tocando a un alumno diciendo contacto eléctrico y el alumno debe continuar haciendo el contacto eléctrico con el nombre del tema o personaje de estudio pero siempre recordando al tema o personaje que con quien hace contacto porque más tarde se le va a preguntar y se sienta en el asiento del alumno con quien hace contacto

Recursos

- ✚ Papelógrafo
- ✚ Marcadores
- ✚ Fomix
- ✚ Bolígrafos

Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la participación de los representantes de cada grupo y estará a cargo del docente.



Autor: Nunes De Almeida

Fuente: Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicas

ACTIVIDAD N° 4

Tema: Crucigrama del Aprendizaje

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas para conocer la historia política del Ecuador

Procedimiento: Se diseña el crucigrama con tema del área de Estudios Sociales, los alumnos forman 2 grupos. Los estudiantes tienen que crear todas las letras del abecedario de cartulinas o fómix.

Con ayuda del Libro del área de Estudios Sociales, buscan las respuestas del crucigrama, encontradas las respuestas los alumnos tienen que correr a formar la respuesta con las letras que quedaron anteriormente. Aquí hay un equipo ganador y un equipo perdedor.

Recursos:

- ✚ Cartulina
- ✚ Fómix
- ✚ Cartón
- ✚ Marcadores
- ✚ Bolígrafo



Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la participación de los representantes de cada grupo y estará a cargo del docente.

ACTIVIDAD N° 5

Tema: Descubriendo fechas históricas de nuestro país

Objetivo: Desarrollar destrezas de aprendizaje cognitivo para recordar fechas históricas

Procedimiento: Los estudiantes forma 2 grupos, el primer grupo se les asignan un número del 0 al 9, los cuales tienen que llevar pegado en sus espaldas en cartulina sin ser revelados. El segundo grupo de estudiantes tiene la tarea de formar o descubrir las fechas históricas que el docente indique, esto es en un orden planificado con 5 oportunidades para cada estudiante del segundo grupo hasta que alguien descubra la fecha histórica

Recursos:

- ✚ Cartulina
- ✚ Fómix
- ✚ Cartón
- ✚ Marcadores
- ✚ Bolígrafo

Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la participación de los representantes de cada grupo y estará a cargo del docente.



Autor: Nunes De Almeida

Fuente: Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicas

ACTIVIDAD N° 6

Tema: Armando rompecabezas

Objetivo: Crear destrezas y habilidades de aprendizaje a través del juego del rompecabezas para obtener un conocimiento sobre nuestra historia.

Procedimiento: Los estudiantes tienen que armar el rompecabezas con tema de historia. Se formarán grupos de 5 integrantes quienes tienen un tiempo máximo de 8 minutos para armar los rompecabezas. En este juego hay un grupo ganador y un grupo perdedor y gana el equipo que menos tiempo forme el rompecabezas.

Recursos:

- ✚ Cartulina
- ✚ Fómix
- ✚ Cartón
- ✚ Marcadores
- ✚ Bolígrafo

Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la participación de los representantes de cada grupo y estará a cargo del docente.



Autor: Nunes De Almeida
Fuente: Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicas

ACTIVIDAD N° 7

Tema: Buscando nuestra historia

Objetivo: Inducir un aprendizaje de investigación y búsqueda de conocimiento para conocer eventos y acontecimiento de nuestra historia

Procedimiento: Se diseñan dibujos del tamaño de la pizarra sobre cualquier tema libre donde incluyan personajes, fechas y eventos históricos que estén debidamente escondidos dentro de los dibujos. Los estudiantes tienen la tarea de encontrar tales eventos, fechas y acontecimientos en un tiempo límite para tal juego se formarán grupos 7 grupos de 6 o 7 integrantes, el profesor guiará de cerca la actividad y controlará el tiempo. Tiempo de 10 minutos

Recursos:

- ✚ Cartulina
- ✚ Papelógrafos
- ✚ Fómix
- ✚ Cartón
- ✚ Marcadores
- ✚ Bolígrafo
- ✚ Lápiz de colores
- ✚ Acuarela



Fuente: Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicas

Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la participación de los representantes de cada grupo y estará a cargo del docente.

ACTIVIDAD N° 8

Tema: Jugando con las regiones del Ecuador

Objetivo: Reconocer a los cantones según su Región.

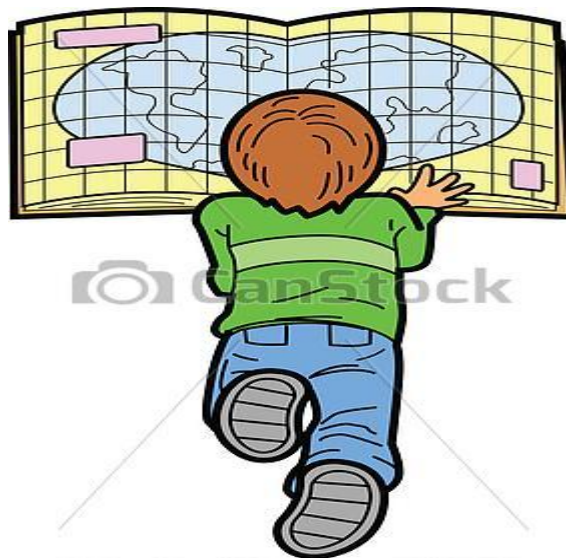
Procedimiento: Se diseñará al mapa del Ecuador con fómix, se realizará carteles con cinta en la partes de atrás indicando cada nombre de los cantones que conforman las regiones. Se hará pasar estudiante por estudiante entregándole un cartel con cualquier nombre, el trabajo sería que ubiquen el nombre del Cantón donde le corresponde.

Recursos:

- ✚ Fomix
- ✚ Marcadores
- ✚ Cinta

Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la participación de los estudiantes y estará a cargo del docente.



Autor: Nunes De Almeida
Fuente: Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicas

ACTIVIDAD N° 9

Tema: Erupción de los volcanes

Objetivo: Inducir un aprendizaje de investigación y búsqueda de conocimiento para conocer reacciones.

Procedimiento: Se diseñan una maqueta con los materiales indicados, pegamos la botella encima y rellenamos a su alrededor con el papel. Para empezar la explicación encendemos la vela que está en el volcán y empezamos a preguntar a los niños que pasaría.

Recursos:

- ✚ Tabla
- ✚ Botella
- ✚ Papel periódico
- ✚ Vela de cumpleaños

Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la participación de los niños y estará a cargo del docente.



Autor: Nunes De Almeida

Fuente: Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicas

ACTIVIDAD N° 10

Tema: Descubriendo a los Presidentes del Ecuador

Objetivo: Inducir un aprendizaje de investigación y búsqueda de conocimiento para conocer eventos y acontecimiento de nuestra historia

Procedimiento: Se llevará para esta actividad diez imágenes de Presidentes del Ecuador. El objetivo de esta actividad será que los niños reconozcan a los presidentes según su periodo y su mayor obra.

Recursos:

✚ Cartulina

✚ Imágenes

Evaluación

En la evaluación se tomará en cuenta la participación de los representantes de cada grupo y estará a cargo del docente.



Autor: Nunes De Almeida





Fuente: Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicas

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5. 1. Recursos

5.1.1. Humanos

-  Asesor de proyecto
-  Directora de la Escuela
-  Profesores de la Escuela
-  Estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica

5.1.2. Materiales.

-  Establecimiento educativo
-  Salón del plantel
-  Útiles de oficina
-  Tijeras
-  Cartulina
-  Fómix
-  Marcadores
-  Bolígrafos
-  Lápiz de colores
-  Acuarela
-  Libros
-  Internet

5.2. Presupuesto

Cuadro # 31. Recursos Materiales

Recursos Materiales			
N°	Denominación	Costo Unitario	Total
4	Tintas para impresora	\$ 25,00	\$ 100,00
5	Resmas de papel bond	\$ 4,00	\$ 20,00
4	Lápices de papel	\$ 0,50	\$ 2,00
10	Esferográficos	\$ 1,00	\$ 10,00
10	Carpetas	\$ 1,00	\$ 10,00
TOTAL VALOR 1			\$ 142,00

Elaborado por: Fabián Barrera

Cuadro # 32. Varios

Otros			
N°	Denominación	Costo Unitario	Total
	Movilización		\$ 110,00
	Teléfono y comunicación		\$ 50,00
	Internet		\$ 100,00
	Transcripción de informe		\$ 50,00
	Imprevistos		\$ 100,00
TOTAL VALOR 2			\$ 410,00
TOTAL VALORES 1+2			\$ 552,00

Elaborado por: Fabián Barrera

5.3. Cuadro # 33. Cronograma de actividades

N°	Actividades Semana	Año Mes	2015-2016											
			Mayo 2015	Junio 2015	Julio 2015	Agosto 2015	Septiembre 2015	Octubre 2015	Noviembre 2015	Diciembre 2015	Enero 2016	Febrero 2016	Marzo 2016	
			1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
1	Elaboración del anteproyecto													
2	Presentación del anteproyecto													
3	Aprobación del proyecto													
4	Desarrollo Capítulo I: El Problema													
5	Tutorías													
6	Desarrollo Capítulo II: Marco Teórico													
7	Tutorías													
8	Desarrollo Capítulo III: Marco Metodológico													
9	Tutorías													
10	Desarrollo Capítulo IV: La Propuesta													
11	Tutorías													
12	Desarrollo Capítulo V: Marco Administrativo													
13	Tutorías													
14	Presentación del informe													
15	Pre-Defensa de la Tesis													
15	Defensa de la Tesis													

Elaborado por: Fabián Alonso Barrera Pincay

Bibliografía

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Manantial.
- Ausubel, D. (2000). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona, España: Paidós.
- Batllori, J. (2005). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Madrid, España: Narcea S.A.
- Beltran. (1993).
- Bells. (2009).
- Clarápede, E. (1960). *La escuela y la psicología*. Buenos Aires: Losada.
- Dewey, J. (2008). *Filosofía y Exigencias de la Educación*. Estados Unidos.
- Durkheim, É. (2001). *Las reglas del métodos sociológico*. Madrid, España: Akal S.A.
- Flores, R. (2005).
- Kirby. (1984).
- Monoreo. (1998).
- Nunes De Almeida, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos pedagógicos*. Sao Paulo, Brasil: Loyola.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Labor S.A.
- Rodríguez Palmero, M. (2008). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona, España: Octaedro.
- Touron, G. y. (1992).
- Vázquez, S. (2012). *La Filosofía de la Educación*. Buenos Aires: Ciafic.
- Washburne. (2000).
- Weinstein. (1986).

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

Entender a los niños

Crosera, Silvio

¿Se pasaría todo el tiempo delante del televisor o los videojuegos? ¿Dice mentiras? ¿Sigue haciéndose pipí en la cama? ¿Parece perezoso o apático? ¿Es bueno darle una «paga»? Estas preguntas, y otras muchas que se plantean y responden en esta obra, son las que con mayor frecuencia los padres hacen al psicólogo que se ocupa de los niños que están en edad escolar. Un manual práctico y de fácil consulta; un instrumento que le ayudará a afrontar las dificultades cotidianas en las relaciones con sus hijos. En estas páginas hallará...

[Show more](#)

Title:	Entender a los niños	Print ISBN:	9788431531775
Author(s):	Crosera, Silvio	eISBN:	9788431554682
Publisher:	De Vecchi Ediciones	Dewey:	305.231
Series:		Publication Date:	21 Jan, 2013
Pages:	308	Category:	Social Science
LCCN:	HQ767.9	Language:	Spanish
			Child care.
Edition:	N/A	LCSH:	Child development.
			Child psychology.
			Children and adults.

Formats Available: PDF, ePUB

<http://reader.ebib.com/%28S%28lvdqnxpa5hjyppdx2gnsjqf2%29%29/Reader.aspx?p=434139&o=2458&u=399224&t=1381975853&h=53105B803BE5424B109DAE763DCB061D21736203&s=19071717&ut=8337&pg=1&r=img&c=-1&pat=n>

Pragmática y comunicación intercultural en el mundo hispanohablante

Plasencia, María Elena; García, Carmen

Este volumen constituye el primer intento, en el mundo hispanohablante, de compilación de estudios sobre la comunicación intercultural desde una perspectiva pragmática. En él se abordan importantes cuestiones a debate actualmente en el área y se presentan trabajos empíricos innovadores que subrayan la influencia de factores socioculturales en la producción y/o interpretación de diferentes actividades comunicativas, así como estudios relacionados con la adquisición, aprendizaje y enseñanza de la competencia sociocultural / ... [Show more](#)

Title: [Pragmática y comunicación intercultural en el mundo hispanohablante](#) **Print ISBN:** 9789042036048

Author(s): [Plasencia, María Elena; García, Carmen](#) **eISBN:** 9789401208772

Publisher: [Editions Rodopi](#) **Dewey:** [460.1; 460.141](#)

Series: [Foro Hispánico](#), V. 44 **Publication Date:** 01 Dec, 2012

Pages: 342 **Category:** [Language](#) / [Linguistics](#), [Social Science](#)

LCCN: [P99.4](#) **Language:** [Spanish](#)
[Interlanguage \(Language learning\).](#)

Edition: N/A **LCSH:** [Pragmatics.](#)
[Sociolinguistics.](#)
[Spanish language -- Social aspects.](#)

Formats

PDF

Available:

Ebooks Corporation © 2013

<http://reader.ebib.com/%28S%28n22mhwk4neezxuqxicxhivw1%29%29/Reader.aspx?p=1164994&o=2458&u=399224&t=1381975977&h=98B490819225031ACBEC61B68455A2E11A52520B&s=19071717&ut=8337&pg=1&r=img&c=-1&pat=n>

Manual de Hadas

Carretero, Mónica; Carretero, Mónica

Enchanting descriptions and images abound in this whimsical guide to discovering fairies. This handbook is delightfully illustrated and includes information on the origin of fairies, how to spot them, where they live, and their various types, including the giggly fairy, the busy fairy, and the huggy fairy. Activities include a word search, a recipe for fairies, and a riddle.

Descripciones e imágenes encantadoras abundan en esta guía para descubrir maravillosas

... [Show more](#)

Title:	Manual de Hadas	Print ISBN:	9788493781422
Author(s):	Carretero, Monica ; Carretero, Monica	eISBN:	9788415241690
Publisher:	Cuento de Luz SL	Dewey:	
Series:	Manuales	Publication Date:	01 Apr, 2011
Pages:	40	Category:	Fiction
LCCN:		Language:	Spanish
Edition:	N/A	LCSH:	Children's stories.

[Fairies -- Juvenile fiction.](#)
[Fairy tales.](#)

Formats

PDF, ePUB

Available:

<http://reader.eblib.com/%28S%28qc4vh5jg5vbadjcehoktnmdb%29%29/Reader.aspx?p=692838&o=2458&u=399224&t=1381976459&h=07E6A96CFAF99C06043BE0AC53AECAD1E63DB205&s=19071717&ut=8337&pg=1&r=img&c=-1&pat=n>

ANEXO



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

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL VICTOR EMILIO ESTRADA

OBJETIVO:

Obtener información referente a la utilización de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje que desarrollan en la Escuela Víctor Emilio Estrada

INSTRUCCIONES:

Estimado (a) estudiante:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y de acuerdo a su criterio marque una X el casillero que corresponda considerando la siguiente escala:

- 1 = Sí.
- 2 = No.
- 3 = A veces.

La encuesta es anónima

Nº	PREGUNTAS	1	2	3
1	¿Cree Ud. que el aprendizaje de contenidos científicos ayuda mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?			
2	¿Usted cree que el juego es importante en el aprendizaje de conocimientos?			
3	¿Te gustaría participar en distintas clases de juegos en el área de Estudios Sociales?			
4	¿Cree Ud. que el aprendizaje significativo solo se da en el aula de clase?			
5	¿Cree Ud. que los juegos interactivos son importantes en la educación?			
6	¿Cree Ud. que los juegos ayudarían a motivar las clases de manera efectiva?			
7	¿Cree Ud. que desarrollando juegos interactivos y dinámicos con temas de Estudios Sociales, mejoraría el aprendizaje de los estudiantes?			
8	¿Cree Ud. que los juegos deberían desarrollarse en todas las áreas de estudios?			
9	¿Cree Ud. que juegos desarrollan destrezas y habilidades en los estudiantes?			
10	¿Cree Ud. que los juegos desarrollan un aprendizaje significativo en las horas de clases?			

Gracias por su colaboración



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

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL VICTOR EMILIO ESTRADA

OBJETIVO:

* Obtener información referente a la utilización de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje que desarrollan en la Escuela Víctor Emilio Estrada

INSTRUCCIONES:

Estimado (a) Docente:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y de acuerdo a su criterio marque una X el casillero que corresponda considerando la siguiente escala:

- 1 = Totalmente de acuerdo.
- 2 = De acuerdo.
- 3 = Parcialmente de acuerdo.
- 4 = En desacuerdo.
- 5 = Totalmente en desacuerdo.

La encuesta es anónima

Nº	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	¿Cree Ud. que como docente desarrollan siempre un aprendizaje cognitivo en el aula de clase?					
2	¿Cree Ud. que es importante para el docente desarrollar un aprendizaje cognitivo cuando imparten sus clases?					
3	¿Cree Ud. que para el docente el aprendizaje cognitivo es importante en la educación?					
4	¿Cree Ud. que solo los docentes pueden desarrollar un aprendizaje cognitivo?					
5	¿Cree Ud. que los docentes con un aprendizaje cognitivo eficaz con los estudiantes pueden mejorar el rendimiento académico?					
6	¿Cree Ud. que las actividades lúdicas ayudarían a los docentes a motivar las clases de Estudios Sociales?					
7	¿Cómo cree Ud. que los docente realizan juegos interactivos en el área de Estudios Sociales?					
8	¿Cree Ud. que todos los docentes deberían realizar actividades lúdicas cuando imparten sus clases?					
9	¿Cree Ud. que las actividades lúdicas ayudan a los docente a desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes?					
10	¿Cree Ud. que es importante para el docente desarrollar actividades lúdicas en las clases de Estudios Sociales?					

Gracias por su colaboración



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

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES DE LA ESCUELA
 FISCAL VICTOR EMILIO ESTRADA**

OBJETIVO:

✚ Obtener información referente a la utilización de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje que desarrollan en la Escuela Víctor Emilio Estrada

INSTRUCCIONES:

Estimado (a) Representante Legal:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y de acuerdo a su criterio marque una **X** el casillero que corresponda considerando la siguiente escala:

- 1 = Totalmente de acuerdo.
- 2 = Parcialmente de acuerdo.
- 3 = En desacuerdo.
- 4 = Totalmente en desacuerdo.

La encuesta es anónima

Nº	PREGUNTAS	1	2	3	4
1	¿Cree usted. qué las actividades lúdicas ayudan a los alumnos a desarrollar un aprendizaje cognitivo?.				
2	¿Cree usted. qué las actividades lúdicas deberían desarrollarse siempre en el área de Estudios Sociales?.				
3	¿Considera usted qué las actividades lúdicas ayudan a desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes?.				
4	¿Cree que las actividades lúdicas son importantes en la enseñanza del área de Estudios Sociales?				
5	¿Cree usted qué las actividades lúdicas podrían implementarse de manera efectiva en las aulas de clases?				
6	¿Cree usted qué siempre se desarrolla un aprendizaje cognitivo en el aula de clase?				
7	¿Cree usted qué el aprendizaje cognitivo es importante en el proceso de enseñanza aprendizajes?				
8	¿Cree usted qué el aprendizaje cognitivo ayuda a los estudiantes a mejorar el rendimiento académico?				
9	¿Cree usted qué un buen aprendizaje cognitivo en el aula de clase ayuda a tener alumnos críticos y creativos?				
10	¿Considera usted qué este proyecto de actividades lúdicas dirigido a los alumnos de séptimo año de la Escuela Víctor Emilio Estrada mejorará el rendimiento académico de los estudiantes?				

Gracias por su colaboración



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

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN EL
ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO BÁSICO
DE LAS ESCUELA FISCAL “VICTOR EMILIO ESTRADA”, CANTON PLAYAS.
PROVINCIA DEL GUAYAS, PERIODO LECTIVO 2015 – 2016**

Entrevista a directivo del establecimiento educativo

1. Datos Informativos

- 1.1 Nombre del entrevistado (a): _____
1.2 Cantón: _____
1.3 Provincia: _____
1.4 Fecha de aplicación: _____

2. Objetivo de la entrevista

Conocer el criterio de la autoridad del establecimiento educativo con respecto a la utilización de las actividades lúdicas empleados por los docentes de la institución.

Preguntas:

1. ¿Cómo califica usted las actividades lúdicas empleadas por los docentes en el área de Estudios Sociales?

2. ¿Qué apoyo pedagógico recibe los docentes por parte de su autoridad?

3. ¿Qué planes está desarrollando la institución a la que representa para el desarrollo de las actividades lúdicas?

4. ¿Cómo califica los medios que aplican los docentes en el desarrollo de las actividades lúdicas en el área de estudios Sociales?

5. ¿Ud. O la institución a la que representa, de qué manera apoyaría la ejecución del proyecto de actividades lúdicas en el área de Estudios Sociales?

Gracias por su colaboración



Institución en la que se realizó las entrevistas encuestas, Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, Cantón Playas



Realizando entrevista a las autoridades de la Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, Cantón Playas



Encuesta al personal docente Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, Cantón Playas



Encuesta a estudiantes del séptimo Año Básico, Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, Cantón Playas



Realizando actividades lúdicas con los estudiantes del séptimo Año Básico, Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada, Cantón Playas

