



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“INCIDENCIA DE LOS CLUBES EN EL DESARROLLO CIENTÍFICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE- DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ DE LA CIUDAD DE SALCEDO”

Tesis de Grado, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Autora:

Toapanta Tercero Adriana Maribel

Director:

Lic. Msc. Carlos A. Peralvo

Latacunga – Ecuador

Diciembre – 2015



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
Latacunga – Ecuador

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “**INCIDENCIA DE LOS CLUBES EN EL DESARROLLO CIENTÍFICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE- DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ DE LA CIUDAD DE SALCEDO**”, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

.....
Toapanta Tercero Adriana Maribel

C.I. 050347509-7



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
Latacunga – Ecuador

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director de trabajo de investigación sobre el tema: **“INCIDENCIA DE LOS CLUBES EN EL DESARROLLO CIENTÍFICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE- DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ DE LA CIUDAD DE SALCEDO”**, de Toapanta Tercero Adriana Maribel, postulante de la carrera de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica; considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos – Técnicos son suficientes para ser sometidos a la evaluación del tribunal de validación de tesis del Honorable Concejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

El Director

Latacunga, Agosto 2015

.....
Lic. Msc. Carlos Alfonso Peralvo López
C.I. 050144950-8



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
Latacunga – Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente informe de investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; Por cuanto, la postulante: **Toapanta Tercero Adriana Maribel**; con el último título de tesis: **“INCIDENCIA DE LOS CLUBES EN EL DESARROLLO CIENTÍFICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE- DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ DE LA CIUDAD DE SALCEDO”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los métodos suficientes para ser sometidos al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 27 de Noviembre del 2015

Para constancia firman:

.....
Dr. Paúl Arroyo
PRESIDENTE

.....
Lic. Jenny Criollo
MIEMBRO

.....
Mgs. Ángel Viera Z.
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Cotopaxi, por haberme brindado la oportunidad de formarme como profesional, para el cumplimiento de mi sueño en formarme como Licenciada Educación Básica.

A los docentes quienes aportaron con sus conocimientos para el desarrollo de mi perfil profesional en constante dedicación, paciencia, sabiduría y amor.

Addriss. T

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación desarrollado con perseverancia, a mi madre Marianita Tercero, quien con su ejemplo de mujer luchadora me ha enseñado que los sueños se pueden cumplir, a mis hermano(a)s Edgar, Sulema, Brayan, Saira quienes con su apoyo me ayudaron en el cumplimiento de mis objetivos planteados.

De la misma manera agradezco a David Lema, quien desde el inicio de mi carrera profesional ha estado apoyándome constantemente para seguir escalando en el cumplimiento de mi meta a alcanzar.

Addriss. T



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
Latacunga – Ecuador

TEMA: “INCIDENCIA DE LOS CLUBES EN EL DESARROLLO CIENTÍFICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE- DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ DE LA CIUDAD DE SALCEDO”

Autora: TOAPANTA TERCERO, Adriana Maribel

RESUMEN

Los clubes en la educación son actividades que permiten al escolar un desarrollo integral, social, intelectual y físico, con el fin de constituir a la comunidad educativa en un solo cuerpo, aceptando diversos criterios, opiniones y destrezas, parte de la investigación de un problema con el fin de brindar soluciones, a más de eso permite la participación y socialización de los docentes, padres de familia y estudiantes que desarrollen las pasantías, los mismos que deben poseer habilidades para cada uno de los clubes expuestos, para ello los proyectos educativos son impartidos mediante un modelo constructivista buscando un aprendizaje significativo desde la aplicación de estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje y actividades lúdicas, permitiendo al estudiante indagar y formar su propio conocimiento, mediante experimentos que despierten la curiosidad y la imaginación poniendo en práctica las habilidades que poseen. Para ello, fue necesario la aplicación de diversas actividades lúdicas los cuales ayudaron a la integración, socialización, imaginación, creatividad, indagación y la generación de valores que fomentaron el interés por escuchar diversas opiniones, incrementando habilidades y facilitando el trabajo en equipo, desarrollando actividades de su preferencia, como deporte, artes, gastronomía y danza, estas acciones permitieron suprimir una clase monótona por una clase activa y participativa.

Palabras claves: Proyectos escolares, técnicas de aprendizaje, aprendizaje significativo, modelo constructivista, actividades lúdicas.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
Latacunga – Ecuador

THEME: "INCIDENCE OF THE CLUBS IN THE STUDENT'S SCIENTIFIC DEVELOPMENT IN THE SEVENTH YEAR OF BASIC GENERAL EDUCATION IN THE UNIT 19 SEPTEMBER- DR. CAMILO GALLEGOS DOMINGEZ AT SALCEDO CITY "

Autora: TOAPANTA TERCERO, Adriana Maribel

ABSTRACT

The clubs in the education are activities that allow to the student an integral, social, intellectual and physical development, in order to build to the educational community an only institut, wich accept different views, opinions and skills, it is startes about a problem in order to provide solutions in addition it allows the teachers participation, parents and students who develop pre-professional practis which have skills tchildre's attention for learnig the children, for that educational projects are taught by a constructivist model looking for a significant learning from the application of methodological strategies with learning techniques, where the student can investigate and form their own knowledge, by experiments that arouse curiosity and imagination putting into practice the skills they have. Consecutive was necessary the application of various recreational activities which they helped to the childrens' integration, imagination, creativity, inquiry and the generation of values, that encour the interest to listening to various opinions, increasing skills and facilitating teamwork, developing their favorite activities suchas, like: sports, arts, gastronomy and dance, These actions agreed did positive to delete a monotonous class for an active and participative.

Keywords: Educational projets, techniques learnin, significant learning, constructivist model , recreational activities.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por la señorita Egresada de la Carrera de Educación Básica de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas: **TOAPANTA TERCERO ADRIANA MARIBEL**, cuyo título versa “**INCIDENCIA DE LOS CLUBES EN EL DESARROLLO CIENTÍFICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE- DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ DE LA CIUDAD DE SALCEDO**”, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, 30 de octubre del 2015

Atentamente,

Lic. Wilmer Collaguazo
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 172241757-1

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDOS	PÁGINA
PORTADA.....	i
AUTORIA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
APROVACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
AVAL DEL RESUMEN DE INGLES.....	ix
INDICE DE CONTENIDO.....	x
INTRODUCCIÓN.....	xv

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	1
1.1. Antecedentes Investigativos.....	1
1.2. Fundamentación Científica.....	3
1.2.1. Fundamentación Psicopedagógica.....	3
1.2.2. Fundamentación Axiológica.....	4
1.2.3. Fundamentación Psicológica.....	4
1.2.4. Fundamentación Sociológica.....	4
1.3. Categorías Fundamentales.....	5
1.4. Preguntas Científicas.....	6
1.5. Marco Teórico.....	6
1.5.1. Modelo Constructivista.....	6
1.5.1.1. Modelo.....	6
1.5.1.2. Pedagogía.....	7
1.5.1.3. Modelos Pedagógicos.....	8
1.5.1.4. Metodología Constructivista.....	14
1.5.1.5. Ventajas.....	15
1.5.1.6. Perfil del docente del siglo xxi.....	16
1.5.2. Trabajo Lúdico.....	21
1.5.2.1. Trabajo Concepto.....	21
1.5.2.2. Trabajo Y Educación.....	21
1.5.2.3. Lúdica Concepto.....	22
1.5.2.4. Importancia Del Juego En La Enseñanza.....	23
1.5.2.5. Ventajas De Las Actividades Lúdicas.....	24
1.5.3. Los Clubes.....	24
1.5.3.1. Clubes En La Educación.....	27
1.5.3.2. Inteligencia Que Abarcan Los Clubes.....	31

1.5.3.3. Ventajas De Los Clubes.....	32
1.5.3.4. Lineamientos Generales.....	33
1.5.4. Aprendizaje	35
1.5.4.1. Concepto De Aprendizaje.....	35
1.5.4.2. Teorías Del Aprendizaje.....	37
1.5.4.3. Tipos De Aprendizaje.....	43
1.5.4.4. Estilos De Aprendizaje.....	46
1.5.4.5. Técnicas De Aprendizaje.....	50
1.5.5. Aprendizaje Significativo	51
1.5.5.1. Estrategias.....	52
1.5.5.2. Métodos De Aprendizaje Significativo.....	53
1.5.5.3. Requisitos.....	54
1.5.5.4. Ventajas.....	55
1.5.6. Desarrollo Científico	55
1.5.6.1. Importancia De La Ciencia.....	56
1.5.6.2. Pensamiento Científico En Niños Y Niñas.....	58
1.5.6.3. Interés Científico.....	59
1.5.6.4. Actividades Para Fomentar El Interés Por La Ciencia.....	60
1.5.6.5. Actividades Caseras.....	61
1.5.6.6. Ejercicios Que Ayudan Al Desarrollo Del Interés.....	62

CAPÍTULO II

2. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	64
2.1. Breve Caracterización De La Institución.....	64
2.1.2. Misión De La Institución.....	64
2.1.3. Visión De La Institución.....	65
2.2. Diseño Metodológico.....	65
2.2.1. Método.....	65
2.2.1.1. Método Teórico.....	65
2.2.1.2. Método Lógico.....	65
2.2.1.3. Método Empírico.....	65
2.2.1.4. Método Descriptivo.....	65
2.2.2. Técnica.....	66
2.2.2.1. Técnica De La Observación.....	66
2.2.3. Instrumento.....	66
2.2.3.1. Cuestionario.....	66
2.1.1. Modalidad De La Investigación.....	66
2.1.1.1. De Campo.....	66
2.1.1.2. Descriptiva.....	66
2.1.1.3. Bibliográfica.....	66
2.1.2. Nivel O Tipo De Investigación.....	66

2.1.2.1. Exploratorio.....	66
2.1.2.2. Descriptivo.....	67
2.1.2.3. Explicativo.....	67
2.1.2.1. Unidad De Estudio.....	67
2.1.3. Población y muestra.....	67
2.1.4. Plan de recopilación de información.....	68
2.3. Análisis e interpretación de resultados.....	69
Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a niños y niñas de los séptimos A.E.G.B.....	69
Cuadro n°2.1. Asignatura de club	69
Gráfico n°2.1. Asignatura de club	69
Cuadro n°2.2. Interés por los clubes	70
Gráfico n°2.2. Interés por los clubes.....	70
Cuadro n°2.3. Objetivo de la clase	71
Gráfico n°2.3. Objetivo de la clase	71
Cuadro n°2.4. Formas de despertar el interés	72
Gráfico n°2.4. Formas de despertar el interés.....	72
Cuadro n°2.5. Motivación en los clubes.....	73
Gráfico n°2.5. Motivación en los clubes.....	73
Cuadro n°2.6. Práctica de valores.....	74
Gráfico n°2.6. Práctica de valores	74
Cuadro n°2.7. Integración de los estudiantes.....	75
Gráfico n°2.7. Integración de los estudiante.....	75
Cuadro n°2.8. Motivación por el docente.....	76
Gráfico n°2.8. Motivación por el docente.....	76
Cuadro n°2.9. Valores del docente	77
Gráfico n°2.9. Valores del docente	77
Cuadro n°2.10. Recursos que utiliza el docente	78
Gráfico n°2.10. Recursos que utiliza el docente	78
Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a los padres de familia de los 7mos A.E.G.B.....	79
Cuadro n°2.11. Clubes y la convivencia.....	79
Gráfico n°2.11. Clubes y la convivencia.....	79
Cuadro n°2.12. Propósito de los clubes.....	80
Gráfico n°2.12. Propósito de los clubes.....	80
Cuadro n°2.13. Integración con la asignatura.....	81
Gráfico n°2.13. Integración con la asignatura.....	81
Cuadro n°2.14. Autoestima del niño.....	82
Gráfico n°2.14. Autoestima del niño.....	82
Cuadro n°2.15. Capacitación del docente.....	83
Gráfico n°2.15. Capacitación del docente.....	83
Cuadro n°2.16. Tipo de aprendizaje.....	84
Gráfico n°2.16. Tipo de aprendizaje.....	84
Cuadro n°2.17. Actividades al culminar la asignatura.....	85

Gráfico n°2.17. Actividades al culminar la asignatura.....	85
Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a los docentes de los séptimos A.E.G.B.....	86
Cuadro n°2.18. Modelos.....	86
Gráfico n°2.18. Modelos.....	86
Cuadro n°2.19. Perfil del docente.....	87
Gráfico n°2.19. Perfil del docente.....	87
Cuadro n°2.20. Actividades lúdicas.....	88
Gráfico n°2.20. Actividades lúdicas.....	88
Cuadro n°2.21. Interés por el club.....	89
Gráfico n°2.21. Interés por el club.....	89
Cuadro n°2.22. Técnicas de enseñanza-aprendizaje.....	90
Gráfico n°2.22. Técnicas de enseñanza-aprendizaje.....	90
Cuadro n°2.23. Actividades en clase.....	91
Gráfico n°2.23. Actividades en clase.....	91
Cuadro n°2.24. Tipo de aprendizaje.....	92
Gráfico n°2.24. Tipo de aprendizaje.....	92
Cuadro n°2.25. Ejercicios en la enseñanza.....	93
Gráfico n°2.25. Ejercicios en la enseñanza.....	93
Cuadro n°2.26. Recursos en la educación.....	94
Gráfico n°2.26. Recursos en la educación.....	94
Cuadro n°2.27. Formación en el niño.....	95
Gráfico n°2.27. Formación en el niño.....	95
2.4. Conclusiones recomendaciones.....	96

CAPÍTULO III

3. DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	98
3.1. Datos informativos.....	98
3.2. Antecedentes de la propuesta.....	99
3.3. Justificación.....	101
3.4. Objetivo.....	102
3.4.1. Objetivo general.....	102
3.4.2. Objetivo específico.....	102
3.5. Análisis de factibilidad.....	103
3.6. Plan operativo de la propuesta.....	105
3.7. Desarrollo de la propuesta.....	108
3.7.1. Guía didáctica.....	108
Actividad n°1 cuatro esquinas.....	111
Actividad n°2 tierra y mar.....	114
Actividad n°3 vuelta al mundo.....	117
Actividad n°4 momento para dar estímulo.....	120
Actividad n°5 mundo al revés.....	123
Actividad n°6 carrito conductor.....	126
Actividad n°7 el espejito mágico.....	130
Actividad n°8 mi sueño.....	133
Actividad n°9 globo arriba.....	136
3.8. Administración.....	140

3.9. Previsión de la evaluación.....	140
4. Bibliografía.....	141
4.1. Bibliografía citada.....	141
4.2. Bibliografía consultada.....	144
4.3. Lincografía.....	146
Anexos.....	149

Introducción

La educación es uno aspecto fundamental para la formación del ser humano, integral, humanista capaz de solucionar problemas, pensar e interactuarse con los demás.

Es importante que la educación se base en un modelo constructivista, haciendo que el escolar comience a formar conocimientos desde sus experiencias, interacciones y la realidad que lo rodea, su fin es formar personas críticas, reflexivas, y participativas junto a la sociedad libre de expresar lo que sienten sin ser obligados.

Es por ello que el MINISTERIO DE EDUCACIÓN, promueve a la ejecución de los clubes en la educación con el fin de construir las mentes escolares desde sus habilidades e interés haciéndoles partir desde la realidad que lo rodea, a más de fomentar al compañerismo, despertar el interés en la clase, practicar en casa lo aprendido, haciendo que el estudiante no se sienta en una clase monótona, tradicionalista o solo dentro del aula, desarrollando en el entorno con compañeros de diversos años escolares.

La labor del docente es estimular al estudiante el interés por la temática y la relación con las demás personas con el fin de compartir experiencias y habilidades.

Por eso es fundamental la propuesta hacia el uso de una guía didáctica como un instrumento, para el desarrollo integral de los estudiantes enseñando al educando saberes desde el juego motivando a una clase activa y participativa. Las actividades propuestas permitirán desarrollar en el estudiante valores, aceptación hacia los compañeros, un autoestima en sí mismo, la comunicación entre docente estudiante entre otras.

Esto accederá a que el dicente tenga la confianza de preguntar al maestro inquietudes generadas dentro de la clase, permitiendo a que tenga un

entendimiento fácil y pueda desarrollar sus tareas de manera eficaz, impulsando a la investigación de nuevos temas.

Para llevar a cabo la investigación sobre el tema propuesto es necesario el desarrollo de los siguientes tres capítulos los cuales permiten comprender de manera eficaz la investigación, junto a su propuesta que a continuación se detalla:

CAPITULO I.- Consta de Antecedentes investigativos, fundamentación científica las cuales son; psicopedagógica, axiológica, psicológica y sociológica, categorías fundamentales, preguntas científicas y el marco teórico.

CAPITULO II.- Se detalla la breve caracterización de la institución objeto de estudio, recolección de datos, análisis e interpretación de resultados, breve caracterización de la institución, diseño metodológico, modalidad de la investigación, nivel o tipo de investigación, análisis e interpretación de resultados y conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO III.- Diseño de la propuesta, justificación, antecedentes, descripción de la propuesta.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Antecedentes Investigativos

La presente investigación, tema la incidencia de los clubes en el desarrollo científico es necesario realizar búsquedas similares al tema, para lo cual se da un recorrido por los repositorios de las diversas Universidades del Ecuador donde se puede encontrar investigaciones que van a ser reflejadas en los párrafos siguientes.

Parfraseando SIGCHA, Michael (2014), en su artículo investigativo sobre los clubes escolares menciona “los clubes escolares ayuda integrarse entre niños, niñas y adolescentes a través de espacios lúdicos y experiencias ayudando a potenciar habilidades sociales, psicológicas y cognitivas con el fin de crear proyectos y mostrar solución con los mismos estudiantes descubriendo habilidades, destrezas generando interés”.

A nivel nacional la creación de los clubes en la educación demuestra ser una actividad relacionada entre el juego, adquisición cognitiva, descubrimiento de habilidades los que permiten, que la clase no sea monótona, las mismas buscan integrar a grupos escolares con el fin de fomentar la socialización, una comunidad en armonía y valores entre estudiantes.

Las temáticas se imparten en espacios abiertos donde los discentes puedan tocar, observar a la vez genera curiosidad sobre diversos aspectos, provocando el desarrollo científico de los estudiantes.

El rol del maestro es fomentar la creación de proyectos novedosos por los mismos estudiantes con el fin de mostrar una solución desde la observación al medio. Es necesario que el docente tenga una formación psicológica para que pueda analizar los comportamientos del alumno e integrarlo a grupos, observar las necesidades que cada uno de ellos presentan, adquisición de conocimientos.

En la provincia de Cotopaxi se encuentra tesis sobre las actividades lúdicas se toma como referencia a los juegos que pueden ir de la mano con los clubes para la integración e interés en la clase:

Para CHICA, Ramona (2008-2009), en su tesis de master en la carrera de educación y desarrollo social de la Universidad Tecnológica Equinoccial tema de tesis titulada las estrategias lúdicas como recurso de potenciación de la comprensión lectora, concluye que las: “técnicas lúdicas es un trabajo que todo docente debe poseer para la motivación de los estudiantes ya que permite el desarrollo intelectual porque a través del juego imagina inventa y critica clarificando que constituye la columna vertebral del aprendizaje y desarrollo del niño con la ayuda del mediador a la ves optimiza al labor docente ayudando a la comprensión fácil en los estudiantes”

Las actividades lúdicas en los clubes permite potenciar en los niños y niñas a aprender a razonar mediante el juego transformándose en un aprendizaje significativo los cuales optimizan para un desarrollo cognitivo de los niños junto al docente como guía de la temática promoverá la comprensión fácil, accediendo al estudiante mantenerse activo en la clase captando los intereses y generando la creatividad junto a la forma de razonar.

A nivel institucional los clubes el autor DELGADO, Enrique (2014), en un artículo de revista titulada menciona: “los clubes es una metería donde el estudiante obtiene habilidades de manera práctica a la vez se manifiesta que los clubes trata de apegar a los estudiantes con los recursos tecnológicos para su investigación y familiarización con los temas esto ayuda a que el niño pueda ya direccionarse por una carrera en el futuro”.

Dentro de las instituciones educativas los clubes llegan a ser parte fundamental en la formación del niño con la manipulación e interpretación vinculada con la tecnología de manera responsable accediendo a libros investigativos, videos de estudios, conferencias web, paginas virtuales entre otros.

Es por eso que el Ministerio de Educación ha observado que es necesario la implementación de los clubes tres horas semanales, con el fin de formar grupos humanos con talento y destrezas, integrándose entre compañeros, conociendo sus opiniones desde las experiencias el fin de los clubes es generar estudiantes en valores, activos y participativos a más de que ayudan a inclinarse por una carrera para el futuro por sus estudiantes desde la medición y reconocimiento de las habilidades que cada estudiante posee.

1.2. Fundamentación científica

Para la presente investigación es necesario utilizar los fundamentos científicos que permitan defender y argumentar la temática con el fin de estructurar los contenidos teóricos de manera satisfactoria, es por ello que a continuación se refleja las siguientes fundamentaciones:

1.2.1. Fundamentación Psicopedagógica.- investiga los problemas educacionales, permite guiar al estudiante desde el estudio del comportamiento, pensamiento, lenguaje junto a las técnicas, métodos y estrategias que el docente utiliza en su clase desde las experiencias y sus propósitos.

Siendo la psicopedagogía ciencia encargada del estudio y las formas de comportamiento en los estudiantes en la clase, permite al docente utilizar métodos, recursos, estrategias entre otros, para la integración entre escolares, parte desde la observación hacia los alumnos su conducta permite generar preguntas de encuestas que se encuentran en el tema de investigación y mediante ella aplicar los temas pertinentes en el marco teórico teniendo una orientación para su investigación.

1.2.2. Fundamentación Axiología.- La axiología es el estudio filosófico de la ética, valores de cada individuo generaliza y armoniza a la naturaleza con el hombre con el fin de sobrellevar una vida estable con una relación a la sociedad este término aparece en el siglo XIX.

Los valores son concebidos desde los hogares de cada individuo y el docente se encarga de alinearlos, entonces la axiología permite desarrollar conceptos dentro del marco teórico direccionados a los valores: compañerismo, autoestima, amistad entre otros dentro de los clubes, para poder generarlos y aplicarlos en la vida práctica.

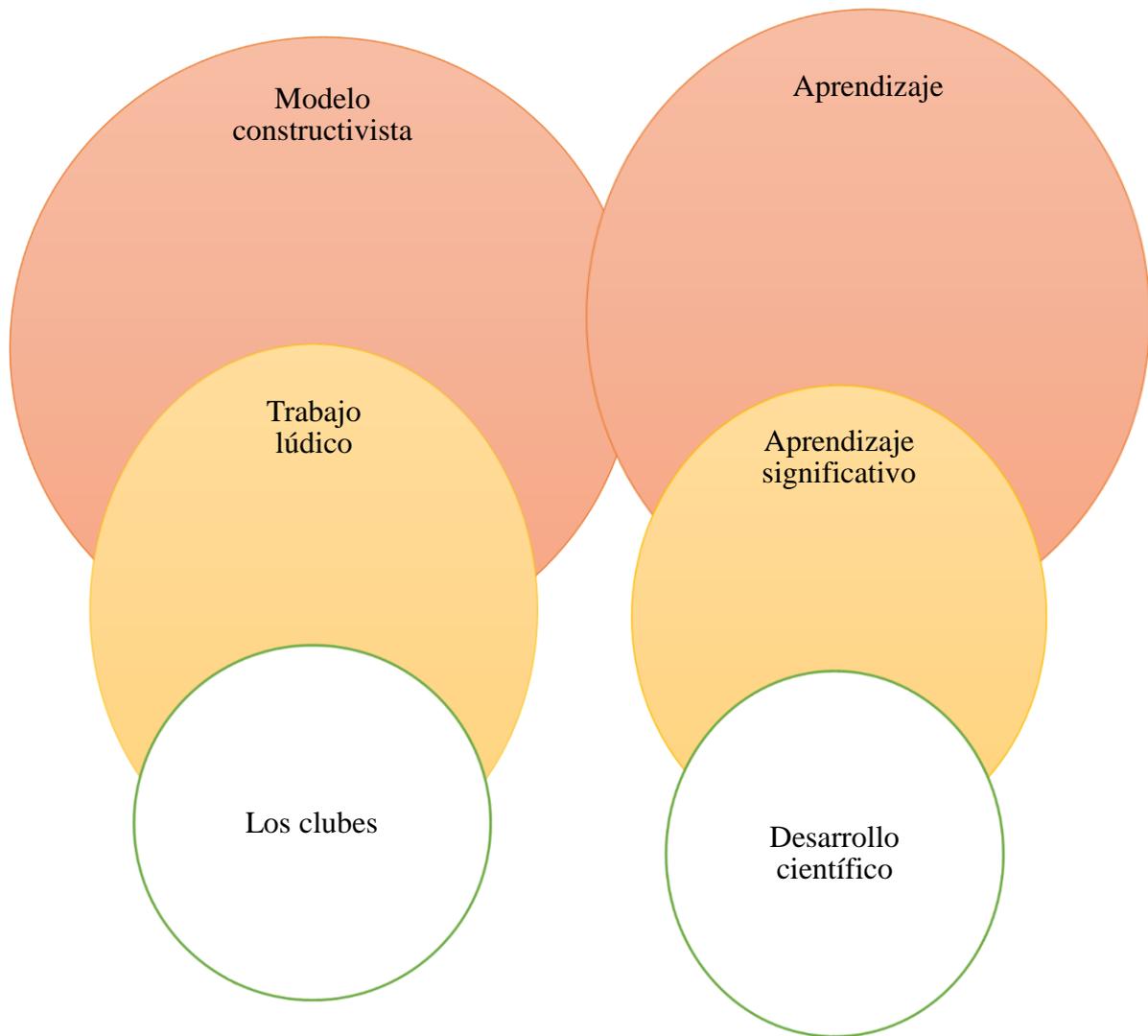
1.2.3. Fundamentación Psicológica.- Ciencia que estudia el comportamiento, procesos mentales, sensaciones y percepciones del ser humano frente a la sociedad, trata de solucionar los problemas que se presentan como trastornos y problemas escolares.

En consiguiente la psicología se aplica dentro de este tema de investigación mediante la observación, permite buscar información que se direccionen a los comportamientos formas de actuar y pensar en los alumnos a la vez indagar temáticas hacia el estudio de los conceptos como también generar preguntas de encuestas que permitan buscar resultados.

1.2.4. Fundamentación Sociología.- Ciencia que estudia los comportamientos del ser humano y su relación con los demás individuos. La sociología se aplicara al momento de relacionarse con los estudiantes y poder observar cuales con los inconvenientes frente al momento de desarrollar actividades en equipo.

1.3. Categorías fundamentales

GRÁFICO N° 1 CATEGORIAS FUNDAMENTALES



Variable Independiente \longleftrightarrow Variable Dependiente

Desarrollado por: Adriana Toapanta

1.4. Preguntas Científicas

Las preguntas científicas permiten diagnosticar, si los objetivos planteados dentro de la tesis y el desarrollo de la propuesta llegan a tener logros en la formación educativa del escolar.

¿Mediante que estrategias y métodos se va dar el análisis de los fundamentos teóricos y conceptuales de los clubes y el desarrollo científico?

¿Cómo se va a diagnosticar la situación actual de los trabajos lúdicos en la hora clases de la Unidad Educativa 19 de Septiembre Dr. Camilo Gallegos D. para determinar las fortalezas y debilidades?

¿Quién es el encargado del desarrollo de una guía didáctica con actividades lúdicas que apoye a los clubes?

1.5. Marco teórico

La presente investigación se basa en fundamentos teóricos de cada una de las variables las cuales son importantes para sustentar la tesis de investigación comprender cada una de las teorías para estar sumergidos en el tema para ello se ha seleccionado las siguientes variables con sus subtemas relevantes:

1.5.1. Modelo constructivista

1.5.1.1. Modelo.- Para SMITH y BARNES, (1988) define a un modelo como “un sistema de postulados, datos e inferencias presentadas como una descripción matemática de una entidad o una abstracción que representa el estado o compartimiento de un sistema en cierto grado, el modelo es un fenómeno una herramienta que se usa para describirlo, interpretarlo, predecir comportamientos, en diferentes situaciones”. (pág. 37).

Un modelo es un objeto observable se manifiesta mediante la percepción, los sentidos, brinda un análisis mediante la relación e definición de características,

parte de la experiencia, reúne argumentos y criterio de pensar en la educación es un medio para guiar al docente, se encarga de comprender a los problemas en el aula brindando soluciones.

A la reunión de los dos términos nos da como resultado los modelos pedagógico el cual nos da a conocer como son las condiciones de instruir, guiar y formar a los educandos desde la parte psicológica, axiológica y sociológica su forma de actuar, pensar junto a la reflexión del estudiante hasta la interacción con los demás.

Dentro de la enseñanza los modelos pedagógicos son importantes para guiar el aprendizaje a medida que transcurre el tiempo los modelos se adaptan con el fin de mejorar las maneras de educar a los estudiantes desde sus conocimientos previos partiendo de la reflexión, posteriormente se presenta que es modelo pedagógico para esto se parte desde el conocimiento del siguiente término.

1.5.1.2. Pedagogía.- Según GUANIPA (2008), descifra a la pedagogía “del griego paidos que significa niño y gogia que quiere decir llevar o conducir” (pág. 37).

Para GUANIPA (2008), presenta a la pedagogía como “conjunto de saberes que se ocupa de la educación, y como ciencia de carácter psicosocial ligado a los aspectos psicológico del niño en la sociedad” (pág. 38).

Por lo tanto la pedagogía es una ciencia dirigida a la formación, instrucción y construcción en sentido humanista en valores y reflexiones parte de la aceptación de criterios de cada individuo con el fin de direccionar, agrupar y argumentar un concepto de acorde a las temáticas, enfocándose en la unión de grupos educativos de manera axiológica, se encarga de resolver conflictos que se encuentran en la educación, permite conocer al educando las estrategias, métodos, actividades que se acoplen al modelo pedagógico a utilizar para impartir su enseñanza.

De la misma manera está unido a los caracteres psicológico formas de actuar, pensar y expresarse a los demás dentro de la convivencia entre grupos escolares permite a la integración con sus compañeros conociendo las dificultades.

1.5.1.3. Modelos pedagógicos.- Tomando la idea de TORRES, Ginger, M (2009), nos dice que “los modelos pedagógicos es la representación de relaciones que están expuestas en el acto de enseñar el cual afina la concepción del hombre a partir de sus diferentes dimensiones psicológicos, sociológicos y antropológicos que ayudan al docente a brindar repuestas como ¿Para qué? ¿Cuándo? Y ¿Con qué? describirlo, interpretarlo, predecir comportamientos, en diferentes situaciones”. (pág.37).

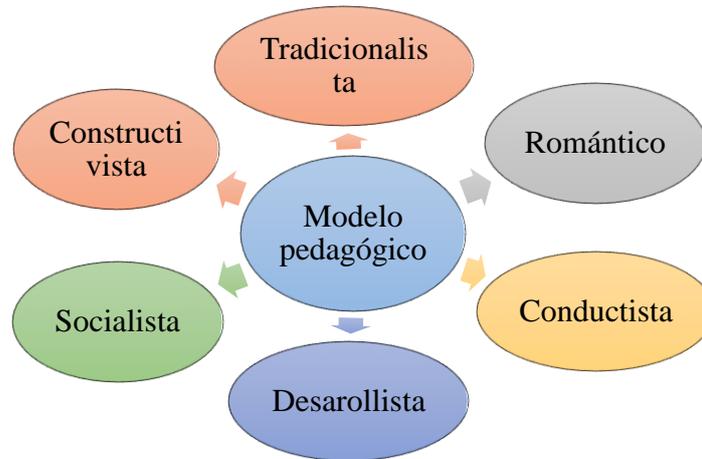
En definitiva un modelo es un instrumento de guía permite forma nociones en cada mente de acorde al criterio del individuo, mientras que la pedagogía es una estrategia metodológica de enseñanza mediante la utilización de técnicas e instrumentos que permita formar al estudiante desde la interacción social, junto a la psicopedagogía con el fin de agruparlos a espacios e interrelacionarse con la comunidad educativa.

Permite generar preguntas y objetivos como son: ¿para qué voy a enseñar?, ¿qué voy a enseñar? ¿Cuáles son los logros que quiero alcanzar?, en cada alumno con el fin de formar saberes en todos los que se encuentran en la clase, con la utilización de la didáctica, juegos y motivaciones para despertar el interés de cada uno de ellos dando como resultado un aprendizaje significativo.

Para lo cual la educación ha evolucionado con la utilización de los modelos pedagógicos presentados a continuación:

Según TORRES, Ginger, M, dentro de su texto nos da a conocer los siguientes modelos pedagógicos que tenemos en la educación desde el pasado hasta la actualidad:

GRÁFICO N°2 MODELOS PEDAGÓGICOS DE LA EDUCACIÓN



Desarrollado por: Adriana Toapanta

Dentro de la investigación se toma en cuenta al modelo constructivista, el cual se aplica dentro del sistema educativo para la formación de estudiantes e incluso en los clubes ya que es una actividad seleccionada por los mismos estudiantes y no impuesta por los docentes.

Modelo constructivista.- Para VIGOSTSKI, (1978), sostiene que “es el desarrollo cognoscitivo basándose en el proceso de socialización cultural, según el autor, el conocimiento consiste en la habilidad para utilizar herramientas socialmente relevantes, desde lápices hasta computadoras e interpretar signos culturales, tales como el lenguaje, la escritura, el sistema de números etcétera dentro de un proceso de socialización.” (pág. 38)

La educación se presenta desde el hogar se forma dentro de las aulas basándose en las experiencias, procesos de aprendizaje parte de lo simple a lo complejo crea procedimientos mentales, ideas de acorde a la necesidad de cada individuo siendo un factor propio de la persona, el ser humano aprende y conoce conforme a los problemas presentados ante ellos.

Para la utilización de este modelo se ha utilizado libros, recursos didácticos y tecnológicos donde los estudiantes puedan aprender, modificar los ambientes externos; como son los materiales internos la formación de comportamiento de

cada persona. Es necesario que los recursos tecnológicos tengan una orientación de los padres y el mismo docente para su correcta utilización.

La escritura está dentro de este enfoque puesto a que el estudiante puede escribir, redactar un libro desde la imaginación con su forma de pensar a la realidad donde vive familiarizándose con las letras, formas de escribir, redactar, el estudiante desarrolla la cognición ofreciendo soluciones.

Por consiguiente el modelo constructivista para BALBI, Juan (1997):

“Por definición los constructivistas no sienten que tengan las respuestas “verdades”, “finales”, o necesariamente los “mejores acercamientos” a las cuestiones perpetuas de las experiencias humanas y de su cambio evolutivo. Los constructivistas están fascinados por los patrones, procesos y principios inmanentes a la complejidad dinámica de la experiencia individual, y de forma especial y su implicación en la maraña de las relaciones (sociales, simbólicas y otras). Los constructivistas sostienen que tales patrones, procesos o principios son importantes debates para los temas de investigación futura sobre la adaptación y desarrollo humano.” (pág. 207)

El modelo constructivista pretende enseñar, comprender, guía desde sus errores permiten que los alumnos entiendan que no todas las respuestas deben ser verdaderas o claras mucho menos deben estar presentes, para ello se menciona que el aprendizaje se da desde el reconocimiento de equivocaciones, parte de la imaginación, comprensión, asimilación de lo interpretado, dentro de ellos los instrumentos a usar son los libros, revistas, artículos informativos.

Hilo conductor para las relaciones entre grupos humanos de manera axiológica en valores y desarrollos humanos la comunicación ya sea de forma verbal, escrita y simbólica mediante gestos y movimientos corporales, permite transferir ideas los cuales se transforman en temas de discusión ante diversos criterios con el fin de aceptar un solo concepto o definición de un tema discutido, genera a la búsqueda de información y adquisición cognitiva de acorde a la necesidad del individuo.

El enfoque constructivista es lograr el aprendizaje de los estudiantes mediante la interrelación entre alumno- maestro, el docente guía mientras que los seguidores aprenden desde sus propias curiosidades de manera activa tanto motriz, intelectual y afectivo, dentro de este modelo toma en cuenta que la educación se basa en las experiencias tiene mucho que ver con la escritura y comunicación, los cuales ayudan a desarrollar los nuevos esquemas mentales que permite organizar, representar ideas en forma ordenada y de acorde a la temática de manera libre permite la estimulación de la creatividad, organización y actuación inmediata frente a una dificultad dentro de las representaciones mentales tenemos a los; mentefáctos, mapa semántico, diagrama de venn, mapa conceptual, mapa mental, organizador cíclico etcétera los cuales permiten crear conceptos en el estudiante de manera eficaz.

En definitiva para la construcción de un aprendizaje significativo es fundamental tener en cuenta los actores y factores que intervienen para este desarrollo:

Aspectos y actores del modelo constructivista

Reconocer las características.- Para el desarrollo de la “construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social, no de la competición entre los estudiantes para obtener apreciación y conocimiento” (JONASSEN 1994).

Con lo citado nos da a comprender que la educación no es quien aprende rápido, es cuál es el individuo que presenta soluciones frente a un problema suscitado.

En el modelo constructivista se rigen cuatro aspectos fundamentales dentro de la formación intelectual del niño.

✓ Relacionar al estudiante con el mundo real y partir desde los problemas observados buscando soluciones.

- ✓ Motivar a la formación cognitiva de los estudiantes desde sus expectativas y su forma de crítica e intelecto.

- ✓ Enviar tareas que promuevan a un aprendizaje significativo, donde el estudiante pueda observar y detallar su análisis.

- ✓ Rodear al estudiante en un entorno de aprendizaje constructivista.

Ideas básicas.- Imparte conocimientos desde las experiencias previas se toma en cuenta el proceso, el aprendizaje debe partir desde la planificación de una hipótesis junto al bosquejo de medios se debe tomar en cuenta que este aprendizaje se da de manera activa. La instrucción se da mediante la vivencias el contexto que lo rodea, rol del docente su fin es llenar vacíos de manera fácil a la vez reflexiva para generar conocimientos.

Implicaciones pedagógicas.- Es el del docente como actor en la educación debe preparar su clase con la planificación previa con el fin de facilitar, moderar y orientar la clase de manera interactiva y participativa, el mediador es el encargado de formar una educación inmersa en valores, ayuda a respetar las diferencias individuales de manera emotiva debe poseer un conocimiento de la psicología educativa ya que mediante ella se puede comprender la forma de comportarse de cada individuo y buscar medios para enseñar y comprender, es esencial la habilidad de crear materiales interactivos que permitan al docente generar curiosidad desde la observación, manipulación e interpretación de manera individual o grupal para ello fomentar la axiología junto a la formación cognitiva.

Rol del alumno.- “El constructivismo social tiene como premisa que cada función en el desarrollo cultural de las personas aparece doblemente: primero a nivel social, y más tarde a nivel individual; al inicio, entre un grupo de personas (intrapicológico). Esto se aplica tanto en la atención voluntaria, como en la memoria lógica y en la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan con la relación actual entre los individuos” (VYGOTSKY, 1978).

La interrelación entre seres humanos permite conocer realidades de la cultura, formando los conocimientos de manera grupal e individual con la aceptación de comportamientos y formas de pensar de cada individuo para ello es necesario poner la atención adecuada en lo que se imparte, no de manera obligatoria pero si de manera emotiva que estimulen a desarrollar tareas, interés y la investigación.

El rol del estudiante es comprender, asimilar los nuevos conocimientos junto a los anteriores construyendo de manera activa, participativa con los estudiantes compartir ideas con los demás y respetar sus criterios cumpliendo con las actividades propuestas en la clase.

Interacción estudiantes.- Se presenta en un ambiente de armonía, desarrolla la colaboración junto a la comunicación entre compañeros permite relacionar con facilidad con los demás.

Relación docente- alumno.- Se clarifica que debe existir comunicación, inter-aprendizaje respeto de criterios con los estudiantes en el proceso de evaluación, permite que los educandos adquieran confianza con el profesor.

Evaluación.- Se considera evaluable los aspectos cognitivos y afectivos forma de resolver problemas del estudiante, como también la relación y la interpretación junto a la observación, la tarea del maestro es desarrollar instrumentos de evaluación de acorde a la temática tratada desarrolla en el niño el intelecto su manera de pensar, descubrir y explorar. La autoevaluación hacer que el estudiante pueda corregir sus errores por lo que el mismo deduce, analiza permite en el niño al mejoramiento del comportamiento y la búsqueda de información.

La evaluación mide

- ✓ El conocimiento adquirido y la habilidad de los estudiantes para resolver dificultades.

- ✓ La capacidad de asimilar y desarrollar relaciones de lo aprendido con la vida diaria.

- ✓ Evaluar lo que los alumnos comprenden y deduces con su propio criterio.

Aplicación en las TICs.- Se proyecta en el trabajo colaborativo mediante la participación, retroalimentación e interacción con los recursos tecnológicos que le rodean los cuales deben ser considerados como medio de aprendizaje en el desarrollo de cada alumno.

La enseñanza en borde a la tecnología se desarrollar mediante: blocs, redes sociales, aulas virtuales, video conferencias de manera individual, grupal junto a la orientación del docente desarrolla el mejoramiento en la educación guía a la auto preparación fomenta el interés y la curiosidad.

Siendo el modelo constructivista el que permite la creación de conocimientos a largo plazo generando un aprendizaje significativo.

1.5.1.4. Metodología constructivista.- Permite al docente utilizar metodologías adecuadas para la formación de nuevos conocimientos.

Teoría del aprendizaje significativo.- Para POZO, (1989) menciona “se ocupa específicamente de los procesos de aprendizaje enseñanza de los conceptos científicos a partir de los conceptos previamente formados por el niño en su vida cotidiana [...]. Ausubel desarrolla una teoría sobre la interiorización o asimilación, a través de la instrucción” (pág. 9)

Este aprendizaje se da de manera individual o grupal mediante esto se explica procesos en la construcción de saberes en cada persona trata de seguir una secuencia de pasos desde la motivación hasta su evaluación, para la construcción de conocimientos depende la orientación y los medios que el docente utilice para generar un conocimiento a largo plazo en el escolar se lograra comportamientos

adecuados en valores de manera crítica, reflexiva y comparativa esto se va desarrollando a lo largo de la vida según al nivel de complejidad que se presente el tema a medida que pasa los años en los niveles educativos.

El descubrimiento.- Los actores educativos deben partir desde una lluvia de ideas presentan soluciones, inquietudes despertando el interés en los individuos.

Zona de desarrollo.- Permite crear hipótesis de un problema en la cual el estudiante refuerce su intelecto para poder reflexionar y pensar una solución a lo descubierto investigado.

Aprendizaje centrado en la persona- colectivo.- Relación de un grupo de personas con habilidades diferentes, capacidades, forma de pensar, sentimientos y motivaciones, la enseñanza se centra en la formación de valores, actitudes dentro de un contexto de familiarización con la temática y la sociedad junto a las formas de aprender de cada estudiante.

Aprendizaje imitando modelos.- Permite aprender de manera vicaria mediante la sustitución o la imitación a personajes que permitan inculcar valores y formas de pensar desarrollando un aprendizaje y atención, retención y reproducción esto se da en las dramatizaciones.

Metodología activa.- Permite al estudiante involucrarse con los demás partiendo de una motivación de manera motriz, intelectual y dinámica.

El aprendizaje colaborativo, dinámico y comunicativo.- Desarrollo de conocimientos mediante relaciones de manera individual, grupos grandes y grupos pequeños a manera de juegos, motivaciones permite el habla y la relación con los demás individuos.

1.5.1.5. Ventajas.- Siendo el modelo constructivista activo permite que el estudiante construya su conocimiento, desarrollándose de manera participativa es

necesario señalar como ayuda a optimizar las clases en la interacción entre docente estudiante:

- ✓ Permite desarrollar el pensamiento de cada estudiante y comprende los comportamientos, haciéndolos responsables y corrigiendo comportamientos promueve al proceso de razonamiento y el aprendizaje en conjunto.
- ✓ Accede tomar decisiones y soluciones frente a una dificultad mejora el rendimiento de cada uno en el entorno crea curiosidad.
- ✓ Ayuda a construir conceptos desde sus experiencias formando ideas.
- ✓ Enseña al estudiante seleccionar conceptos o aprendizajes que son necesarios para él.
- ✓ Desarrolla el aprendizaje en las interacciones de un entorno significativo permite interactuar con la realidad que lo rodea.
- ✓ Las tareas van direccionados al contexto en la vida real.
- ✓ El aprendizaje se da en forma de debate, ideas, experiencias mediante discursos que permitan reflexionar.
- ✓ La enseñanza se presenta mediante experiencias físicas, mentales construcción de conocimientos individuales y mediante la experiencia afectiva.

1.5.1.6. Perfil del docente del siglo XXI.- Para PIAGET, Jean manifiesta: “El principal objetivo de la educación es el de crear individuos capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que hicieron otras generaciones, individuos creativos, inventivos y descubridores cuyas mentes puedes criticar, verificar que no acepten todo lo que se les ofrezca” (pág.4)

Mediador comprende a los estudiantes como el segundo padre o madre de ellos, tienen la capacidad de analizar y brindar soluciones frente a un problema. El trabajo docente es desarrollar materiales innovadores que llamen la atención de los estudiantes, permite al docente a salir del cuadro tradicional a un ente imaginativo, activo, reflexivo y creador, habilidades de manera rápida, sencilla, eficiente y económica, opina de manera individual dentro de lo subjetivo y lo expresa objetivamente permite compartir ideas y la libertad de criticar lo comprendido.

Para el autor IMBERNÓN (1998), expresa que: “la función docente comporta un conocimiento pedagógico específico, un compromiso ético y moral y la necesidad de corresponsabilización con otros agentes sociales, esto es así puesto que ejerce influencias sobre otros seres humanos y, por lo tanto, no puede ni debe ser una función meramente técnica de expertos infalibles”. (pág. 23)

El mediador tiene como fin el uso de elementos quienes permitan definir y estructurar una temática facilitadora para los estudiantes reconocimiento de la ciencia métodos de enseñanza aprendizaje los cuales permiten orientar al estudiante, permite desarrollar habilidades, valores, y la inteligencia reflexiva y emocional, incentiva al desarrollo de tareas de manera propia o grupal responsable desde sus intereses esto se desarrolla tanto en el docente como el estudiante para ello se necesita la constante actualización en el docente.

Es aquel individuo que se dedica a la enseñanza y conocimiento de métodos estrategias pedagógicas estimula a conocer conceptos de manera pedagógica, facilitador y mediador del aprendizaje trasmite conocimientos, valores, habilidades crea comportamientos y direcciona en los estudiantes.

Perfil profesional del docente.

CERPE, (1982) parafraseo: “El Perfil del Educador se define como una visión humanística, socio-científica y tecnológica que un estudiante debe tener e incorporar al egresar de un nivel educativo, asimismo se debe integrar los alcances

de los ejes transversales, las intenciones educativas globales de las áreas académicas y las capacidades cognitivas- intelectuales, cognitivas-motrices y cognitivas-afectivas a objeto de alcanzar una formación integral del educando. Facilitador de oportunidades que propicia experiencias metodológicas que estimulan la actividad de los educandos y responden a los propósitos y objetivos de la educación”. (pág. 3)

Conjunto de rasgos hacia la búsqueda de un objetivo dentro del análisis de la sociedad, problemas, valores formas de comportamiento de cada ser busca soluciones mediante la educación junto a experimentos, análisis, investigaciones con la innovación y la aceptación a la nueva tecnología un maestro sumergido en las TICS, se conduce a nivel de reajuste con los estudiantes, el alumno debe ser formado en la valorización y aceptación de las diversas culturas que lo rodean, el cuidado de su cuerpo junto a una buena alimentación, reconocimiento de la biodiversidad buscando su protección con el fin de que el estudiante pueda ser crítico, reflexivo en la sociedad formando personas democráticas.

Motivador, dinámico animador de la clase su nombre maestro del siglo xxi acepta las formas de pensar de cada individuo, parte de los conocimientos y experiencias desde los mismos discentes estimulando a la creatividad y movimiento del cuerpo la meta del docente es desarrollar seres pensantes, analíticos, capaces de solucionar y reflejar interacción con los demás el conocimiento en axiologías desde el estudio psicológico de cada alumno.

Entonces perfil del docente del siglo xxi es de manera humanista, constructivista, crea, planifica junto a la utilización de medios, recurso, actividades lúdicas los cuales consienten el desarrollo intelectual frente a la necesidad de cada estudiante su temática a impartir está rodeada en axiología fomenta a la práctica de valores como en sí mismo, la sociedad y el medio que lo rodea esto al impartir en cada una de su temáticas.

A más de eso el mediador de la clase debe brindar confianza con los estudiantes con el fin de que la clase se dé a manera de interactuar unos contra otros en este siglo la frase encontrada por los maestros es NUNCA SE DEJA DE APREDNER: el docente de este siglo es dar la clase con la boca cerrada mencionaba en una conferencia de primera jornada pedagógica da a comprender que las actividades en el aula va en torno al estudiante quien forma conceptos en el mismo el rol del maestro es presentar materiales que les permita reflexionar o asumirlos a problemas que permitan pensar soluciones.

Para ello el guiador del siglo xxi debe tener las siguientes actitudes dentro de la enseñanza sin olvidar que debe existir la vocación mediante ella la enseñanza se da con paciencia y amor a continuación se presenta los siguientes aspectos que debe generar en la clase:

Características

- ✓ Creativo ante las necesidades que presentan en el aula con la utilización de materiales que lo rodean con el fin de enseñar y brindar soluciones a la comunidad educativa.
- ✓ Optimista, llevar su clase de manera activa positiva así sea la realidad triste de la temática hacer en el estudiante la creación de soluciones inspirar confianza y escuchar las inquietudes de cada alumno.
- ✓ Actualización constante de materiales, recursos, estrategias metodológicas que se presentan en la labor educativa proyectos para alcanzar logros de los objetivos planteados de manera estimulante y significativa junto a la evaluación permanente tanto a sí mismo como al estudiante.
- ✓ Ente participativo activo, responsable preocupado por los problemas de la educación capaz de brindar solución ya sea emocional, afectivo, cognitivo en cada uno de los estudiantes con el fin de cubrir todas las expectativas del

discente, toma de decisiones durante el proceso de aprendizaje en la comunidad educativa de manera responsable.

- ✓ Un ser humano, humanista formado en valores, ética y moral que permita ser perfil de guía para los demás e incluso para los mismos estudiantes consejero ante problemas por adoptar normas de conducta responsable y respetuoso frente a las costumbres que lo rodean manteniendo la equidad y la igualdad en la clase.

Técnicas y procedimientos a utilizar

En la educación es fundamental la utilización de técnicas los cuales son:

Agrupación y Síntesis.- El docente crea hipótesis que permita reflexionar a los estudiantes y partir desde la observación de los mismos y su debida investigación.

Arte de Preguntar.- Estimula confianza donde, pueda preguntar lo que no ha comprendido, fomenta a la investigación a cada uno de ellos y mediante su indagación se parte la clase.

Arte de Relacionar.- Fomenta a la agrupación de grupos y la interacción entre ellos aceptar las ideas, con el fin de conocer los comportamientos de cada estudiante e incluso los problemas educacionales que se presentan en los mismos.

Crear en sueño.- Esta técnica a utilizar por el docente permite a que el escolar plantee una hipótesis para brindar solución, el guía fomenta a cerrar los ojos y mediante la imaginación de ellos deben ir plasmando en una hoja que solución le brindaría frente a ese inconveniente.

Escenarios.- La clase se da de manera interactiva, activa en movimiento aquí se desarrolla actividades donde los actores de la clase puedan dramatizar el tema.

Grafos.- La utilización de gráficos, collage innovadores permite la creación de conceptos en cada uno de los estudiantes con el fin de socializar y extraer un solo concepto.

Panel de Discusión: Es una técnica grupal en el cual permite expresar lo que el estudiante siente a manera de un debate donde pueden ofrecer soluciones, ventajas y desventajas en grupo.

1.5.2. Trabajo Lúdico

Con el fin de comprender que es un trabajo lúdico dentro de la educación se va a reflejar su concepto:

1.5.2.1. Trabajo Concepto.- El trabajo se explica por el diccionario de la lengua española, proviene del latín tripaliare o tripallium da a entender, la acción de esfuerzos y actividades desarrolladas de manera motriz o intelectual.

Entonces el trabajo es el esfuerzo humano con el fin de buscar beneficios de manera satisfactoria, es toda actividad que permite al ser humano a realizar alguna labor ya sea en movimiento o intelectualmente (pensar), a la vez esta acción se conoce como un esfuerzo que realiza en la antigüedad se denominaba tripallium porque existía la esclavitud y se le conocía así a los tres palos o también se les llamaba forma de maltratar para que cumplan con su labor, además se le conoce que es fuente de toda riqueza para aprovechar las oportunidades como una condición básica y fundamental de todo ser humano durante su vida esto se puede dar de forma individual y colectiva, permite plantear metas y objetivos que le permitan tener nuevos rumbos a la vez pueda trabajar en grupo y aceptar ideas y opiniones de los demás quienes le rodean.

1.5.2.2. Trabajo y Educación.- El trabajo al ser una actividad de movimiento de manera intelectual que se da en el cerebro, para los docentes junto a los estudiantes al generar conocimientos busca rendir cuentas de los pasos que realizan para

impartir su clase esto permitirá buscar el mejoramiento de sus capacidades y la socialización entre el maestro y alumno.

Parafraseando GONZALES GARCIA, Lázaro, (1993), nos da a entender que el trabajo en la educación es cuando los estudiantes desarrollan actividades grupales o individuales, maquetas, mapas conceptuales entre otros a más de que sea una estrategia educativa es una labor en clase o los años de escolarización que deben pasar para su graduación.

El hecho de asistir a una clase y desarrollar actividades grupales o individuales ya se denomina trabajo, pero además fomenta el compañerismo, honestidad, puntualidad valores que se deben formar en cada alumno, con el apoyo de los padres, busca que los estudiantes construyan sus conocimiento mediante su propio esfuerzo haciendo las cosas por si solos.

1.5.2.3. Lúdica concepto.- El término lúdica proviene de ludos se desglosa del juego ya desde 3.000 A.C los primeros seres humanos experimentaron y encontraron cosas novedosas mediante el juego como la música, crear objetos e incluso alimentarse e incluso la implementación del fuego.

De esta manera se entiende que la lúdica ayuda al desarrollo de los seres humanos en diversos descubrimientos. Además permite conocerse sus sentimientos y emociones se apoya con la educación trasmite saberes desde lo afectivo entre maestros y alumnos, fomenta el compañerismo, la socialización entre individuos mediante varias actividades que les permite conocerse y respetarse.

Parafraseando a YTURRALDE, Ernesto (2012 – 2013), interioriza que los juegos pueden estar presentes en diferentes etapas de la vida en los procesos de aprendizaje del ser humano, a la vez menciona que para muchos docentes desarrollar actividades lúdicas equivalen al ocio y a perder el tiempo en la clase está ligada al sentido de la vida y a la búsqueda de la creatividad.

Coincidiendo con el autor las actividades lúdicas ayudan al desarrollo del escolar, formando un ambiente gustoso, busca la creatividad del niño, ayuda a que el estudiante no sea repetitivo y sepa razonar, formar su propio criterio. Para ello es fundamental la aplicación de actividades lúdicas que es placentero para el docente porque los estudiantes estarán deseosos por aprender con entusiasmo, hay que tomar en cuenta también que las actividades lúdicas no se transformen en indisciplina para los educandos, para eso hay que saber dar reglas del juego dando a conocer cuál es el fin que se persigue como docentes al desarrollar estas actividades.

Parafraseando a PIAGET, Jean (1956) da a comprender que las actividades lúdicas permite al desarrollo intelectual del niño preparándolo para la vida adulta esto se da mediante la capacidad sensomotriz, simbólico y razonamiento el autor menciona tres tipos de juegos dentro de la educación; simple ejercicio (parecido al animal), simbólico (abstracto ficticio), y el juego reglado (colectivo, resultado de un grupo).

Así pues la actividad lúdica se da desde lo motriz, afectivo, motivacional e intelectual que es el desarrollo del pensamiento de manera crítica y reflexiva tomando en cuenta el avance evolutivo del niño en los niveles de educación, el aprendizaje se basa de manera individual y grupal con la manipulación de objetos, observación y desplazamientos corporales, desarrollo de la comunicación verbal y corporal, con sonidos y gestos de la cara, manos y cuerpo con la imitación de animales, de esa manera permite al niño conocer sobre las especies que los rodea, crea en el infante el respeto y la valoración del ambiente.

1.5.2.4. Importancia del juego en la enseñanza

Juegos sensoriales: Centraliza el desarrollo de los sentidos desde las primeras semanas de vida de manera visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa.

Juegos motores: Se desarrolla en los dos primeros años de vida se le conoce como motricidad fina y gruesa el niño puede andar, saltar, gatear arrastrarse entre otros.

Juegos manipulativos: Se relaciona con coger un objeto sujetarlo y manipularlo, esto ayuda al desarrollo óculo manual.

Juegos de imitación: Ayudan a desarrollar la imaginación del niño mediante la observación imitando al padre o a la madre están en la potestad de seguir lo que ellos desarrollan e incluso haciendo sus mismos gestos.

Juego simbólico: Es donde el niño transformar un objeto con su creatividad como una caja de fosforo en un carro un esfero en un avión y así otros objetos.

En realidad todas estas actividades lúdicas mencionadas son de gran utilidad, ayudara al niño a desarrollar su inteligencia desde la evolución de sus sentidos el juego no solo es una actividad para enseñar, ayuda a formar habilidades y destrezas en los niños y niñas.

1.5.2.5. Ventajas de las actividades lúdicas

- ✓ Permite a la integración entre compañeros.
- ✓ Desarrolla habilidades en los estudiantes mejorando la observación, tacto y percepción.
- ✓ Promueve a un aprendizaje significativo.
- ✓ Crea valores entre estudiantes con el fin de generar respeto.

1.5.3. Los Clubes

Parfraseando MINISTERIO DE EDUCACIÓN CLUBES PARA EL BUEN VIVIR (2014), menciona los clubes son actividades que permiten al estudiante el desarrollo integral, convivencia social, abre espacios y oportunidades promoviendo a la investigación la integración estas actividades se despliegan dentro de las jornadas escolares su fin es crear la imaginación del estudiante y la solución a un

problema. Desarrollando el ámbito científico, la vida práctica, cultural y deportiva para buscar el interés de los mismos parte desde las actividades lúdicas, tareas y estrategias donde están insertados los estilos de aprendizaje a más de crear interés en los estudiantes permite desarrollar habilidades cognitivas en el estudiante y comportamientos socioemocionales. (pág. 2)

Dado que los clubes son actividades que se dan dentro y fuera del aula tanto por los discentes como por los docentes es necesario el desarrollo de los conocimientos, búsqueda de soluciones, los cuales permiten genera la madurez según las condiciones de vida de cada individuo con la unión de diversas ideas, materiales, criterios persiguiendo un objetivo dentro de la humanidad, busca la totalidad aprovechando los recursos que se encuentran en el medio, mediante pasos que permitan mejorar y adelantar a diversas actividades individuales o grupales planteadas en la clase.

Por lo tanto el desarrollo integral es la asolación de ideas que permiten extraer conceptos comprender al escolar sus diversas formas de comportamiento en los clubes, permitirá compartir ideas, discursos, donde los estudiantes desarrollen sus habilidades a más de fomenta la formación axiológica, permite compartir y aceptar opiniones, siendo el profesor un mediador de la temática, a más de eso los padres, la sociedad pueden insertar sus conocimientos así aportar con los estudiantes puesto a que los clubes se dan para la solución de un problema observado o la investigación de la misma.

Lo que se busca desarrollar en los clubes es la convivencia social, la reunión de grupos o la armonización en un mismo espacio sin que exista violencia entre ellos, es parte de la inculcación de valores, sin embargo la convivencia no siempre va estar desarrollada dentro de la armonización o el compañerismo puesto a que dentro de una institución no todos los individuos piensan igual he ahí el rol del docente y la familia como guía de los educandos.

Entonces la convivencia social permite que el docente utilicen materiales, estrategias y métodos para la familiarización y el conocimiento entre ellos en un ambiente armonía, lo que se busca es, que los estudiantes aprendan a compartir con los demás ideas, pensamientos, actitudes e incluso habilidades ayudarse unos con otros para terminar algo, el estudiante debe sentirse feliz en los clubes ya que el selecciona algo que le gusta por las mismas razones escuchar a los demás y ser escuchado por los demás creara un autoestima elevado dentro de la psicología del comportamiento.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2014), parafraseo “los clubes se implementan como oportunidades que aportan a la formación integral mediante actividades lúdico-experienciales fomenta las habilidades, capacidades respetando sus preferencias, intereses individuales a la vez fortalece la formación holística haciendo que los estudiantes desarrollen actividades de su preferencia”, (pág. 6)

Permite al estudiante descubrir objetos innovadores mediante el juego, movimientos corporales, actividades mentales y sociales permitiendo interesarse por descubrir algo, de allí nace el placer por realizar experimentos no solo en la clase también en sus hogares fomenta el desarrollo científico, cognitivo, el docente deberá respetar las preferencias que posee cada individuo por indagar.

Cabe mencionar que la formación holística es el todo o entero de una actividad o conocimiento que se quiere generar en el estudiante como eje principal de los criterios, razonamientos y formas de pensar y aprender, siendo el docente moldeador, guía y constructor del conocimiento desde los conceptos creados por los mismos alumnos y alumnas.

En definitiva los clubes se desarrollan mediante prácticas y su integración y aprendizaje mediante el juego, que les permita despertar el interés por indagar aprendiendo cosas novedosas respetando los pensamientos holísticos de cada uno de los estudiantes.

Para el PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR (2013- 2017), en su política 3.7 plantea “fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y al uso del tiempo libre en actividades físicas deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales, sociales de la población”. (pág. 2)

Las actividades físicas son aquellos movimientos que se desarrollan con el cuerpo, con el fin de buscar la armonía de una mente sana, por otro lado las condiciones intelectuales es el impulso de pensar y resolver problemas de una manera motivadora en las condiciones sociales donde se encuentre, permite la integración grupal entre individuos.

Así pues el plan nacional plantea que el estudiante debe ser un ser activo que necesita estar en constante movimiento y mediante ella aprender por medio de sus sentidos creando un ser hábil, pensante y solucionador de dificultades. Es necesario recalcar que es importante el desarrollo de actividades físicas, que permitan despejar la mente del estudiante y despertar el interés, esto se puede aplicar dentro de los clubes deportivos haciendo que el estudiante comprenda lo importante de ejercitarse para un cuerpo saludable.

1.5.3.1. Clubes en la educación.- El ministerio de educación del buen vivir en el año 2014 plantea cuatro clubes de los cuales se desglosan diversas actividades que el estudiante pueda seleccionar de preferencia a sus habilidades y a su gusto los cuales permitirán el desarrollo integral, social, intelectual y física, es por la misma razón que el gobierno plantea que esta nueva área será impartida tres horas a la semana y sus calificaciones sean en escala cualitativa.

A continuación se detallara los clubes junto a sus divisiones:

Club artístico cultural.- Para MALO (2000), expresa que:

“Esencial a la condición humana es la cultura no, solo en su sentido tradicional como un resultado de un cultivo de nuestras facultades que culmina en conocimientos y capacidades desarrolladas, sino, en el sentido

antropológico de conjunto de ideas, creencias, actitudes, valores jerarquizados, tecnologías y sistemas de pensamientos y comunicación de acuerdo cuales organizamos nuestras vidas como parte de grupos estructurados. Gran parte de lo que somos, es el resultado de los rasgos y complejos de la cultura a la que nos incorporamos luego y aquello que introyectamos en nuestros seres como parte conformadora de nuestras personalidades". (pág.8)

El autor formula que el arte y la cultura tienen una trascendencia de generaciones agrupando un conjunto de formas de pensar, hasta la actualidad como trascendencia en la educación permite que los discentes conozcan las culturas creando respeto, el conocimiento a su patria, desarrolla el sentido del estudio de la realidad del ser humano, desde sus culturas tradiciones, su forma de conversar, fiestas religiosas creencias estableciendo vínculos con las demás sociedades con el fin de la aceptación el respeto.

A menudo nos encontramos con dificultades sobre el racismo dentro de las instituciones educativas esto nos da entender que este club permitirá al estudiante integrarse y familiarizarse con los demás, compartiendo conocimientos como son: tradiciones y el arte que nos rodea en el medio, permitiendo la convivencia escolar sin avergonzarnos de lo que nos rodea y llevar en lo alto lo que poseemos y tenemos frente a los demás, para ello se crea el desglose de los clubes de arte en las siguientes partes que conformaran la valorización junto al reconocimiento de diversas culturas que poseemos en el Ecuador.

A continuación las siguientes actividades que se desarrollaran para el reconocimiento, valorización y amor a la cultura:

- ✓ Teatro
- ✓ Música y sonido
- ✓ Expresión corporal y danza
- ✓ Artes plásticas

✓ Talleres literarios

Estas actividades accederán a constituir al dogma de la cultura mediante movimientos corporales como es la danza los diversos pasos o formas de bailar, la música su forma de expresar sus sentimientos, fomentando al desarrollo del arte con sus propias manos y explicando de donde tiene las raíces de cada objeto; sin olvidar que la literatura es la belleza que expresa el ser humano mediante cuentos, poemas, fragmentos o el mismo teatro, todo esto desarrollado con los estudiantes desde el valor axiológico, permitirá la valorización de su tierras con un gran orgullo a mas que despertara la curiosidad por investigar profundamente sobre las diversos lugares y sus habitantes.

Club deportivo.- PARLEBÁS (1985), manifiesta “conjunto de situaciones motrices codificadas en forma de competición y con carácter institucional”. (pág.73)

Por otra parte para CAGIGAL (1985), puntualiza como “aquella competición organizada que va desde el gran espectáculo hasta la competición a nivel modesto; también es cada tipo de actividad física realizada con el deseo de compararse, de superarse a otros a sí mismos, o realizadas en general con aspectos de expresión, lúdico y gratificantes, a pesar del ex fuerza”. (pág. 73)

De acuerdo a lo expresado por cada uno de los autores nos da a conocer que el deporte es un fenómeno omnipresente se presenta en el diario vivir en todos los momentos, o actividades cotidianas las mismas que se desarrollan con movimientos corporales o incluso de manera intelectual dentro de esto el ajedrez, su fin es mantener un cuerpo saludable, estable y armonía con los demás ya que el ejercicio es un estimulante que ayuda a quitar el estrés a mas que liberar toxinas que no son agradables para el organismo.

Mediante los clubes deportivos se optimiza en el estudiante la práctica en cada uno de ellos, incentivando al cuidado del organismo esto estipulado dentro de uno de

nuestro eje transversal la educación sexual y los hábitos de recreación permitiendo el desarrollo psicológico de los estudiantes de manera sociológica, ya que muchas de las actividades recreativas motrices se dan en grupos.

Dentro de los clubes deportivos se practican las siguientes habilidades deportivas:

- ✓ Fútbol
- ✓ Atletismo
- ✓ Baloncesto
- ✓ Natación
- ✓ Ecuavoley
- ✓ Ajedrez

Las actividades deportivas mencionadas buscan la convivencia entre compañeros a más de generar un cuerpo sano mente sana, con el fin de estimular al estudiante a la práctica deportiva eliminando la obesidad, sedentarismo y la mala alimentación. Cabe recalcar que los calentamientos deben ser orientados por los docentes, es por ello que todas estas actividades debe tener un estudio profundo para aplicarlos de manera adecuada.

Club científico.- Son actividades que permiten despertar la curiosidad de los estudiantes, mediante la ciencia y el uso de recursos tecnológicos, con el fin de mejorar la calidad de vida, ayuda a que los estudiantes puedan proponer, descubrir y crear, permite desarrollar interés por la ciencia, encontrar objetos novedosas con la aplicación de las tics.

Dentro de los clubes científicos se sumergen experimentos desde lo básico a lo complejo para lo cual a continuación se detallara cuáles son las ciencias que ingresan dentro de este novedoso club:

- ✓ Física
- ✓ Química
- ✓ Biológica

- ✓ Robótica
- ✓ Historia

Club de interacción social y vida práctica.- Favorece a la integración social desde la práctica de valores en la vida cotidiana con la familia y la comunidad, su función es estimular a una compromiso social.

Para finalizar este club permite al desarrollo de la convivencia entre compañeros partiendo desde la axiología, permite practicar lo aprendido en sus hogares o en la sociedad con el fin de que el escolar pueda desarrollar cosas por si solos en sus hogares con el fin de contribuir y enseñar a sus padres lo comprendido en la clase práctica y teórica.

A continuación se detallara el desglose de las actividades que se desarrollan dentro de este club:

- ✓ Cocina
- ✓ Carpintería
- ✓ Artesanía
- ✓ Manualidades
- ✓ Periodismo

La incidencia de los clubes mencionados favorece a la convivencia escolar entre el docente y el estudiante de manera axiológica, psicológica desde las habilidades y destrezas del comportamiento de cada uno de los estudiantes, todo esto abarca la psicopedagogía ya que mediante el comportamiento del estudiante se busca medios para enseñar, a más de que armoniza y fomenta el compañerismo despejando la mente del ser humano al aplicar diversas actividades lúdicas manteniendo un cuerpo sano junto a la buena alimentación como se lo enseña en el club de habilidades prácticas.

1.5.3.2. Inteligencia

Parafraseando BRIBIESCA ROJAS LAURA AMPARO nos da a conocer la inteligencia es el desarrollo del ser humano en un proceso natural desde sus habilidades y actitudes, esto hace que el individuo sea diferente a los otras especies para que pueda sobrevivir en la sociedad adaptándose al medio y a sus necesidades a mas que la inteligencia se va desarrollando a la educación y al estímulo que se ha tenido.

Entonces la inteligencia es la habilidad que el ser humano posee para pensar de manera subjetiva y demostrar algunos de estos pensamientos con hechos de manera objetiva forma seres pensantes, críticos y reflexivos, con el fin de buscar soluciones frente a un inconveniente.

A diferencia de las otras especies el individuo tiene la capacidad de crear, innovar usar los recursos tecnológicos, ayuda a que la inteligencia vaya de la mano con la realidad en que se vive generando ideas y juicios de razonamiento, comprendiendo situaciones novedosas ya que el ser humano desde su nacimiento es curioso.

En el ministerio de educación manifiesta que para el desarrollo de los clubes se debe tomar en cuenta las inteligencias múltiples.

1.5.3.3. Ventajas de los clubes.- Los clubes al ser una actividad que permite desarrollar habilidades y destrezas están sumergidas dentro de las inteligencias múltiples según lo que al estudiante le guste desarrollar en estas jornadas es por tal motivo que SIGCH Michael (2014), en su investigación proyecta ventajas de los clubes escolares en el educando y para el educador que a continuación se expondrán:

- ✓ Ayuda a trabajar en equipo sobre una temática que despierte el interés en los estudiantes.
- ✓ Desarrolla habilidades mediante actividades lúdicas, esto permitiendo que la clase no sea monótona y aburrida despertando el interés en los alumnos.

- ✓ Los estudiantes podrán elegir libre y de manera voluntaria el club de preferencia de acorde a sus habilidades.
- ✓ Estimula a la creatividad, convivencia en grupo y la imaginación del estudiante ayudando a trabajar en equipo.
- ✓ Crea en el estudiante beneficios psicológicos, sociales y físicos.
- ✓ Estimular la motivación en cada uno de los estudiantes.
- ✓ Desarrolla conexiones entre el estudiante, docente a más del aula y el entorno junto a la vida diaria.
- ✓ Propicia la comunicación y socialización entre compañeros.
- ✓ Permite que los estudiantes busquen proyectos que permitan desarrollar el mejoramiento de la institución educativa.
- ✓ Permite que el estudiante se vincule con la tecnología para proyectos investigativos.
- ✓ Desarrolla en el estudiante una carrera para proyectarse en el futuro.

1.5.3.4. Lineamientos generales para el desarrollo de los clubes.- Parfraseo EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2014), menciona que la educación dentro de los clubes permite desarrollar en el estudiante habilidades cognitivas, motrices, físicas entre otras a la vez fomenta la socialización y aceptación de criterios de otros compañeros.

Los diversos clubes se crean de acorde a las necesidades que presenta cada uno de los estudiantes, fomenta a la adquisición de nuevos conocimientos los cuales permiten practicar, observar las necesidades del medio implementado proyectos los

cuales son necesarios para el progreso de los individuos, construye habilidades y la afinación por una carrera en cada ser pensante que conforma la institución educativa.

Es por tal motivo que se desarrolla lineamientos que permitan orientar a los educandos en la implementación de los clubes que a continuación se detalla:

Con relación al estudiante.- Los discentes están en la libertad de optar por el club que tenga apego de acorde a sus habilidades, las actividades serán conformadas de la siguiente manera:

Los estudiantes del primero y segundo año de educación general básica se unirán para un solo club, de la misma manera los estudiantes de tercer y cuarto año, dentro de la básica media se encuentran los estudiantes de quinto y séptimo año por otra parte tenemos estudiantes de octavo a decimo estos cursos se unirán según las habilidades que cada estudiante posea y encuentre una inclinación en el club, esta materia deberá ser conformados por los estudiantes de la institución educativa.

Con relación a los facilitadores.- Dentro de ellos están sumergidos los docentes que tengan afinaciones a cada uno de los clubes mencionados, como requisito es la utilización de la pedagogía para la guía de cada uno de los estudiantes, se toma en cuenta que para el desarrollo de esta área se necesita la colaboración de estudiantes universitarios que desarrollan las pasantías, ex alumnos de la institución que quieran desarrollar proyectos todos estos actores educativos deben firmar un convenio donde garantice la educación de los escolares y su formación donde ingresa el rendimiento de los niños, niñas, adolescentes en forma quimestral.

Para los directivos de las instituciones educativas.- Personal autorizado para el desarrollo de los horarios y la inserción de cada docente dentro de las acciones, el ministerio de educación propone que los clubes no deben sobrepasar de las tres horas semanales, donde se seleccionara el día para todo el establecimiento. Estar pendientes de los proyectos y acudir a los distritos para la ejecución de las mismas.

Con relación a la comisión institucional.- Se encargara de la comisión, ejecución y monitoreo de los clubes los cuales estarán conformados de la siguiente manera:

- ✓ Rector de la institución o encargado.
- ✓ Vicerrector académico.
- ✓ Presidente de los padres de familia.
- ✓ Representante de los estudiantes.
- ✓ Coordinadores o representantes de cada uno de los clubes (docente, pasantes)

Con relación a la dirección distrital.- Los clubes de la institución llegan a ser proyectos del PEI (proyecto educativo institucional), coordina y mantendrá comunicación con la institución para apoyar con recursos materiales que sean necesarios para la ejecución de los clubes atender inconvenientes y brindar soluciones.

1.5.4. Aprendizaje

1.5.4.1. Concepto de aprendizaje.- Para el autor SCHMECK (1988) manifiesta que “el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento... Aprendemos pensando, y a la calidad de resultados de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos” (pág. 171)

De la misma manera para SHUELL, (1991) menciona al aprendizaje como “un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de una determinada manera, la cual resulta de la práctica o de alguna otra forma de experiencia”. (pág. 7)

La transformación los procesos que se presenten en la vida diaria el estudiante reflexiona sobre lo positivo ante lo negativo de acorde a los niveles del año escolar en donde se encuentre estas hábitos, experiencias pueden ser utilizadas para la formación cognitiva de cada ser humano, donde se generan las ideas, establecer relaciones de manera imaginativa o a dificultades reales y los procesos mentales, estos permiten relacionar, validar, buscar expectativas posibles frente a una

dificultad enseñando a ordenar ideas en organizadores grafico los cuales permiten demostrar lo aprendido mediante el desenvolvimiento a la explicación de un tema, es el resultado del proceso aplicado en la clase como objetivo donde pueda describir, comparar, relacionar conceptos.

Estos aspectos generan adaptación de nuevas actitudes en el escolar, donde el mismo podrá demostrar las acciones en su vida cotidiana dentro de la labor educativa la conducta va de la mano con la inteligencia emocional es decir, lo que se aprende en casa lo refleja ante la sociedad o en la institución educativa como son:

Conducta agresiva.- El estudiante satisface sus necesidades lastimando a los demás, eso le permite llamar la atención de los padres, maestros y demás directivos provoca a que en el niño sea excluido y no posea compañerismo.

Conducta pasiva.- El educando presenta inseguridad en el medio social e incluso a lo que desarrolla son personas tímidas que ocultan sus sentimientos, por lo general les gusta estar solos y no convivir en un ambiente social.

Conducta asertiva.- Son individuos que se presentan como líderes ante los demás les gusta cumplir metas y objetivos planteados transmiten su energía positiva son dinámicos hacen las cosas enviadas por el maestro con placer y encanto.

A las conductas mencionadas se conoce como la inteligencia emocional que se presenta dentro del aprendizaje el docente es el encargado de moldear y generar un ambiente participativo, activo para todos generando cambios de conducta, estados de ánimo respeto mutuo entre compañeros de eso se encarga el aprendizaje con la ayuda emitida por el docente permitiendo practicar los valores adquiridos durante su vida.

Entonces el aprendizaje es la asimilación de contenidos, valores que permiten desenvolverse ante la sociedad busca la interacción, familiarización, hay que tener

en cuenta que la conducta es algo observable permite comprender lo malo y lo bueno para mejorar, para esto se toma en cuenta las teorías de aprendizaje.

1.5.4.2. Teorías del aprendizaje.- Según MONZÓN, Medina Bayardo, (2011) presenta las siguientes teorías de aprendizaje según varios autores las cuales son:

Teoría conductista

Parafraseando a PAVLOV, Ivan (1849- 1936), se basa en los cambios observables a simple vista es la repetición de patrones de la misma manera a cambios y aceptaciones de la conducta desarrollo de actividades concretas, científicas e inclusive objetivas que permitan al razonamiento, el aprendizaje se da de manera gradual, continua la práctica se da estímulo respuesta con la utilización de recuerdo de hechos.

Es todo lo que se puede observar en el estudiante desde sus comportamientos, formas de actuar ante los demás, donde el maestro corrija las conductas no adecuadas, se adquiere desde el nacimiento, infancia mediante procesos de conexión neuronal impulsadas del núcleo familiar de manera afectiva, participativa, colaboradora, e incluso dinámica; la segunda comportamientos agresivos, impulsivo, molesto entre otros.

Permite al desarrollo de actividades concretas como es la comunicación, alimentación e incluso la observación ya que el aprendizaje se da desde la observación del estudiante, permite la corrección de conductas inadecuadas en la clase analizando su forma de actuar se puede aclarar que el ser humano cambia de conducta dependiendo del medio donde se encuentra el estímulo “de una lección aprendes y si no aprendes no corriges tus actitudes”.

El conductismo siendo parte de la formación educativa se basa en las siguientes ciencias que son; neurología, lógica, sociología, o el procedimiento de información

Neurología.- Es el estudio de las conexiones neuronales es el aprendizaje el que ingresa mediante los sentidos del cuerpo tacto, vista, auditiva, motora. Un ejemplo si se recibe un pinchazo en el dedo la conexión va hacia el cerebro en las neuronas dando como resultado el alejamiento inmediato.

Lógica.- Análisis, formas de pensar, actuar desarrollo de criterios es decir que el estudiante puede desarrollar soluciones frente a ese inconveniente de manera crítica. La lógica se desarrolla en el área de matemática al buscar una respuesta del ejercicio planteado.

Sociológica.- Agrupación en grupos pequeños, grandes relaciones humanas que permitan aprender mediante la integración, relación parte de las experiencias y formas de pensar de cada individuo.

Procedimiento de información.- Pasos que se aplican en la planificación para brindar conocimientos dentro del aula parte desde la experiencia conocimientos previos, reflexión la importancia que tiene el tema para aprender, conceptualización aplicación de la temática con la utilización de diversos recursos didácticos y el refuerzo, preguntas que permitan evaluar al estudiante y desarrollar organizadores gráficos, comparaciones y reflexiones de lo conocido.

En definitiva la teoría constructivista se basa en enseñar al discente mediante sus propios comportamientos, los cuales se dan en condicionamiento clásico y operante, la primera es aplicada en animales para adiestrarlos en ocasiones en humanos y la segunda se da de manera voluntaria esto se puede guiar y corregir por la comunidad educativa a esta teoría se menciona que va de la mano con pedagogía tradicionalista.

Teoría cognitiva.- Dentro de los autores destacados en la teoría cognitiva tenemos a Vygotsky, interioriza que el aprendizaje se da desde la formación y búsqueda de conceptos por el mismo estudiante siendo el docente un ente guía las practicas se dan mediante la lectura y la asimilación de lo comprendido de manera ordenada,

crítica reflexiva con sentido de lógica junto a la participación activa, dinámica se debe partir desde la dinámica y as experiencias se da en contextos sociales, físicos y económicos se opone a los aprendizajes memorístico y repetitivo como una actividad mental.

La teoría cognitiva se basa en generar curiosidades, permite a que el estudiante investigue, analice y cree sus propios conceptos de acorde a lo que necesita saber desde las vivencias diarias como problemas que se presentan alrededor del alumno, para, analizar el conocimiento sea duradero y practico durante el resto de su vida.

En definitiva la teoría se rodea con el aprendizaje significativo y el modelo romántico puesto a que se enseña desde lo que sienten los estudiantes frente a un inconveniente para lo cual tienen los siguientes principios:

- ✓ Fomenta a la participación activa del estudiante dentro del proceso del aprendizaje junto a estímulos y curiosidades desde lo observado.
- ✓ Desarrolla el análisis que permita generar ideas y formar conceptos.
- ✓ Rodear al estudiante en un ambiente donde pueda relacionar lo aprendido y mediante la observación asimilar.
- ✓ Permite a la asimilación de conocimientos desde sus propias experiencias desarrollando en el estudiante a no ser memorista.

Teoría constructivista.- Para la ENCICLOPEDIA PRÁCTICA DE PEDAGOGÍA N°6 manifiesta que “Se llama constructivismo al proceso y resultado de la práctica educativa en el sentido de que los nuevos aprendizajes se incardinan y estructuran sobre los anteriores de una forma activa y potencialmente creadora y no meramente acumulativa. El proceso es interactivo entre todos los elementos y variables que intervienen en el mismo y pretende explicar la calidad del aprendizaje”.

Para esta teoría es necesaria la utilización de lógica para perseguir un objetivo dentro de la enseñanza es cumplir las destrezas y habilidades, en el estudiante son aquellos mecanismos utilizados para la formación de conceptos adquiriendo nuevos comportamientos, busca aumentar el interés en el individuo, relacionando lo nuevo extrayendo ventajas y desventajas, desde la imaginación y la reproducción de imágenes, donde el mismo pueda plasmar su idea con un dibujo.

Dentro de la teoría constructivista no es la cantidad de conceptos es la calidad de lo comprendido mediante la relación de percepciones entre estudiante, maestro y los diversos conocimientos de manera activa y participativa.

De la misma manera para PIAGET, (1983) menciona “el niño intenta construir conocimientos acerca de el mismo, de los demás, del mundo de los objetivos. A través de un proceso de intercambio entre el organismo y el entorno, o el sujeto y los objetos que lo rodean, el niño construye poco a poco una comprensión tanto de sus propias acciones como el mundo externo. En este conocimiento, juega un papel fundamental la acción del sujeto. Para conocer los objetos el sujeto tiene que actuar sobre ellos y transformarlos: desplazarlos, agarrarlos, conectarlos, combinarlos, separarlos, unirlos, etc.” (pág.7)

Entonces el conocimiento está ligado a las conexiones que el ser humano presenta frente a las necesidades, el aprendizaje se basa de la relación del sujeto y el objeto esto le permite construir aprendizajes duraderos mediante el intercambio de experiencias entre compañeros siendo el sujeto el individuo quien observa e investiga y el objeto el medio que lo rodea para formar el aprendizaje, en este caso la memoria esta activa y constante existen estudiantes que aprenden desde la observación, manipulación, relación o la generación de ideas.

Entonces el constructivismo es el desarrollo del aprendizaje, parte de las experiencias, vivencias de los estudiantes todo lo que lo rodea se transforma en significativo para ellos, facilita al conocimiento de teorías, valores, prácticas en laboratorios desarrolla la integración, la convivencia entre ellos de manera activa y

participativa, esta teoría es la que se utiliza en el siglo XXI por los docentes, encargándose de estimular, crear material didáctico innovador, crea problemas para que el estudiante busque la solución.

Entre las estrategias más usadas por el docente es la lluvias de ideas, cuadros sinópticos, líneas de tiempo, mapas cognitivos, resumen, trípticos, técnicas grupales, mapas mentales, dramatizaciones, foros y seminarios que permitan el ingreso fácil y adecuado del aprendizaje.

Ventajas

- ✓ Desarrolla el interés de los estudiantes por la clase.
- ✓ Ayuda al estudiante a la adquisición de nuevos conocimientos mediante la reflexión y la agrupación de ideas.
- ✓ Incorpora al estudiante con los aprendizajes del medio.
- ✓ Las actividades parten desde los problemas para que el educando presente la solución.
- ✓ Genera el compañerismo y la aceptación de otros criterios.
- ✓ Propone la búsqueda de información de acorde a la temática.
- ✓ Desarrolla el sentido crítico y reflexivo del alumno frente a un tema.
- ✓ Permite al docente a seleccionar de donde parte el aprendizaje.
- ✓ Incrementa la comprensión y la confianza en los alumnos.

Teoría de competencias

Para TERRY, George define a la teoría por competencia como “Una característica individual que se puede medir de un modo fiable, que se puede demostrar y que diferencia de una manera sustancial a trabajadores con desempeños excelentes con los trabajadores con desempeño normal”. (pág. 3)

La teoría de competencias se basa en el aprendizaje significativo y el modelo constructivista puesto a que parte de las vivencia de cada individuo, ayuda a reforzar la lógica, forma de pensar y solucionar un problema de manera inmediata, es el conocimiento basado en experiencias, conceptos, experimentos donde el niño pueda corregir sus errores de manera eficaz, esta teoría trata de reforzar al alumno a ser mejores en la clase de manera competitiva con los demás, de la misma manera adquiere un conocimiento procesual, actitudinal, y conceptual a todo esto se le conoce como una competencia parte de la razón a una explicación.

Los objetivos que se logran en el estudiante es la confianza en sí mismo, y el desarrollo del autoestima el docente debe partir desde el; estímulo, motivación e integración para que entre ellos adquieran conocimiento lo que se quiere logra es que el educando busque un apego hacia una carrera profesional desde las áreas que se imparten en la educación desarrolla tres tipos de conocimiento que son:

- 1.- Reconocer el valor de lo que aprende y se está construyendo.
- 2.- Toma en cuenta los procesos utilizados para la solución de un problema.
- 3.- Reconoce como sirve la solución brindada en el futuro.

Para la comprensión las experiencias se deben basar en un ámbito económico, político, cultural, social parte de estos para comprender los problemas de manera real y vivenciaría. Chomsky recalca que esta teoría parte también del modelo

conductual desde el estímulo respuesta mediante ella se puede dar el talento humano.

Como no mencionar que en el siglo XXI las competencias centralizan la utilización de las Tics, dentro de ellas están: internet, páginas web, video, aulas virtuales entre otras que el maestro debe utilizar en el estudiante, para el desarrollo de competencias en el estudiante el guía debe partir de la siguiente manera:

Procesos.- El respeto a los pasos para la solución, búsqueda de un objetivo frente a un inconveniente con la utilización de recursos para llegar a su fin esto parte desde la observación a la generación de preguntas.

Complejos.- Desarrollo de interrogantes reales que rodean al estudiante para la estimulación de la indagación el ellos.

Desempeño.- Se basa en la cognición del estudiante frente al estímulo respuesta para la búsqueda de solución.

Idoneidad.- Son las actividades que desarrolla para la indagación y resolución del inconveniente presente.

Contexto.- Es el campo que rodea al niño puede ser: cultural, social, disciplinario y ambiental donde pueda razonar y observar las necesidades de lo que quisiera mejorar.

Responsabilidad.- Es el cumplimiento generado en el estudiante para la asignación de las tareas presentadas y la corrección de errores de manera aceptada por los mismos.

En definitiva la teoría de competencias se basa en la secuencia de pasos de manera responsable, buscando la realidad que lo rodea para brindar una solución con una visión futura.

1.5.4.3. Tipos de aprendizaje.- Para la formación de los estudiantes los docentes toman en cuenta los estilos, estrategias, métodos, e incluso tipos de aprendizaje que permiten comprender la asimilación de contenidos por los educandos, Ausubel presenta los tipos de aprendizaje importantes y generales que se puede encontrar en la clase las cuales son:

Aprendizaje memorístico.- Es la inserción al pie de la letra de conceptos para la reproducción en una lección oral o escrita al pie de la letra, esta concepción se da bajo el modelo tradicionalista la memorización de temas, no estimula al aprendizaje significativo pero puede existir la posibilidad de relacionar con la nueva cognición a adquirirse.

Para el desarrollo de este aprendizaje rudimental el educando esfuerza su mente a grabar, repitiendo una y otra vez los conceptos de manera oral o escrita esto no es estimulante por lo tanto no despierta el interés de cada uno de ellos dando como resultado personas rudimentales, con poco criterio de razonar y brindar un criterio frente a un ítem expuesto.

Aprendizaje significativo.- Este aprendizaje parte desde las experiencias del estudiante permite formar conceptos, comprender, analizar, presentar un criterio, brindando soluciones frente a un inconveniente facilita al desarrollo de tareas en el hogar dando un resultado favorable y estimulante.

Aprendizaje repetitivo.- Se relaciona con el aprendizaje memorístico ya que el estudiante repite lo que el maestro menciona al pie de la letra, la desventaja de este aprendizaje es que el estudiante no comprenda el tema está dentro del modelo tradicionalista.

El ente guía es lo que maestro mencione y se repita lo demás como robots no permite al desarrollo cognitivo de las habilidades y capacidades de los mismos.

Aprendizaje por recepción.- La asimilación de contenidos lo presenta el maestro de forma acabada donde el estudiante lea y comprenda. Esto se presenta a manera de carteles donde el docente lea y explique haciendo que el discente plasme lo expuesto al pie de la letra el cartel corta las expectativas de crear organizadores gráficos por los alumnos e incluso desarrollar sus propias conclusiones, ventajas y desventajas e incluso plantear hipótesis sobre las vivencias diarias del entorno que lo rodea.

Aprendizaje por descubrimiento.- En este caso el contenido no se presenta de manera expuesta o literal, permite al descubrimiento mediante experimentos, observación con la utilización de técnicas de aprendizaje, métodos y estrategias permite a la relación de lo conocido a lo nuevo por aprender.

Dentro de esto el educando es quien se encarga de formar sus propios conceptos, permite a la extracción de conclusiones, esto se puede desarrollar mediante los cinco sentidos despierta el interés, fomenta la indagación crea propuesta de soluciones a un inconveniente.

Aprendizaje innovador.- Se conoce también aprendizaje creador, acepta los cambios la utilización de recursos tecnológicos que permitan al conocimiento de los estudiantes mediante blocs, páginas web, redes sociales, para ello la constante actualización de los maestros ante los avances de la sociedad. Este tipo se da en los laboratorios, permite la creatividad, estimula al trabajo grupal para este desarrollo el maestro, puede presentar una serie de materiales donde los estudiantes puedan crear algo innovador, llamativo para el establecimiento.

Aprendizaje visual.- Existen personas que aprenden mediante la observación, mediante gráficos, videos, exposiciones, debates e incluso dramatizaciones, permite a la adquisición y retención de contenidos. Ayuda a recordar los contenidos solo desde la imagen desarrolla un aprendizaje duradero.

Aprendizaje auditivo.- Dentro de este tipo se incluye los debates, mesas redondas y conferencias existen dicentes que adquieren conocimientos escuchando tienen la capacidad de dar una respuesta a lo comprendido crea conclusiones como también soluciones.

Entonces los tipos de aprendizaje son aquellos que se ponen en práctica en la vida escolar siempre en cuando tomando en cuenta cual es el oportuno para enseñar y la retención fácil de conocimientos dentro de la memoria a largo plazo donde el estudiante pueda convivir con la sociedad y permita su fácil desenvolvimiento en un grupo para ello se presenta los estilos de aprendizaje que van a la par con los tipos de aprendizaje.

1.5.4.4. Estilos de aprendizaje.- Se conoce como un estilo de aprendizaje a la manera de receptor información por parte del alumno, en la clase no todos los estudiantes aprenden observando, escuchando o palpando. Estos parten desde las capacidades que posee el ser humano en los dos hemisferios derecho e izquierdo donde se crean las habilidades y afinidades para cada individuo.

Parafraseando Dr. SPERRY, Roger (1960) interpreta a los estilos de aprendizaje parte del estudio de sus hemisferios, la habilidad de procesar información de formas diferentes para ello la utilización de varios estilos de aprendizaje como son: memorizar, interactuar, demostrar, practicar, preguntar, reflexionar, evaluar, crear y crecer. (pág.2)

El termino estilo proviene del griego stilus da a conocer la apariencia, estética y delineación en la educación es la gracia o la manera de adquirir contenidos de manera individual o grupal conociendo las cualidades y las formas de enseñar del maestro, permite crear comportamientos adecuados a manera de prácticas. Analizar un problema, la comprensión de contenidos que permitan experimentar en el futuro, entonces los estilos de aprendizaje es la manera de guiar al estudiante creando confianza en sí mismo y conociendo es su manera de aprender.

Para SIMN, (1995), manifiesta que los estilos de aprendizaje son “combinaciones de características cognoscitivas, afectivas, y conducta psicológica que sirve como indicadores relevantes establece sobre como los aprendices perciben, interactúan y responden a su ambiente”. (pág. 13)

Tiene mucho que ver con los tipos de inteligencia junto a las formas de enseñar, permite al niño receptor información, analizar y clasificar los contenidos presentados, su fin es crear un aprendizaje duradero, para ellos se basa en los comportamientos ante la sociedad, la psicología, formas de pensar permitiendo relacionar los nuevos contenidos con los anteriores permite actuar la vista, tacto, auditivo a todos ellos el docente debe conocer cuál es el estilo de aprendizaje de cada uno de los estudiantes con el fin de desarrollar conocimientos en todos.

Los estilos de aprendizaje según KOLB, (1984) proyecta tres estilos de aprendizaje dentro de la educación las cuales son: Divergente, convergente y acomodados.

Estilo divergente.- Se trata de relacionar la experiencia conocida, junto a la observación el cual permite; crear, imaginar y generar ideas, les gusta las relaciones en la sociedad, son buenos escuchando y comprendiendo los problemas de los demás.

Las características del estudiante divergente son:

- Les gusta escuchar a los demás.
- Ayudan a la resolución de conflictos.
- Facilidad para desenvolverse en grupo.
- Aprenden de las experiencias de los demás.
- Son buenos concejeros.

Estilo convergente.- Son estudiantes que aprenden pensando, dentro de esto tenemos a la lógica matemática, relaciona lo abstracto con el nuevo conocimiento, no son emotivos prefieren las cosas antes que las relaciones sociales. Aceptan las

reglas que le ponen en el trabajo, le gusta crear objetos que solo existen en teoría o mediante la necesidad que se presente en el medio, aprenden mediante la manipulación de objetos.

Estilo acomodadores.- Son alumnos que les gusta aprender de manera emotiva, aceptan correcciones de sus trabajos, aprenden de los errores y no les molesta repetir la tarea, son arriesgados y les estimula tener nuevas experiencias y retos.

Los tres estilos mencionados se proyectan a que los aprendizajes se dividen en el hemisferio derecho e izquierdo donde la tarea del maestro es estimular los dos hemisferios y encontrar una sola habilidad.

CUADRO N° 1 HEMISFERIOS CEREBRALES

Hemisferio izquierdo	Hemisferio derecho
Se encarga de procesar la información de manera analítica, mide el tiempo piensa en palabras como en números tiene la capacidad de ubicarse.	Por otro lado en este hemisferio se da la imaginación, reflexión y los sentimientos la capacidad de crear fantasías e incluso soñar.

Elaborado por: Adriana Toapanta

Para la utilización de los dos hemisferios tiene mucho que ver la utilización de las manos, al momento de escribir o desarrollar alguna tarea, los estudios mencionan que si se escribe con la derecha desarrollamos el hemisferio izquierdo y viceversa.

Gracias a estos hemisferios se crea las inteligencias múltiples que a continuación se señalara.

Tipos de inteligencia

Verbal lingüístico.- Es la capacidad para comunicarse, criticar e incluso debatir frente a un foro, desarrolla la capacidad de contar y enseñar. Este tipo de inteligencia tiene la habilidad de desarrollar metáforas en el estudiante, jugar con

las palabras, creación de trabalenguas y de convencer al público. Para los niños con esta inteligencia su aprendizaje es mediante el habla, escritura y la lectura, tienen la habilidad de crear textos literarios, cuentos, poemas entre otros.

Lógico matemático.- Capacidad para comprender datos numéricos, parte de lo deductivo a lo inductivo desarrolla en el niño el análisis de la causa y efecto se enfoca en razonamientos cuantitativos. Estos niños tienen grandes habilidades para desarrollar ejercicios de matemática, desarrollo del pensamiento y la lógica.

Inteligencia espacial.- Presenta habilidades para crear desde la sensibilidad, comienza de la observación y la familiarización con el ambiente. Se reconoce al estudiante con esta inteligencia porque tiene la capacidad de soñar, crear imágenes, son excelentes graficando y expresan sus sentimientos mediante sus creaciones.

Inteligencia musical.- Crea sonidos mediante la manipulación de objetos musicales, dentro de esta inteligencia se puede nombrar a la inteligencia espacial, porque para desarrollar sus creaciones parte de la sensibilidad, su manera de expresar sus sentimientos en sus creaciones son críticos frente a un sonido o melodía no les molesta porque mediante ellos aprenden.

Inteligencia Kinestésico corporal.- Son niños que tienen el placer de desarrollar esfuerzo físico, los individuos con esta inteligencia aprenden mediante el movimiento corporal o la manipulación de objetos, las características que ellos presentan es aburrirse en una clase teórica y alegrarse

Inteligencia interpersonal.- Habilidad para trabajar en grupo, aceptan opiniones como también les gusta ser escuchados, aprenden mejor interactuando con los demás y analizando las vivencias de cada persona.

Inteligencia intrapersonal.- Les gusta ser perfeccionistas, les cuesta trabajo en una actividad motora. Aceptar críticas de los demás, las tareas lo realizan de manera individual.

Inteligencia naturalista.- Despiertan su interés al momento de interactuar con el medio ambiente, les encanta el bioma, proteger al medio ambiente, son buenos en clases de Ciencias Naturales, Botánica, Zoología les fascina las excursiones al campo.

Para el desarrollo de las inteligencias de los aprendizajes en los estudiantes junto a las habilidades es necesario proyectar las técnicas que el maestro utiliza para formar el conocimiento:

1.5.4.5. Técnicas de aprendizaje.- Se conoce como una actividad medular a los medios utilizados por el maestro para cumplir con un objetivo, facilitan la asimilación de contenidos permite el cumplimiento de las metas planteadas, estimula la participación entre el maestro y el estudiante, permitiendo que la clase no sea monótona, cansina y tradicionalista están dentro de la planificación para el desarrollo de la clase.

A continuación se presentan las siguientes técnicas que se utilizan en la enseñanza:

Lectura comentada.- Desarrolla la lectura de manera pausada, respetando los procesos como son la prelectura, pos lectura y la lectura, esta técnica se puede utilizar haciendo cortes de tiempo entre párrafos estimulando a que el alumno pueda comprender y dar un criterio por cada pausa, a más de eso ayuda a que el docente participe en la lectura y profundice su clase mediante la explicación.

Debate dirigido.- Parte de un tema el cual debe ser investigado y expuesto hacia los demás a manera de una mesa redonda donde los participantes están en la potestad de relacionar ejemplos y crear conceptos con las experiencias. La técnica se lleva a cabo en tiempos definidos para cada participante, el mediador es el cual presente una conclusión.

Lluvia de ideas.- Es un medio donde el grupo de escolares expresan palabras claves frente a un determinado tema, donde el mediador debe ir ordenando junto a los

actores de la clase con el fin de crear un concepto con las mismas ideas, se menciona que esta técnica es una de las utilizadas con frecuencia en la clase, ayuda a la comprensión de contenidos porque son creados por los mismos estudiantes.

Dramatización.- Conocida como socio drama, permite proyectar un tema a manera de imitaciones de personajes, su fin es llegar al conocimiento de los estudiantes mediante la actuación, observación y la investigación previa del tema.

Técnica expositiva.- Se encarga de presentar el tema de manera oral, para ello los participantes deben investigar con la ayuda del docente, mientras se da la exposición el maestro puede ir llenando los vacíos de los temas expuestos, con el fin de que el estudiante adquiera un solo conocimiento.

1.5.5. Aprendizaje significativo

Para AUSUBEL, (1963, p. 58) manifiesta “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento” (pág. 2)

Concordando con el autor son las maneras de como el individuo relaciona los aprendizajes nuevos con los anteriores, permite la comprensión junto a la agrupación de contenidos mediante varias ideas y estudios desarrollados por sí mismos. Dentro de este aprendizaje el educando se encarga de guiar llenando vacíos sobre el tema, se llama así porque todo lo que conoce tiene un significado en la mente haciendo que sea duradero.

Este aprendizaje se encuentra dentro del modelo constructivista siendo el aprendizaje significativo una teoría con trascendencia dentro de la enseñanza, la educación comprende la axiología, la psicopedagogía, sociología, psicología del niño para la adquisición de temáticas relaciona, experiencias, vivencias previas que posee cada alumno, Ausubel dice que el aprendizaje se deben construir

despertando el interés del estudiante relacionando los temas con la realidad que lo rodea.

Los saberes parten de lo general a lo específico, mediante la utilización de estrategias didácticas, métodos, técnicas, teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de cada alumno que pueden ser convergentes y divergentes, además de ser un modelo del aprendizaje son mecanismos que logran la retención de conocimientos.

Asimismo la teoría cognitiva para PIAGET J habla sobre este desarrollo cognitivo desde la fase que nace el ser humano donde predomina los reflejos hasta la etapa adulta como un proceso de construcción de conocimiento.

1.5.5.1. Estrategias.- Según BARRIGA, Díaz y Lule (1978), menciona a las estrategias como “diseño y empleo de objetivos e intenciones de enseñanza, preguntas insertadas, ilustraciones, modo de respuestas, organizadores anticipados, redes semánticas, mapas conceptuales y esquemas de estructuración de textos” (pág. 2)

Entonces las estrategias son medios que permiten desarrollar los saberes del estudiante desde sus experiencias, se utiliza diversos medios que permitan la comprensión de manera oral, escrita, visual y auditiva permiten aprender relacionando objetos, ideas y pensamientos ayuda al mejoramiento de la comprensión y asimilación de contenidos desde la reflexión a su comprensión estos medios deben ser adaptativos para el escolar.

Las principales estrategias de enseñanza son:

Objetivos.- Fin a lo que se quiere perseguir o llegar con los contenidos forados en el estudiante, estos objetivos deben ser presentados antes de comenzar la clase en la pizarra o un cartel permitirá evaluar al estudiante si se ha logrado lo que se ha planteado.

Resumen.- Los contenidos deben ser desarrollados extrayendo lo principal de los contenidos que permitan enumerar ideas, las cuales ayuden a formar conceptos para la comprensión.

Organizador previo.- Es la relación de los contenidos anteriores con los nuevos para desarrollar estrategias, el maestro debe seleccionar una actividad, lectura, material o experiencia que se pueda utilizar en clase y relacionar contenidos nuevos con los anteriores.

Ilustraciones.- Es el aprendizaje mediante la observación, desarrollo de material didáctico planificado para la clase se conoce así a la utilización de recursos como: gráficos, dibujos, videos, dramatizaciones, organizadores gráficos entre otros.

Analogías.- Una vez desarrollada la clase el docente ayuda a desarrollar comparaciones entre semejanzas y diferencias de un tema, permitiendo la comprensión y el dominio del tema.

Mapas conceptuales.- Son presentaciones graficas que contengan introducción, clasificación, ventajas, desventajas y analogías esta estrategia se puede utilizar para estudiar lo aprendido en clase de manera fácil y resumida.

Todas estas estrategias deben ser utilizadas para el desarrollo de conocimiento en los niños durante la clase con la ayuda de métodos las cuales son:

1.5.5.2. Métodos de aprendizaje significativo.- FUENTES, Homero mantiene cinco métodos que se deben utilizar en la clase para desarrollar un aprendizaje duradero en el escolar las cuales son.

1.- Motivación.- Es la etapa inicial del aprendizaje como medio estimulante para impartir el tema, la motivación debe darse referente al tema, permite la relación entre docente y estudiante durante la clase, despierta el interés ayuda a despejar la mente del escolar de inconvenientes preparándolo para un nuevo conocimiento.

2.- Comprensión.- Permite el desarrollo del tema previsto ayuda al docente a plantear preguntas referentes al tema, relacionando con los contenidos anteriores. Dentro de esto se desarrolla la clase explicativa del docente interactuando y aceptando la participación del estudiante.

3.- Sistematización.- Es la etapa donde el estudiante se apropia del conocimiento impartido por el maestro, permite plantear características del tema para extraer semejanzas y diferencias, permite al maestro plantear problemas para que el discente pueda resolverlo junto a los aprendizajes adquiridos.

4.- Transferencia.- Es la práctica de lo aprendido en la resolución de problemas, desarrollo de tareas y la participación en clase al contestar preguntas.

5.- Retroalimentación.- Es el proceso donde se puede comprender los cumplimientos de los objetivos planteados en la clase, la retroalimentación se le conoce como evaluación de lo aprendido para partir de ese análisis a llenar los vacíos y continuar con la clase, permite también conocer cuáles son los estudiantes con dificultades en la materia para poder darles una recuperación con el fin de que todos comprendan la clase.

Los métodos a utilizarse en la clase deben ir a la par con las estrategias para desarrollar un aprendizaje duradero en los estudiantes, para ello no es necesario tomar en cuenta los requisitos para desarrollar un conocimiento a largo plazo en el alumnado.

1.5.5.3. Requisitos.- Dentro de la educación para llegar a construir un aprendizaje significativo se debe cumplir los siguientes requisitos:

Una significatividad lógica: El material a utilizarse debe ser llamativo, interesante y significativo donde al estudiante le permita reflexionar y direccionarse al tema por aprender, genera motivación despertando el interés. Los materiales deben ser creados de acorde al tema planteado por ejemplo si se va hablar de la contaminación

ambiental se puede desarrollar algo innovador en la misma clase sobre el reciclado, pueda partir desde el conocimiento previo.

Una significatividad psicológica: Permite conocer los comportamientos de los compañeros para poder agruparlos y desarrollar trabajos grupales, con el fin de no encontrar inconvenientes.

Una significatividad funcional: El estudiante demuestre interés por la temática, para ello es necesario el estímulo del maestro, el interés se puede reflejar al momento de desarrollar tareas, trabajos grupales, experimentos llevar lo teórico a lo práctico.

Todos estos tres requisitos principales deben ser fundamentales para el desarrollo de la clase, al aprendizaje significativo llevado de manera adecuada forma ventajas en los estudiantes las cuales son:

1.5.5.4. Ventajas.- Según Ausubel presenta una serie de ventajas del aprendizaje significativo los cuales ayudan al docente y al mismo estudiante:

- ✓ Permite la adquisición de nuevos conocimientos relacionando con los anteriores.
- ✓ El aprendizaje es creado por el mismo estudiante esto hace que se a duradero y fácil de practicar en la vida.
- ✓ Se desarrolla desde la motivación el cual despierta el interés del escolar hace que el alumno sea un ente participativo y activo.
- ✓ Permite la investigación por parte del mismo estudiante para cubrir sus necesidades.

- ✓ Este aprendizaje se rodea en un círculo de afectividad y ejemplos reales de la vida.
- ✓ Se da de manera personal ya que el estudiante elige cual es el conocimiento que le va servir.

1.5.6. Desarrollo científico

Según QUINTANILLA, (2006) interioriza que “Se trata de una habilidad para desarrollar adecuadamente una tarea con ciertas finalidades, conocimientos, habilidades y motivaciones que son requisitos para una acción eficaz en un determinado contexto.” (pág. 3)

Es decir se conoce como desarrollo científico a las habilidades que el ser humano posee para el desarrollo de cualquier actividad de acorde a la necesidad que lo rodea parte desde el razonamiento y la asimilación de conocimientos anteriores con los actuales, su fin es la búsqueda de propósitos para la solución de inconvenientes.

El individuo ha desarrollado desde la niñez el hábito de la imaginación y la creación de objetos es por ello necesario el estudio y la estimulación por la ciencia desde los primeros años de vida, ya que mediante ella se desarrolla diversas investigaciones para la creación de objetos que cubran la necesidad de los seres humanos, permiten la búsqueda de habilidades destrezas y desarrollo de competencias básicas en el ser humano para la resolución del problema en la vida cotidiana; permitiendo también la obtención de conocimientos de manera no formal.

1.5.6.1. Importancia de la ciencia.- Parfraseando GERVAIS, Mbarga y MARC Jean, nos da a conocer que la importancia de la ciencia se da desde la perspectiva de conocer, es indispensable porque busca comprender la naturaleza y el universo en donde habitamos los científicos para desarrollar teorías se basa en argumentos y fuentes que le proporcionen confiabilidad; se basa en hechos observables donde el alumno pueda investigar mediante uso de herramientas y laboratorios, la ciencia

funciona mediante la observación, experimentos, explicación, generación y producción.

La ciencia es aquella que estudia fenómenos, hechos, realidades e hipótesis de la naturaleza que nos rodea para que pueda ser explicada mediante la observación y análisis es importante el desarrollo de experimentos porque permite extraer diversas teorías que son estudiadas por los escolares dentro de un establecimiento educativo, el fin de la educación es estimular a los educando a generar nuevos avances, mediante indagaciones que permitan mejorar el desarrollo de la colectividad.

Es necesario el uso de la observación minuciosa, la atención el desarrollo de los sentidos y la capacidad de analizar y ser críticos para generar un conocimiento duradero y sea expuesto hacia los demás, fomentando a otros alumnos a desarrollar indagaciones.

Tomando la idea de HERNÁNDEZ, Carlos, (2005) dentro de su texto nos da a conocer que las competencias científicas están relacionados con la ciencia para la producción de conocimientos además de que está sumergida con la ciencia y la vida misma que lo rodea se basa dentro de la educación porque mediante ella los docentes impulsan desde las pequeñas ideas a la curiosidad, mediante eso la investigación como ciencia que construye la enseñanza.

Así pues el interés por la ciencia da la capacidad para producir objetos novedoso, conceptos que ayuden a la investigación, personas críticas y reflexivas, es por recomendable que los docentes estimulen la asimilación de contenidos desde la motivación, aceptación de reglas, trabajos en equipo, autoestima alto en cada escolar, la imaginación y el interés con el objetivo de brindar conocimientos mediante valores, generando en el ser humano la capacidad de criticar, reflexionar y analizar, adaptándose a los recursos tecnológicos que les rodea en la actualidad.

Entonces tener interés por el estudio de la científicas genera en el ser humano a incluirse en investigaciones de acorde a las curiosidad que se presenta mediante el

aprendizaje formal y no formal, desarrollando fundamentos críticos y formas de pensar de cada uno, puede incluirse la observación los conceptos e incluso las experiencias, esto ayudara a la asimilación de conocimientos de una manera adecuada.

Sin embargo el estudio de la ciencia y experimentos se debe desarrollar desde los niveles básicos partiendo desde lo simple a lo complejo para ello es necesario desarrollar una serie de actividades que permitan al escolar saber cómo debe actuar al momento de realizar experimentos los mismos que crearan curiosidad e imaginación convirtiendo en una clase tradicionalista a una cativa y participativa, de la misma manera el niño posea la confianza de preguntar cualquier inquietud en el futuro podremos enfrentar a los niños al futuro hacia nuevos retos que se presenten en la vida.

1.5.6.2. *Pensamiento científico en los niños y las niñas.*- La formación científica en los niños es un problema que llama la atención de los docentes desde tiempos remotos. Transformar la naturaleza de la ciencia junto con los conceptos del conocimiento es un objeto de enseñanza para los niños y las niñas requieren prestar atención a las siguientes cuestiones los cuales ayudaran a formar el pensamiento científico en el niño.

Para GUESNE, Driver y Tiberhien, (1989), caracteriza el desarrollo del pensamiento de los niños en cuatro fases las cuales son:

Pensamiento dirigido a la percepción.- Es decir que los escolares desde los niveles iniciales ya tiene la capacidad de imaginarse y crear objetos pequeños de acorde a la necesidad que se presente en su alrededor e incluso detallar como está formado su juguete o lo que lo rodea con sus propias palabras.

Enfoque centrado en el cambio.- Es decir que los niños y niñas están en la capacidad de asimilar los conocimientos y relacionarlos con la práctica.

Ejemplo sería si a un niño de educación primaria el docente le imparte una clase sobre no botar basura porque contamina el medio ambiente el niño podrá entender y ponerlo en práctica ya reconociendo sus ventajas y desventajas de lo conocido esto a la vez le impulsara curiosidad sobre el tema y preguntar al docente por aprender más es tarea del maestro incentivar a los educandos.

Razonamiento causal lineal.- Capacidad de explicar, analizar e interpretar un problema y su debida resolución.

Dependencia del contexto.- Para PIAGET, J. (1998), menciona “los niños aprenden haciendo, aprenden escuchando.” (pág. 25)

Es importante el desarrollo de la clase con la utilización de materiales que llamen la atención a los escolares, realizar tareas que no solo se impartan dentro del aula si no también relacionarse con el medio que lo rodea, con el fin de estimular a que el estudiante adquiera conocimientos de manera rápida y eficaz.

1.5.6.3. Interés científico.- Para TORRES (1992), menciona “Entiendo por interés científico el procesos de construcción permanente de teorías, principios y modelos que a partir del criterio de racionalidad y siguiendo una rigurosa metodología, nos permita descubrir, comprender, explicar, prever y cambiar ciertos hechos o fenómenos de la realidad de un beneficio humano”. (pág. 29)

Tomando referencia la idea de dos grandes autores como GUNDEM, y DILTHEY, (1992) nos manifiesta que “el interés científico se demuestra desde el conocimiento, los mismos que tratan de comprender y explicar los fenómenos su misión importante se basa en la comprensión de hechos desde su significado tratando de comprender problemas de actividades humanas”.

“Esta consideración de la tecnología como ciencia de la acción borra los límites entre la teoría y la práctica, en un continuo lógico de reflexión/acción y acción/reflexión” (SARRAMONA, 1986, pág. 137.

Dado que el interés científico es la motivación por la investigación y brindar una solución a los problema mediante la comprensión de teorías, la observación de modelos y paradigmas los cuales les permitan comprender sobre el tema, para que de la misma manera pueda explicar y enseñar a los demás sobre temas novedosos que le llamen la atención al niño o niña, dando como resultado un criterio formado sobre lo que está aprendiendo.

Por consiguiente para que se fomente el interés científico se debe basar desde la utilización de recursos tecnológicos, observación de campo, motivación, desarrollo de actividades lúdicas, experimentos para que sean puestas en práctica, dando como resultado un conocimiento racional donde se pueda analizar y reflexionar; es importante la utilización de recursos tecnológicos para la indagación sin olvidar que para ello debe existir la guía adecuada de un adulto para su correcta utilización.

1.5.6.4. Actividades para fomentar el interés por la ciencia.- Para fomentar el interés de la ciencia se debe desarrollar: el don de escuchar, analizar, criticar, reflexionar, comparar e indagar.

Es necesario que el docente deba estar en constante actualización e investigación centradas en la utilización de la ciencia y tecnología.

Finalmente se va presentar consejos para despertar el interés científico:

Realizar actividades y tareas.- Las teorías son importantes sin embargo no debe ser un único estimulante para tender al estudio de la ciencia dentro de las tareas a enviarse se debe incluir la introducción de experiencias que le permitan razonar y solucionar problemas.

Reducir la extensión de los contenidos.- Es decir que el docente debe ser el mediador de la temática mientras que los mismos estudiantes generen conocimientos desde sus propias experiencias utilizando la reflexión, análisis y la observación.

Relacionar los contenidos impartidos con la vida real.- Cualquier temática que sea impartida es necesario partir desde la observación e interpretación de vivencias reales que permitirán al escolar reflexionar sobre la actualidad que lo rodea.

Un ejemplo sería el consumo del alcohol en los estudiantes es real la solución estudiar cuales son las causas del consumo la solución que medios podemos utilizar para radicar el ingerir bebidas alcohólicas.

Introducir talleres relacionados con la ciencia.- Es una de las maneras que el discente participe directamente en los estudios científicos se puede desarrollar mediante el desarrollo de pequeños experimentos o la construcción de objetos innovadores, para ello es necesario el trabajar en equipo, asimismo es necesario que el docente presente documentos curiosos tomando en cuenta la edad del estudiante.

Desarrollo de excursiones.- El desarrollo de esta actividad mencionada debe ser llevada con responsabilidad ya que se puede desplazar a los escolares a lugares de ciencia y tecnología donde los estudiantes observen y sean estimulados por la investigación.

1.5.6.5. Actividades caseras que permiten el desarrollo del interés por la ciencia en casa.- Considerando que el interés científico ayuda a los estudiantes a investigar, desarrollar conocimientos dar solución a un problema con un criterio formado es necesario que los padres de familia aporten con las siguientes actividades:

Juego de construcción.- Permite crear objetos novedosos por los mismos estudiantes partiendo desde la imaginación y la explicación detallada de la construcción del objeto pensado la utilización que tendrá en la vida cotidiana.

Experiencias con arcillas y plastilina.- El niño o niña desarrollara diversos objetos con estos materiales con la finalidad de generar nuevos conocimiento y la estimulación por el aprendizaje.

Jugar con pinturas.- Dar al niño para que pueda colorear dibujos novedosos mezclando colores, el niño o niña observara que sucede al mezclar colores diferentes y la utilización con materiales como texturas con pinceles y esponjas.

Ciencia en la cocina.- Al cocinar podemos desarrollar la ciencia en la matemática al momento de enseñar al niño que número de verduras, especias, ingredientes entre otros pueden ingresar para la preparación de un alimento. En ciencias naturales pueden reconocer los estados del agua incluso conociendo la importancia de la conservación del agua.

Ciencia al ir a dormir.- Esta actividad se puede desarrollar en el instante de que el niño este en su habitación pedir que observe que encuentra a su alrededor, apagar la luz y hacer que mencione que objetos no encontró en la habitación y su utilidad.

Jugar con las matemáticas.- para PIAGET, Jean conceptualiza los niños que juegan con los objetos antes de que se les pidiera resolver el problema. Hace que sean más creativos y acertados en sus pensamientos.

El autor interioriza que los docentes no deben ir directo a la resolución del problema se debe primero jugar con el mismo para buscar diversas soluciones. En definitiva hay que fomentar la observación en el niño mediante la atracción de interés con objetos novedosos y creativos para ellos mismos.

1.5.6.6. Ejercicios que ayudan al desarrollo del interés

Observación.- El contacto directo e indirecto de objetos permite llenar la iniciativa de los niños y las niñas despertando curiosidades.

Asociación.- Asimilar conocimientos anteriores con los nuevos interpretando conceptos y su utilización, brindando un solo criterio.

Expresión.- Se relaciona con la lectura, escritura, calculo, dibujo y trabajo manual es decir se relaciona con las temáticas que ya se tratan dentro de la clase.

Teniendo en cuenta las actividades del desarrollo del interés científico nos da a conocer que esto no debe ser desarrollado solo por los estudiantes es indispensable la aportación de padres de familia y docentes los cuales aportan a la educación de los mismos a más de la capacitación permanente del maestro, dentro de estrategias metodológicas utilización de recursos didácticos y sobre todo la adecuado uso de recursos tecnológicos.

Es necesario recalcar que todo lo que se observa es evolutivo lo que nos da a entender si queremos estudiantes que se sumergen en la investigación y desarrollo de proyectos para brindar solución es necesario la estimulación desde las edades tempranas mediante juegos, la estimulación de la observación, creación y el detallado de las características del objeto que le permitirá la imaginación.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES, ESTUDIANTES Y PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE DR. CAMILO GALLEGOS DOMINGUÉZ

2.1. Breve caracterización de la institución objeto de estudio

En 1982 se presentó la necesidad de la creación y funcionamiento de un Colegio Técnico para el Cantón Salcedo para atender la demanda estudiantil los principales actores para la creación de la institución fueron Sr. Mario Vargas presidente de la municipalidad, Rafael Tejada rector del Colegio Salcedo y Rodrigo Hidalgo junto a Néstor Benalcázar profesores de la escuela Gonzales Suarez. La institución comenzó con 42 estudiantes para el ciclo básico los que funcionaron en el salón de la municipalidad. En 1983- 1984 se creó los tres primeros cursos con un número de 40 estudiantes. En 1985 se da la autorización del ciclo diversificado en las especialidades de electricidad, mecánica automotriz, secretariado español y electromecánica estudiantes con perfiles profesionales junto a la práctica de valores.

2.1.2. Misión de la Institución

Formar jóvenes bachilleres en las especialidades Electromecánica Automotriz, e Instalaciones, Equipos y maquinas eléctricas, estamos al servicio del cantón, desarrollando una educación de calidad con conciencia social de su identidad nacional, pluriétnica y pluricultural, encaminadas por los senderos de la autoestima, la solidaridad, justicia, paz, trabajo cooperativo, conciencia ecológica.

2.1.3. Visión de la Institución:

En un futuro inmediato seremos una Institución líder en la Educación Técnica, de excelente calidad; por la eficiencia de los servicios educativos que oferta a la comunidad, capaz de explorar y aprovechar al máximo las potencialidades humanas, armonizando el conocimiento con la acción, con eficiencia y eficacia; y, sobre todo ser capaz de motivar y alcanzar las innovaciones permanente y al mejoramiento continuo.

2.2. Diseño metodológico

2.2.1. Método

2.2.1.1. Método teórico.- Este método permitió desarrollar la búsqueda de información desde el análisis e interpretación, con el fin la deducción de contenidos y su comprensión, orienta a investigar temas y subtemas que se desglosan en cada una de las variables.

2.2.1.2. Método lógico.- Permitted explicar los contenidos indagados de manera racional con un orden, formando contenidos y conceptos de manera secuencial orientando a extraer subtemas que van de acorde con la investigación.

2.2.1.3. Método empírico.- Ayuda a extraer las causas y los efectos permitiendo analizar y deducir los temas que se encuentran en la investigación, a su vez permite interpretar los resultados de las encuestas desde una posible solución.

2.2.1.4. Método descriptivo.- Permitted el desarrollo de las preguntas a encuestarse de manera descriptiva en el capítulo II, con el fin de que los encuestados puedan contestar de manera fácil los temas obteniendo buenos resultados.

2.2.2. Técnicas

2.2.2.1. Técnica de la observación.- Para el desarrollo de la tesis, la técnica mencionada me permitió observar los diversos clubes que desarrollan los niños su interés por aprender las causas y efectos que posee cada uno, mediante ella partir a la formulación de preguntas para la encuesta con el fin de buscar una posible solución.

2.2.3. Instrumento

2.2.3.1. Cuestionario.- Técnica que permitió generar preguntas para el desarrollo de la encuesta con sus debidas preguntas de acorde al objetivo planteado con el fin de recolectar datos que permitirán extraer conclusiones y recomendaciones.

2.1.1. Modalidad de la investigación

2.1.1.1. De campo.- La investigación se desarrollara en la Unidad Educativa 19 de Septiembre - Dr. Camilo Gallegos Domínguez con el apoyo de las autoridades de la institución, estudiantes, tesista y los docentes que son parte de la comunidad educativa.

2.1.1.2. Descriptiva.- Puntualiza y describe hechos y fenómenos reales que se rodean en la educación, despertando interés para su investigación.

2.1.1.3. Bibliográfica.- Toma como referencias conceptos anteriores que sirven para la investigación dentro de ellos tenemos: Textos, folletos, conferencias entre otras.

2.2.2. Nivel o tipo de investigación

2.2.2.1. Exploratorio.- Se utiliza este tipo de investigación por que permite realizar la búsqueda de conceptos que van a la par con las variables propuestas, para la indagación, a más de eso permite buscar causas y efectos dentro de la institución, para brindar una solución mediante el planteamiento de una propuesta.

2.2.2.2. Descriptivo: Permite extraer un criterio, análisis de la interpretación de datos obtenidos en las encuestas aplicadas a docentes, estudiantes y padres de familia.

2.2.2.3. Explicativo: Ayuda a explicar las causas, efectos, aspectos positivos y negativos de la aplicación de actividades lúdicas dentro de los clubes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.2.1. Unidad de estudio.- Para el desarrollo de la encuesta se tomara en cuenta a 92 estudiantes, 92 padres de familia y 5 docentes que se encuentran impartiendo las asignatura de club a los sextos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa 19 de Septiembre Dr. Camilo Gallegos Domínguez.

Es importante conocer la opinión de los discentes sobre cómo se sienten dentro de esta asignatura, permite extraer conclusiones y recomendaciones sobre el tema planteado.

2.1.3. Población y muestra

TABLA N°1 POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN	MUESTRA
Estudiantes	92
Padres y madres de familia	92
Docentes	5

Fuente: Unidad Educativa 19 de Sep. Dr. Camilo Gallegos D.

Elaborado por: Adriana Toapanta

2.1.4. Plan de recopilación de información

La investigación se desarrolla con la utilización de técnicas e instrumentos que a continuación se detalla.

Técnica

Observación: Permite observar cada uno de los clubes que se desarrollan dentro de la institución, de esa manera obtener una visión para el planteo de preguntas con la finalidad de extraer criterios los cuales permitirán tabular, analizar e interpretar.

Instrumento

Encuesta.- Para la presente investigación se aplicara la técnica mencionada que permitirá recolectar datos, que ayuden a la indagación y la obtención de resultados para la aplicación de una propuesta que sirva para estimular la educación.

Los datos recolectados en la aplicación de la encuesta se procederán de la siguiente manera:

- a.) Aplicación de las encuestas
- b.) Tabulación de la información
- c.) Diseño de tablas y gráficos
- d.) Análisis e interpretación de resultados
- e.) Interpretación de modificadores
- f.) validación de resultados

2.3. Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a niños y niñas de los 7mos AEGB paralelos “A”, “B”, “C” de la Unidad Educativa 19 de Septiembre Dr. Camilo Gallegos Domínguez, Parroquia San Miguel, Cantón Salcedo.

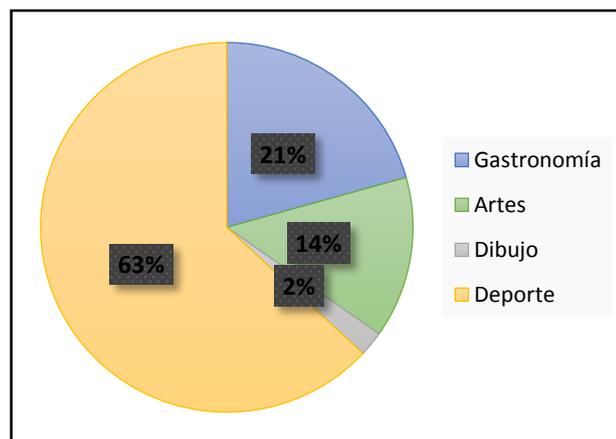
1.- ¿Cuál es el club que le interesa aprender?

CUADRO N° 2.1 Asignatura de club

Alternativas	F	%
Gastronomía	19	21
Artes	13	14
Dibujo	2	2
Deporte	58	63
Total	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. “A”, “B”, “C”, Unid. Edu. Camilo Gallegos.
Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes encuestados sobre las asignaturas de clubes un 63% seleccionaron deporte, el 21% gastronomía, 14% artes y el restante que corresponde al 2% dibujo.

Se deduce un porcentaje bajo de niños/as que trabajan de manera individualizada, formal y rígida podría ser, porque pueden expresar sus sentimientos mediante sus creaciones como; el dibujo, la pintura, sin embargo si no es guiado de manera adecuada provocaría, temor hacia los demás, inseguridad y baja autoestima.

2.- ¿Qué interés tiene por la asignatura de clubes?

CUADRO N° 2.2 Interés por los clubes

Alternativa	F	%
Mucho	82	89
Poco	10	11
Nada	0	0
Total	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.2



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes aplicadas las encuestas sobre los intereses los clubes, el 89% manifiesta mucho, 11% poco.

Los clubes siendo seleccionada de acorde a la habilidad del escolar se define que no a todos les despierta el interés por las actividades desarrolladas, podría ser porque, el estudiante no se familiariza con los demás, el club seleccionado no es de su agrado, o a su vez el docente no despierta su interés con actividades innovadoras.

3.- ¿De qué forma presenta el docente los objetivos antes de iniciar la clase?

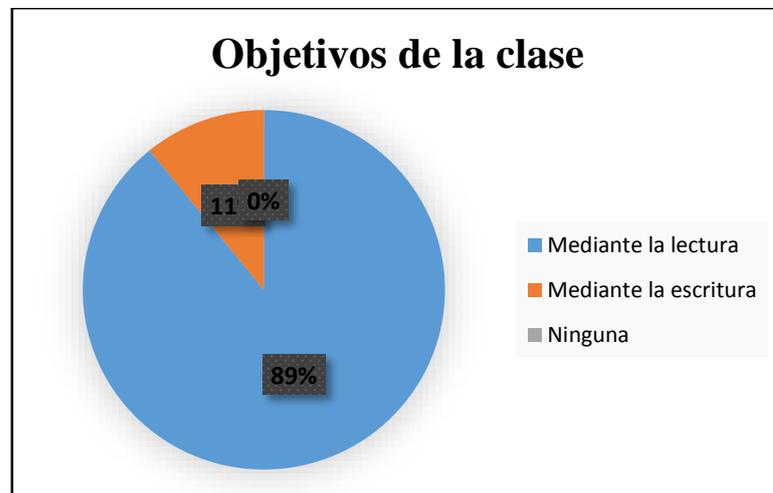
CUADRO N° 2.3 Objetivos de la clase

Alternativa	F	%
Mediante la Lectura	82	89
Mediante la escritura	10	11
Ninguna	0	0
TOTAL	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes aplicadas las encuestas sobre los objetivos expuestos por parte del docente en la clase, el 89% manifiesta mediante la lectura, 11% mediante la escritura.

Se induce que el maestro presenta sus objetivos antes de comenzar las clases permitiendo orientar al escolar sobre la temática a tratar, esto ayudaría a despertar el interés, crear un panel de discusión, dar una visión al futuro de lo que se quiere lograr con la temática, facilita al mediador a seguir los pasos propuestos en la planificación y su proceso de evaluación.

4.- ¿Cómo despierta el docente su interés por la asignatura?

CUADRO N° 2.4 Formas que despierta el interés

Alternativa	F	%
Motivando	42	46
Dinámicas	17	19
Mediante experiencias	16	17
Trabajos grupales	17	18
TOTAL	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.4



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes aplicadas las encuestas sobre las formas de despertar el interés, el 46% manifiesta mediante la motivación, 19% dinámicas, 18% trabajos grupales y el 17% restante mencionan la aplicación de experiencias.

Se deduce que el docente utiliza la aplicación de motivaciones para el desarrollo de la clase, es decir respeta los procesos de la planificación, partiendo desde las dinámicas y culminando con los trabajos grupales, tomando en cuenta el desarrollo de actividades lúdicas, motoras en el proceso de enseñanza adquiriendo un aprendizaje significativo.

5.- ¿A qué le motiva los clubes en su vida cotidiana?

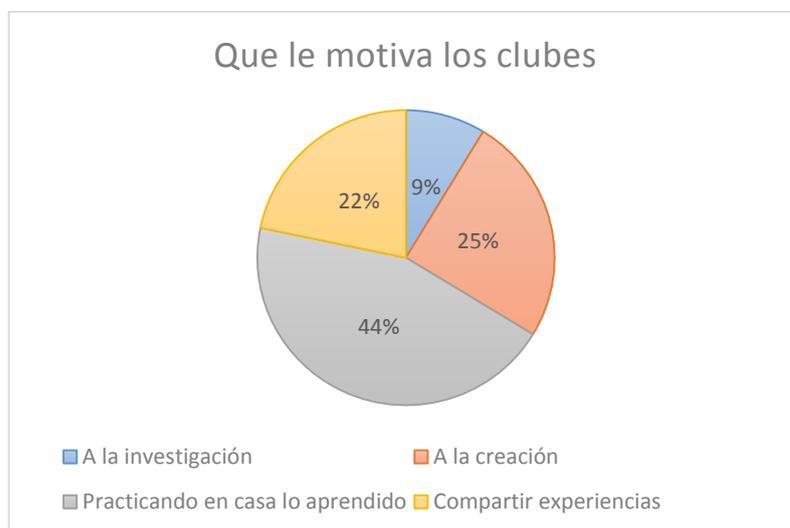
CUADRO N° 2.5 Que le motiva los clubes

Alternativa	F	%
A la investigación	8	9
A la creación	23	25
Practicando en casa lo aprendido	41	44
Compartir experiencias	20	22
Total	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.5



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes aplicadas las encuestas, sobre las motivaciones que despierta en el escolar, el 44% práctica en casa lo aprendido, 25% utiliza la creación, 22% comparte experiencias con los demás y el 9% opta por la investigación.

Se encuentra que los escolares no están motivados para la investigación, podría ser porque, el alumno no posee los recursos para indagar, el entorno no es adecuado, el docente no despierta su interés, el club seleccionado no es de su agrado.

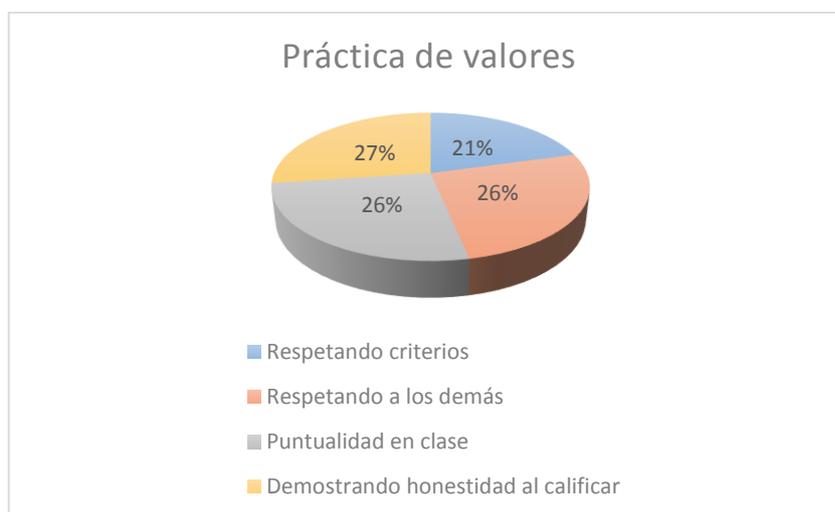
6.- ¿Cómo el docente genera la práctica de valores entre compañeros?

CUADRO N° 2.6 Práctica de valores

Alternativa	F	%
Respetando criterios	19	21
Respetando a los demás	24	26
Puntualidad en clase	24	26
Demostrando honestidad al calificar	25	27
TOTAL	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.
Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.6



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes aplicadas las encuestas sobre como el docente desarrolla la práctica de valores, el 27% manifiesta demostrando honestidad al calificar, el 26% selecciona respetando a los demás y la puntualidad en clase y el 21% clarifica respetando criterios.

Los docentes generan valores competitivos en los estudiantes respetando criterios, puntualidad en clase y honestidad al calificar, permitirá en el futuro que los discentes sepan valorarse a sí mismos, dando a conocer su forma de pensar.

7.- ¿Cómo el docente integra a los estudiantes para las actividades en la asignatura?

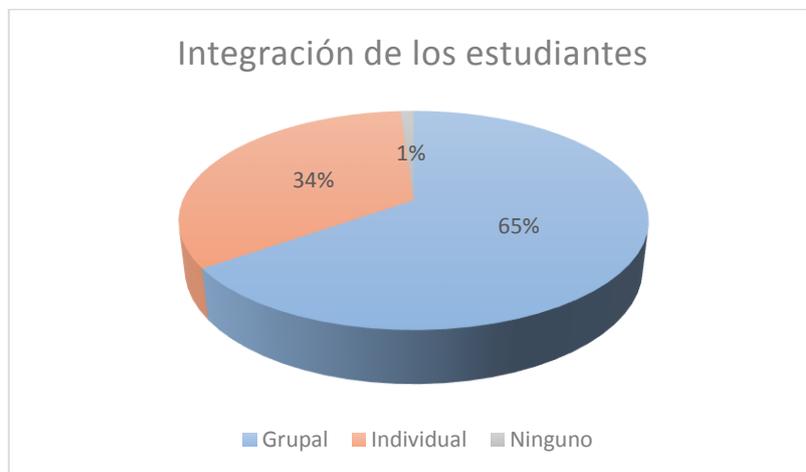
CUADRO N° 2.7 Integración de los estudiantes

Alternativa	F	%
Grupal	60	65
Individual	31	34
Ninguno	1	1
TOTAL	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.7



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes aplicadas las encuestas sobre la integración de los escolares con los demás, el 65% selecciona actividades grupales, 34% de manera individual y el 1% ninguno.

El escolar difícilmente se integra a un grupo, para el desarrollo de actividades en la clase, podría ser porque el niño tiene problemas en el hogar, dificultades en la escuela o poca confianza en sí mismos. Estos estudiantes podrían ser los mismos que se encuentran en el club de arte y dibujo los cuales trabajan de manera individual, es necesario la aplicación de actividades que les permita integrarse a los demás de manera voluntaria.

8.- ¿Qué tipo de motivación utiliza el docente en la clase?

CUADRO N° 2.8 Motivación por el docente

Alternativa	F	%
Dinámicas	26	28
Movimientos corporales	28	30
Lecturas reflexivas	18	20
Ninguna	20	22
TOTAL	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.
Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.8



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes aplicadas las encuestas sobre los tipos de motivación que usa el docente, el 30% selecciona movimientos corporales, 28% dinámicas, 20% lecturas reflexivas y el 22% ninguno.

El docente desarrolla motivaciones mediante la aplicación de actividades combinadas, como son: los movimientos corporales, dinámicas, sin embargo ayudaría al escolar a despejar la mente para poder partir con una nueva temática.

9.- ¿Qué valores desearía que desarrolle el docente en la clase?

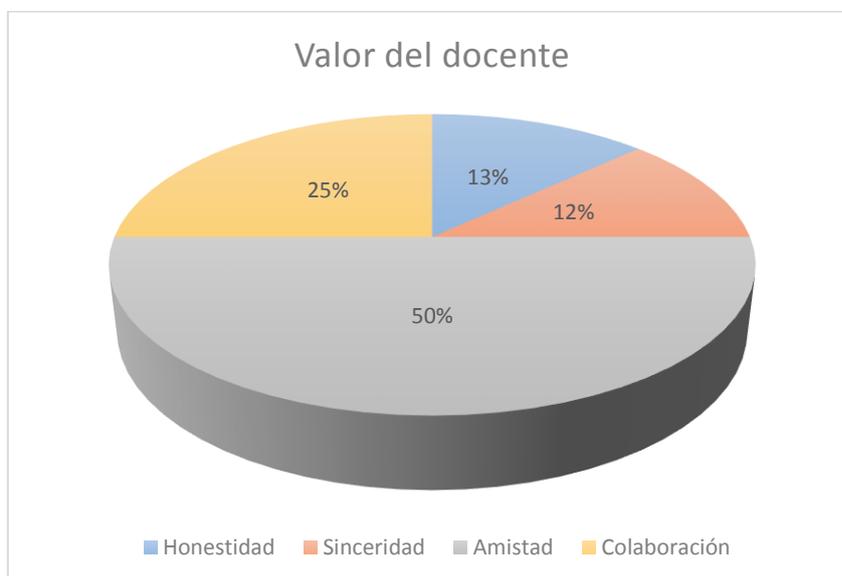
CUADRO N° 2.9 Valores del docente

Alternativa	F	%
Honestidad	12	13
Sinceridad	11	12
Amistad	46	50
Colaboración	23	25
TOTAL	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.9



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes aplicadas las encuestas sobre los valores que desearía que se desarrolle en el docente, el 50% selecciona la amistad, 25% colaboración, 13% honestidad y el 12% la sinceridad.

Es necesario la práctica de valores como son; la sinceridad, honestidad, colaboración y amistad ya que permitirá, enseñar mediante el ejemplo con el fin de que los alumnos adquieran este tipo de axiología para que sean practicados en la vida diaria.

10.- ¿Qué recursos utiliza el docente para impartir la clase?

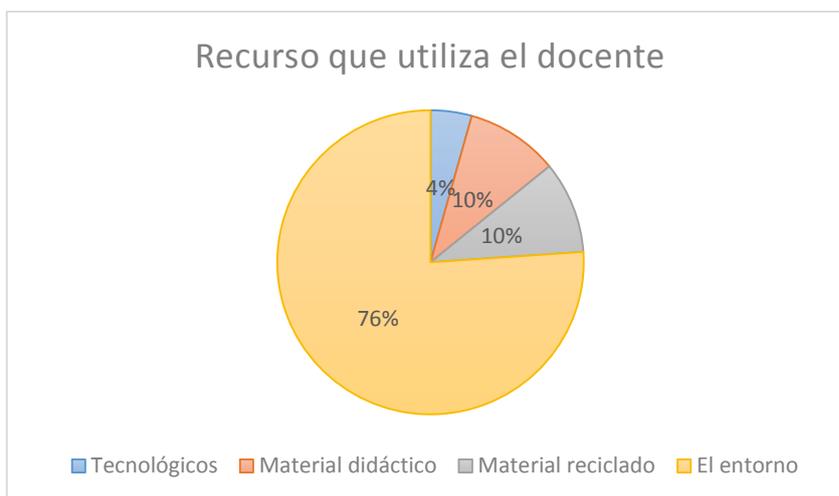
CUADRO N° 2.10 Recurso que utiliza el docente

Alternativa	F	%
Tecnológicos	4	4
Material didáctico	9	10
Material reciclado	9	10
El entorno	70	76
Total	92	100

Fuente: Niños/as de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de estudiantes aplicadas las encuestas sobre los recursos que debe utilizar para la clase, el 76% de escolares manifiesta entorno, 10% material didáctico y reciclado y el 4% tecnológicos.

Se deduce que un porcentaje bajo de maestros no utilizan los recursos tecnológicos, podría ser por las condiciones del aula, falta de recursos tecnológicos, actualización constante. Es importante la utilización de recursos didácticos y objetos reciclados los cuales ayudaran para la revalorización del ambiente.

Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a padres y madres de los 7mos AEGB paralelos “A”, “B”, “C” de la Unidad Educativa 19 de Septiembre Dr. Camilo Gallegos Domínguez, Parroquia San Miguel, Cantón Salcedo.

1.- ¿Considera usted que los clubes ayudan a su hijo en la convivencia?

CUADRO N° 2.1. Clubes y la convivencia

Alternativa	F	%
Mucho	70	76
Poco	19	21
Nada	3	3
TOTAL	92	100

Fuente: Padrs. de fam. de 7mos años de EGB, para. “A”, “B”, “C”, Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de padres de familia aplicadas las encuestas sobre los clubes y la convivencia con el escolar, el 76% indica mucho, 21% poco y el 3% nada.

Los padres consideran importante la integración y convivencia entre estudiantes, clarificando que les ayudaría a la socialización, adquisición de habilidades y experiencias, permitiendo compartir experiencias y aprender mediante otros compañeros e incluso practicar la axiología.

2.- ¿Qué propósito tiene la asignatura de club en sus hijos?

CUADRO N° 2.2 Propósito de los clubes

Alternativa	F	%
Divertirse	41	45
Investigar	12	13
Descubrir	17	18
Crear	22	24
TOTAL	92	100

Fuente: Padr. de fam. de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.2



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de padres de familia aplicadas las encuestas sobre el propósito de los clubes en el escolar, el 45% señala divertirse, 24% crear, 18% descubrir y el 13% investigar.

Los estudiantes se divierten interactuando con los demás, mediante el descubrimiento, para ello es necesario la actualización en los docentes en la utilización de recursos innovadores que permitan generar la creatividad e indagación en el niño o niña.

3.- ¿Cómo se incluye usted en la asignatura de club?

CUADRO N° 2.3 Colaboración del padre a sus hijos

Alternativa	F	%
Impartiendo conocimientos	25	29
Motivando	49	56
Controlando	13	15
TOTAL	92	100

Fuente: Padr. de fam. de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.
Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.3



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de padres de familia aplicadas las encuestas sobre la colaboración del padre con sus hijos, el 56% indica mediante la motivación, 29% impartiendo conocimientos y el 15% controlando.

Los padre de familia ayudan a los escolares desde la motivación y el control a sus hijos, en las tareas y la asistencia a clases, con el fin de que aprendan a aceptar errores y los corrijan de buena manera, esto permitirá formar estudiantes responsables y críticos.

4.- ¿Cómo observa usted a su hijo en las horas de club?

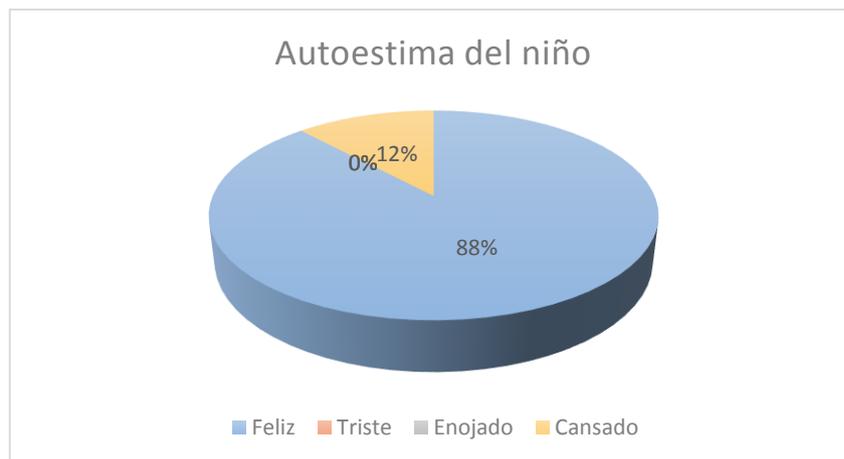
CUADRO N° 2.4 Autoestima del niño

Alternativas	F	%
Feliz	81	88
Triste	0	0
Enojado	0	0
Cansado	11	12
TOTAL	92	100

Fuente: Padr. de fam. de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.4



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de padres de familia de las encuestas aplicadas sobre la autoestima del escolar en la asignatura, el 88% señalan a observar a sus hijos feliz, 12% cansados.

Los padres de familia observan a sus hijos cansados en el club seleccionado, podría ser porque el estudiante desarrolla actividades que no son de su agrado o a su vez las prácticas deportivas provocan cansancio. Sin embargo algunos se muestran feliz es decir están satisfecho ante las acciones que desarrolla en la clase.

5.- ¿Qué tipo de capacitaciones piensa usted que debe tener el docente para impartir la asignatura?

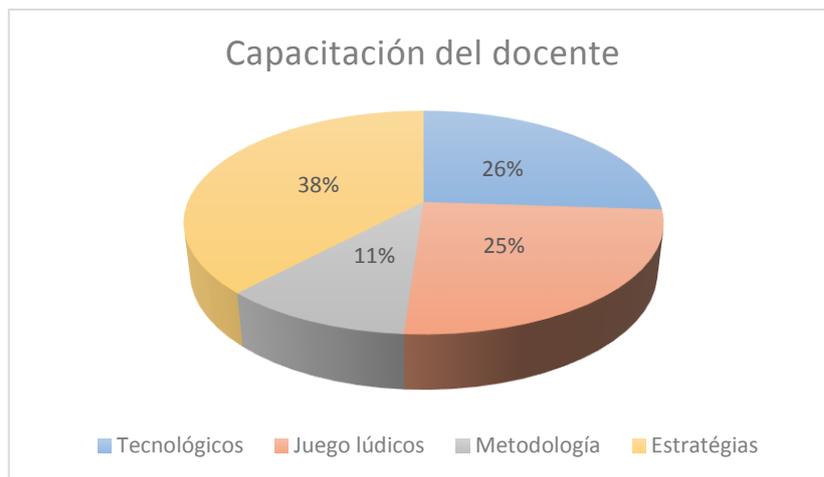
CUADRO N° 2.5 Capacitación del docente

Alternativa	F	%
Tecnológicos	24	26
Juego lúdicos	23	25
Metodología	10	11
Estrategias	35	38
TOTAL	92	100

Fuente: Padr. de fam. de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.5



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de padres de familia de las encuestas aplicadas sobre la capacitación del docente, el 38% señala la aplicación de estrategias, 26% tecnológicos, 25% juegos lúdicos y el 11% la metodología al usar en clase.

Se puntualiza importante que el maestro debe capacitarse en el uso de metodologías y estrategias, podría ser porque observan a sus hijos cansados en la clase o no entienden las temáticas a tratar. Es importante el uso de recursos tecnológicos ya que permiten llamar la atención más de ser un material novedoso.

6.- ¿Cuál es el tipo de aprendizaje que desearía que su hijo adquiriera dentro de la asignatura?

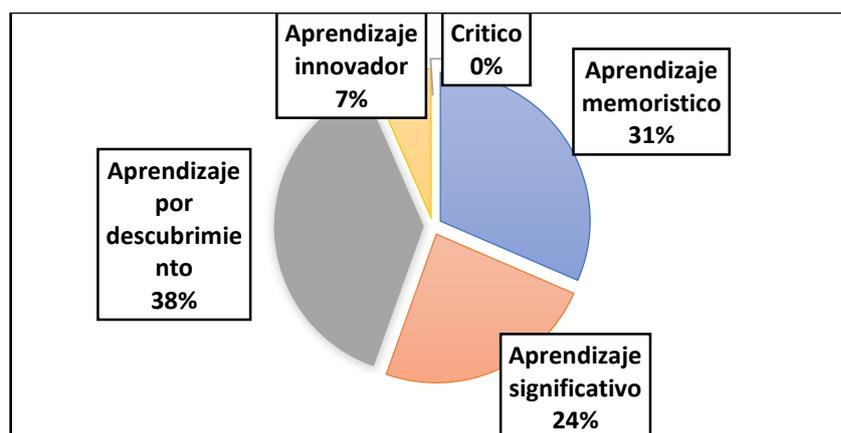
CUADRO N° 2.6 Tipo de aprendizaje

Alternativa	F	%
Aprendizaje memorístico	29	31
Aprendizaje significativo	22	24
Aprendizaje por descubrimiento	35	38
Aprendizaje innovador	6	7
Critico	0	0
TOTAL	92	100

Fuente: Padr. de fam. de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de padres de familia de las encuestas aplicadas sobre los tipos de aprendizaje que desearía que el niño o niña desarrolle, el 38% manifiesta aprendizaje por descubrimiento, 31% aprendizaje memorístico, 24% aprendizaje significativo y el 7% aprendizaje innovador.

Los padres de familia indican importante el desarrollo de un aprendizaje memorístico, podría ser porque la educación que tenían con anterioridad se daba de manera tradicional, rígida. Sin embargo hay padres que proponen el desarrollo de aprendizaje por descubrimiento e innovador para que pueda ser duradero.

7.- ¿Qué tipo de actividades desearía que desarrolle su hijo al culminar la asignatura?

CUADRO N° 2.7 Actividades al culminar la asignatura

Alternativas	F	%
Casas abiertas	47	51
Exposiciones	31	34
Dramatizaciones	11	12
Ninguno	3	3
TOTAL	92	100

Fuente: Padr. de fam. de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.
Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.7



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de padres de familia de las encuestas aplicadas sobre las actividades que desearían que desarrollen al culminar la asignatura, el 51% mencionan casa abierta, 34% exposiciones, 12% dramatizaciones y el 3% ninguno.

Es importante el desarrollo de actividades que motiven al escolar como las casas abiertas, exposiciones y dramatizaciones, podría ser porque mediante estas actividades los estudiantes puedan sentirse feliz al mostrar sus creaciones y habilidades. Sin embargo hay padres de familia que no apoyan con ninguna de estas actividades puede ser por la economía o la relación entre padres e hijos.

Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas docentes de los 7mos AEGB paralelos “A”, “B”, “C” de la Unidad Educativa 19 de Septiembre Dr. Camilo Gallegos Domínguez, Parroquia San Miguel, Cantón Salcedo.

1.- ¿Cuál es el modelo que usted aplica para la asignatura de clubes?

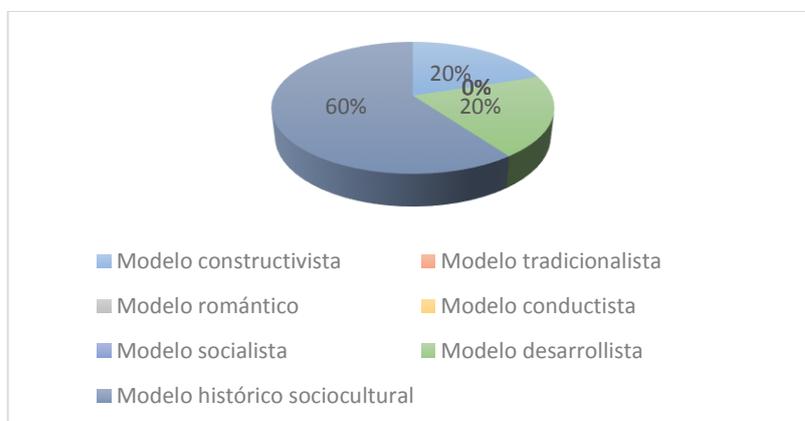
CUADRO N° 2.1 Modelos

Alternativas	F	%
Modelo constructivista	1	20
Modelo tradicionalista	0	0
Modelo romántico	0	0
Modelo conductista	0	0
Modelo socialista	0	0
Modelo desarrollista	1	20
Modelo histórico sociocultural	3	60
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. “A”, “B”, “C”, Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas sobre el modelo que aplica para el desarrollo de la clase, el 60% menciona histórico sociocultural, 20% desarrollista y constructivista.

Los docentes señalan que es importante la utilización del modelo constructivista, porque permite partir desde las experiencias, generando nuevos conocimientos asociándolos en uno solo. Sin embargo se destaca al modelo histórico cultural, permite recoger costumbres y tradiciones que van de la mano con el eje transversal.

2.- ¿Qué perfil considera que debe tener el docente para el tratamiento de la asignatura de club?

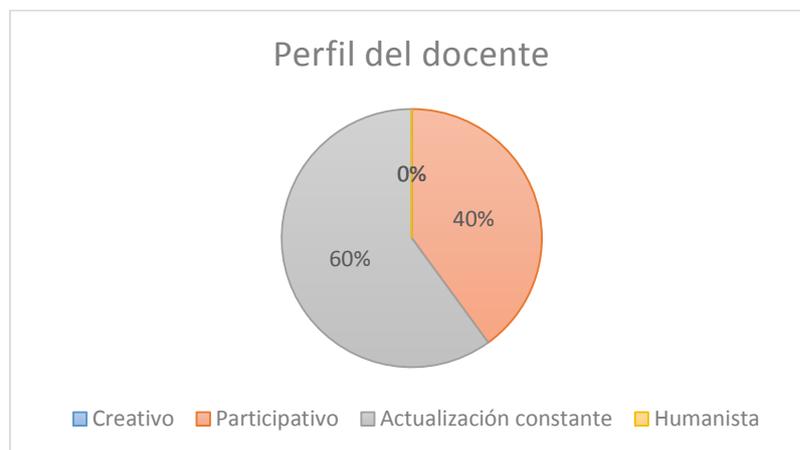
CUADRO N° 2. 2 Perfil del docente

Alternativas	F	%
Creativo	0	0
Participativo	2	40
Actualización constante	3	60
Humanista	0	0
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2. 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas sobre el perfil del docente, el 60% señala la actualización constante, 40% la participación.

La actualización constante es parte del educador permite descubrir y partir desde la innovación y creatividad, comprendiendo que todo está cambiando desde la tecnología, estrategias y métodos de enseñanza, ayudara a guiar y formar conocimientos de manera eficaz y fácil para el escolar. Sin embargo la participación en la comunidad educativa trae grandes beneficios porque mediante ella enseñan al escolar el valor de la colaboración y socialización.

3.- ¿Qué desea lograr con la aplicación de las actividades lúdicas?

CUADRO N° 2.3 Actividades lúdicas

Alternativas	F	%
Convivencia entre compañeros	0	0
Interacción docente estudiante	0	0
Conocimiento desde las experiencias	2	40
Aprendizaje significativo	3	60
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas sobre lo que desea lograr con la aplicación de actividades lúdicas, el 60% menciona aprendizaje significativo, 40% conocimiento desde las experiencias.

Es necesario la aplicación de juegos permite desarrollar el valor de la amistad para integrarse con los niños y niñas llevando a la convivencia entre compañeros. De la misma manera señalan que es importante partir desde las nociones del estudiante con el fin de generar un aprendizaje significativo.

4.- ¿Cuál es el club que a usted le despierta el interés por impartir?

CUADRO N° 2. 4 Interés por el club

Alternativas	F	%
Club artístico cultural	1	20
Club deportivo	3	60
Club científico	0	0
Club de interacción social	1	20
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2. 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas sobre el club que le llama la atención por impartir, el 60% indica club deportivo, 20% club artístico cultural y 20% interacción social.

De las encuestas aplicadas se deduce que el docente no imparte el club científico, esto se da a que en la primaria no se aplica esta asignatura, podría ser porque no encuentran colaboración de los docentes o de estudiantes ya que dentro de esto se desarrolla experimentos, lecturas, creación de cuentos y ejercicios matemáticos.

5.- ¿Qué técnicas aplica para el desarrollo de conocimiento en los niños y niñas en la asignatura?

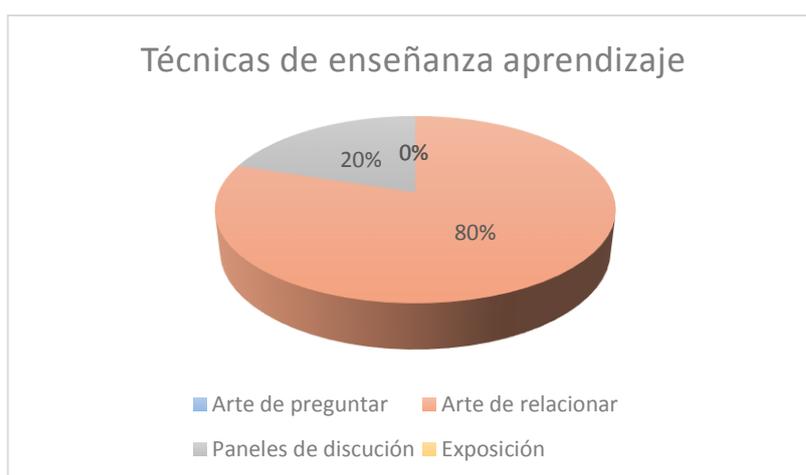
CUADRO N° 2.5 Técnicas de enseñanza aprendizaje

Alternativas	F	%
Arte de preguntar	0	0
Arte de relacionar	4	80
Paneles de discusión	1	20
Exposición	0	0
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.5



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas sobre las técnicas que aplica para el desarrollo de la temática, el 80% indica el arte de relacionar, 20% paneles de discusión.

Para llevar el proceso de aprendizaje de manera eficaz, es necesario que los escolares sepan relacionar contenidos, extrayendo un solo criterio mediante un panel de discusión, esto permitirá a desarrollar la parte crítica.

6.- ¿Qué tipo de actividades desarrolla el docente para despertar su interés?

CUADRO N° 2. 6 Actividades en clase

Alternativas	F	%
Actividades grupales	4	80
Actividades individuales	0	0
Trabajos investigativos	1	20
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas referente a las actividades a desarrollar en la clase, el 80% manifiestan actividades grupales, 20% trabajos investigativos.

La investigación es importante para el desarrollo de la curiosidad de los estudiantes, esto permitirá la socialización con los demás sobre el tema, trabajando desde las experiencias junto a la relación maestro alumno.

7.- ¿Qué tipo de aprendizaje desarrolla con sus estudiantes en la asignatura de club?

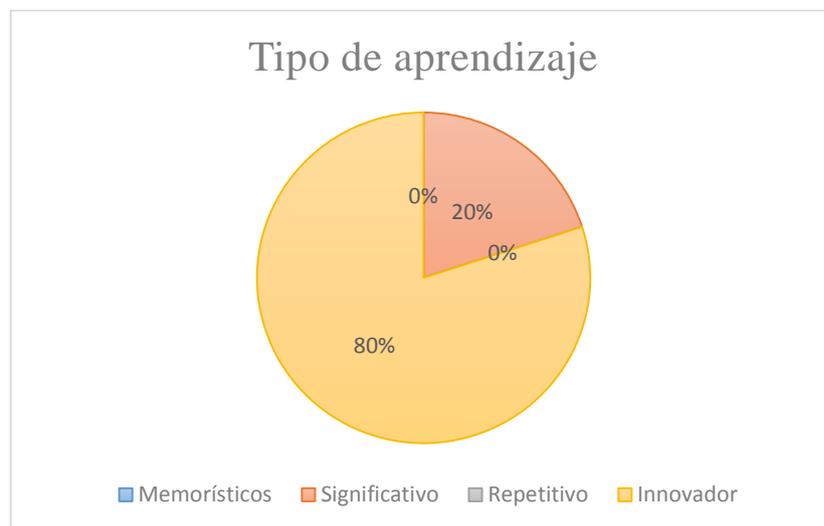
CUADRO N° 2. 7 Tipo de aprendizaje

Alternativas	F	%
Memorísticos	0	0
Significativo	1	20
Repetitivo	0	0
Innovador	4	80
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. “A”, “B”, “C”, Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2. 7



ANÁLISI E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas referente al tipo de aprendizaje que desarrolla en el escolar, el 80% recalca innovador y el 20% significativo.

La utilización de un aprendizaje innovador y significativo, esto es bueno porque ayuda al estudiante aprender, crear e imaginar con el fin de desarrollar un aprendizaje duradero que les permita poner en práctica en la sociedad y un futuro, ayuda a la integración, aceptación de ideas, criterios e incluso errores.

8.- ¿Cuáles son los ejercicios que desarrolla para despertar el interés de los niños y niñas en la asignatura?

CUADRO N° 2.8 Ejercicios en la enseñanza

Alternativas	F	%
Observación	4	80
Asociación	1	20
Expresión	0	0
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2.8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas sobre los ejercicios que utiliza para la enseñanza el 80% señala la observación y el 20% asociación.

El maestro desarrolla la habilidad de la observación en los niños, para generar conocimientos clarificando que permite aprender desde las experiencias. De la misma manera la asociación es necesaria, ayuda a que el niño desarrolle la integración, combinación, de lo bueno y malo extrayendo su propio conocimiento.

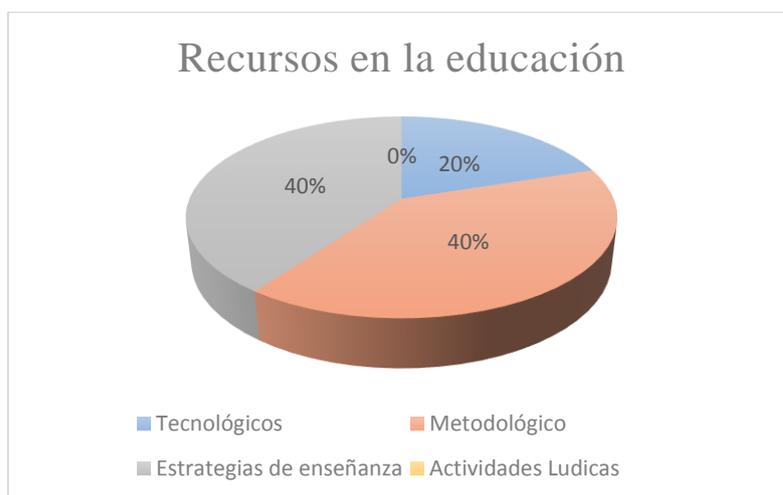
9.- ¿Qué recursos desearía actualizarse para impartir esta área?

CUADRO N° 2. 9 Recursos en la educación

Alternativas	F	%
Tecnológicos	1	20
Metodológico	2	40
Estrategias de enseñanza	2	40
Actividades Lúdicas	0	0
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.
Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2. 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas sobre los recursos que se utiliza para la educación, el 40% manifiesta metodológico e estrategias de enseñanza y el 20% tecnológicos.

La actualización constante frente a la utilización de recursos tecnológicos es necesaria porque es parte de la innovación. De la misma manera necesitan saber sobre las metodologías y estrategias de enseñanza tomando en cuenta que es un segmento en la educación.

10.- ¿En un futuro qué propondría desarrollar con el niño en la asignatura de club?

CUADRO N° 2. 10 Formación en el niño

Alternativas	F	%
Formación en valores	2	40
Interés por investigar	1	20
Interés por crear	2	40
Reflexionar	0	0
TOTAL	5	100

Fuente: Docentes de 7mos años de EGB, para. "A", "B", "C", Unid. Edu. Camilo Gallegos.

Elaborado por: Adriana Toapanta

GRÁFICO N° 2. 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.-

Del 100% de los docentes de las encuestas aplicadas frente a lo que desearía lograr en el escolar, el 40% deduce la formación de valores y el interés por crear, mientras que el 20% interés por investigar.

Los clubes permiten formar a los niños y niñas en valores mediante la integración, respetando a los demás, aprendiendo de sus amigos dentro del aula, con el fin de ser seres creadores e imaginativos, desarrollando objetos de acorde a la necesidad que se presente en la vida esto accederá al niño a indagar por sus propios medios y aprender por si solos.

2.4. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- ✓ Los clubes no acceden al desarrollo del trabajo en equipo en el escolar, los docentes tienen dificultades para la investigación y compartir experiencias con los demás; prefieren trabajar de manera individualizada, formal expresando sus sentimientos y emociones mediante creaciones.

- ✓ Los padres de familia prefieren que los escolares desarrollen un aprendizaje memorístico de manera formal y rígida a su vez clarifican que sus hijos/as no deben integrarse con los demás compañeros para que no opten por comportamientos inaceptables, a más de eso proponen que los trabajos desarrollados al finalizar cada proyecto escolar no sean expuestos frente a los demás educandos.

- ✓ Los maestros/as, no utilizan los recursos tecnológicos para el desarrollo de la clase, difícilmente se incluye a las actividades lúdicas desarrolladas con los escolares, sin embargo su aprendizaje se basa en un modelo constructivista.

- ✓ Los padres de familia, docentes y estudiantes se les dificulta la integración para el desarrollo de actividades dentro de la clase junto a los demás compañeros, esto logrando la individualización entre la comunidad educativa.

Recomendaciones

- ✓ La aplicación de actividades lúdicas que permitan desarrollar la socialización y la integración entre compañeros, las acciones se deben relacionar con los valores inclinados a la indagación con el fin de que el escolar pueda exponer sus criterios y opiniones.

- ✓ Concienciar a los padres de familia la importancia que tiene el desarrollo de actividades grupales y la relación de sus hijos con la sociedad, con el fin de demostrar, como se da un aprendizaje constructivista exponiendo sus ventajas y desventajas enumerando las consecuencias que podría traer un aprendizaje memorístico.

- ✓ La actualización constante del docente frente a la utilización de recursos tecnológicos dentro de la educación con el fin de llamar la atención, incentivando a los escolares por la indagación tratando temas actuales que los escolares puedan exponer y ofrecer posibles soluciones.

- ✓ la utilización de una guía didáctica con actividades lúdicas que permitan la integración entre escolares, a más de eso incentive la participación del docente e investigación con el fin de apoyar al trabajo docente.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

DESARROLLO DE UNA GUIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE INTEGRACIÓN EN LOS CLUBES O PROYECTOS EDUCATIVOS CON LOS NIÑOS/AS DE LOS 7° AEGB.

3.1 Datos informativos

Tema: “Incidencia de los clubes en el desarrollo científico de los estudiantes de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa 19 de Septiembre- Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de Salcedo”

Ubicación.- Provincia Cotopaxi, Cantón Salcedo, Parroquia San Miguel.

Institución.- Unidad Educativa 19 de Septiembre- Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de salcedo”

Beneficiarios directos:

Autoridades.- Rector, Vicerrector

Docentes.- Maestros de los séptimos años que imparten la asignatura de club.

Niños y niñas de la institución.- 92 estudiantes de los séptimos años de Educación General Básica.

Beneficiarios indirectos: Dentro de ellos están la comunidad educativa como son los padres de familia quienes se encargan de la educación de sus hijos.

3.2 Antecedentes de la propuesta

La presente investigación se realiza en base a la propuesta de la tesis “desarrollo de una guía didáctica para mejorar los procesos de interaprendizaje en los clubes”, para ello se toma investigaciones previas de repositorios, artículos, trabajos investigativos entre otros, que permitan explicar sobre la aplicación de juegos en la educación.

ENTSAKUA, Carolina (2015), en su tesis de Licenciatura en Ciencias de la educación de la Universidad Politécnica Salesiana con el tema de tesis titulada “Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje”, concluye que es importante el uso de actividades lúdicas, permiten la socialización entre estudiantes, expresión oral, mímica, motriz permitiendo un ambiente de confianza dentro de un grupo, generando equilibrio corporal fortalece el autoestima y la calidad humana desde lo afectivo con la comunidad educativa, crea destrezas y habilidades que permita recordar al niño temas tratados con anterioridad direcciona al escolar a solucionar problemas.

Entonces las actividades lúdicas se deben desarrollar dentro de todo el proceso de enseñanza aprendizaje, accederá a crear interés en el niño o niña por los temas a tratar en la clase con el fin de que el alumno se mantenga activo con la mente despejada y aprenda desde el juego, permitirá recordar temas con facilidad. A más de integrar al docente y a los estudiantes para crear un ambiente de confianza y armonía.

ANDRADE, Verónica, ANTE, Cristina (2010), en su tesis previo a la obtención de licenciatura en Educación Parvulario de la Universidad Técnica del Norte titulada “las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje” finiquita que las actividades lúdicas parten del modelo constructivista motivan al proceso de la enseñanza aprendizaje desarrolla la creatividad, seguridad y confianza en el niño generar experiencias para partir de ellas en un nuevo tema.

Siendo el juego distractor, animador y motivador prepara la mente del alumno para la asimilación de un conocimiento de manera constructivista es decir parte de las experiencias de cada estudiante haciendo que el docente se transforme en un ente mediador de la clase cada actividad desarrollada en la clase a manera de juego permite el desarrollo de la creatividad y la indagación de manera voluntaria en cada estudiante reanima a que la clase no sea monótona ni cansina.

CHIQUITO, Luzmarina, (2011), en su tesis previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato tesis titulada “Las actividades lúdicas como estrategias de motivación”, concluye que los juegos permiten el desarrollo de valores, forma niños colaboradores, responsables con las tareas y las actividades a desarrollar en grupo, se obtendrán niños dinámicos que alcancen metas y objetivos logrando profesionales activos con una mente abierta, las actividades lúdicas fortalecen la motivación y los ánimos para trabajar en la clase.

En definitiva los juegos son parte de la educación, se encarga de transmitir conocimientos y motivar a los estudiantes mediante estrategias, actividades que conducen al alumnado para que se integre con los demás, ayudar a la colaboración a quienes los necesitan respetando diferencias de cada individuo, genera personas colaboradoras y participativas dentro de la sociedad, crear interés por la creación, investigación y asimilación de contenidos de manera fácil y voluntaria, desarrollando un aprendizaje significativo que le servirá para ser ejecutado en la vida cotidiana de acorde a los problemas que se presenten buscar medios para solucionarlos de manera positiva.

3.3 Justificación

La educación se basa en un modelo constructivista donde permite al individuo formar un aprendizaje significativo, seres pensantes, reflexivos y capaces de solucionar problemas desde su razonamiento, se considera importante la implantación de actividades lúdicas en la planificación de clase para ello es importante, el desarrollo de una guía didáctica con actividades lúdicas que permitan practicar en clase y despertar el interés por la investigación, colaboración, socialización y la integración entre en los estudiantes, ya que ayuda al docente utilizar diversas dinámicas que llamen la atención creando una relación entre maestro y estudiante, una clase dinámica y participativa siendo el docente un mediador.

La utilización de una guía didáctica ayuda al docente a actualizarse en juegos de acorde a los temas que se va a tratar, manteniendo una clase innovadora y llamando la atención de los estudiantes obteniendo la participación y la colaboración, permite la solución de problemas que posea el estudiante para poder ayudarlo.

Los beneficio que se oferta a la comunidad educativa, es una clase emotiva, significativa, solución de problemas, desarrollo de valores, al hacer un análisis de las encuestas aplicadas se obtuvo resultados donde los estudiantes no tenían mucho interés por la investigación, integrarse a los demás en el desarrollo de trabajos o la práctica de valores como la amistad. A más de eso omitirá el cansancio y el aburrimiento.

La guía didáctica tendrá un éxito en la educación ya que esta propuesta es aplicada para los docentes y los estudiantes de los clubes, tendrá grandes logros porque el niño selecciona una actividad a su gusto y siendo combinada con el juego creara diversos intereses en el escolar como; investigación, creación, socialización, axiología, y la interacción entre estudiante maestro.

3.4 Objetivos

3.4.1. Objetivo General

- ✓ Conseguir que los estudiantes de los séptimos años de Educación General Básica de la UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE DR. CAMILO GALLEGOS D. mejoren los aprendizajes dentro de los clubes con la aplicación de juegos.

3.4.2. Objetivo Específico

- ✓ Investigar qué actividades lúdicas pueden permitir la integración entre estudiantes.
- ✓ Seleccionar juegos que permitan la, socialización y la generación de valores en los estudiantes.
- ✓ Socializar la guía didáctica con los directivos de la Unidad Educativa con el fin de brindar un uso correcto en la educación.

3.5 Análisis de factibilidad

El tema previamente investigado aporta con la educación manteniendo la originalidad desarrollada a la búsqueda de información que permite construir conceptos que van a la par con el tema propuesto.

La utilidad metodológica del trabajo propuesto constituirá instrumentos adecuados que ayuden a la recopilación de datos e información es por ello que para la obtención de datos se utilizara la técnica con un número delimitado de preguntas que llenen las inquietudes del investigador con el debido instrumento que es el cuestionario, los mismos que podrán ser utilizados en otras investigaciones tomando en cuenta que deben ser en temas de similar características.

Este trabajo se mantiene dentro de una de las originalidades ya que es creada mediante la observación a las necesidades que presentan los estudiantes a la adquisición y asimilación de conocimientos con la ayuda de actividad lúdica, a la vez la investigación está enmarcada a la necesidad que presentan los estudiantes para la formación factible de conocimientos es relevante tomar en cuenta que la formación cognitiva de los estudiantes no solo ingresa por la vista ayuda mucho lo que es el tacto ya que en algunos aspectos se aprende palpando y sería tan original que esto vaya combinando con el ámbito lúdico.

Para el desarrollo de esta tesis se introducirá diversos recursos que ayuden al investigador dentro de ellos tenemos los financieros los cuales van a ser automatizados por el mismo investigador, humanos dentro estos se incluyen a los directivos de la institución, docentes, estudiantes padres de familia y el director de anteproyecto de tesis, dentro de los medios materiales para realizar el trabajo, mencionado se utilizara recursos naturales como computadoras, textos referentes al tema y programas de informática.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes ya que al momento de ingerir actividades lúdicas para formar conocimientos podrán más interés por aprender

despertando el deseo por investigar a la vez existirán los beneficiarios indirectos dentro de ellos los docentes les ayudara a actualizar sus conocimientos poniendo en práctica los juegos lúdicos y creando un ambiente agradable en los clubes y diversas asignaturas.

3.6 Plan operativo de la propuesta

CUADRO N°2 PLAN OPERATIVO

Tema: Desarrollo de una guía didáctica para mejorar los procesos de integración en los clubes o proyectos educativos con los niños/as de los 7° aegb.

N°	Temas	Objetivo	Estrategia	Recursos	Evaluación	
					Técnica	Instrumento
1	Cuatro esquinas	Estimular en los estudiantes a respetar reglas, mediante la relación entre escolares, para obtener respeto y disciplina al momento de ejecutar actividades.	Socialización Integración Ejemplificación	Entorno	Observación	Lista de cotejo
2	Tierra y mar	Desarrollar los sentidos en los niños y niñas a través del juego, para lograr que se ubiquen de manera espacial y temporal en el entorno.	Socialización	Tiza Entorno	Observación	Lista de cotejo
3	Vuelta al mundo	Crear en el escolar la percepción, agilidad, mediante ejercicios con movimientos para el desarrollo de la habilidad en los estudiantes.	Socialización Ejemplificación	Pelota	Observación	Escala de estimación

4	Momento para dar estímulo	Estimular a los estudiantes el desarrollo del pensamiento mediante el desarrollo de juegos de cálculos para estimular a la observación.	Socialización Acción dirigida	Tiza Entorno	Observación	Escala numérica
5	El mundo al revés	Incentivar la imaginación, la creatividad mediante la actividad expuesta para generar la práctica de valores.	Socialización Integración	Entorno	Observación	Lista de cotejo
6	Carrito y conductor	Inculcar al trabajo grupal entre escolares, desde la comunicación y la confianza con el fin de generar compañerismo y trabajo en equipo.	Socialización Integración Voces de mando	Entorno Pañuelos Marcadores	Observación	Escala numérica
7	El espejito mágico	Enseñar a los educandos el reconocimiento de sí mismo desde la valoración como personas con el fin de generar autoestima aceptando cualidades.	Socialización Integración Descripción	Aula de clase Espejos	Observación	Escala de estimación
8	Mi sueño	Desarrollar la imaginación a través de la socialización y descripción de objetos con el fin de generar interés por la investigación.	Socialización Descripción	Entorno	Observación	Lista de cotejo

9	Globo arriba	Integrar a todos los estudiantes mediante la socialización y aplicación del juego con el fin de generar el compañerismo y el trabajo en equipo.	Socialización Integración	Entorno Globos	Observación	Escala de estimación
---	--------------	---	------------------------------	-------------------	-------------	----------------------



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
COTOPAXI

*Unidad Académica de Ciencias Administrativas y
Humanísticas*

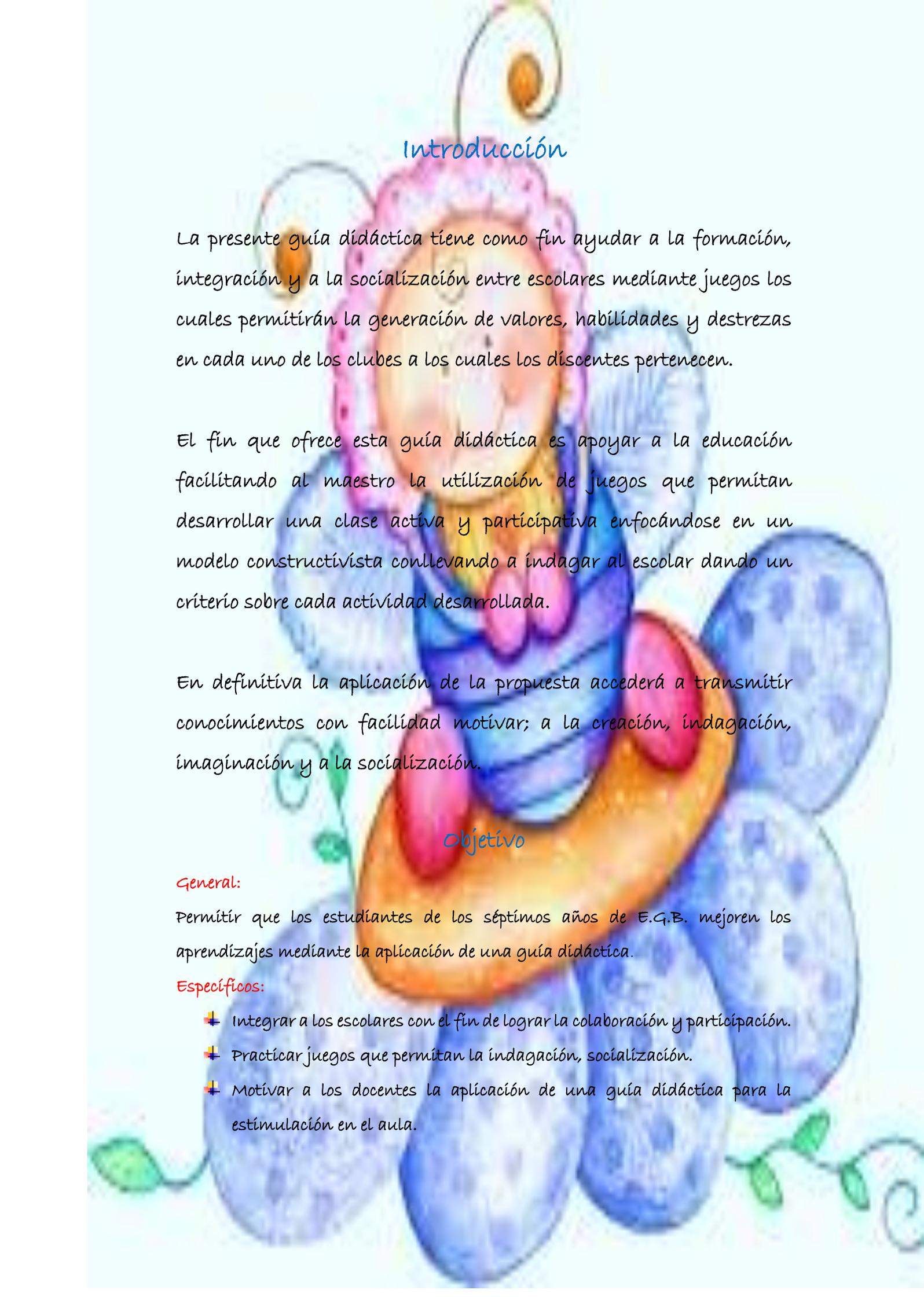
*Carrera de Ciencias de la Educación mención
Educación Básica*



*"Guía didáctica para mejorar los procesos de
interaprendizaje en los clubes o proyectos
escolares"*



Autora: Adriana Toapanta



Introducción

La presente guía didáctica tiene como fin ayudar a la formación, integración y a la socialización entre escolares mediante juegos los cuales permitirán la generación de valores, habilidades y destrezas en cada uno de los clubes a los cuales los discentes pertenecen.

El fin que ofrece esta guía didáctica es apoyar a la educación facilitando al maestro la utilización de juegos que permitan desarrollar una clase activa y participativa enfocándose en un modelo constructivista conllevando a indagar al escolar dando un criterio sobre cada actividad desarrollada.

En definitiva la aplicación de la propuesta accederá a transmitir conocimientos con facilidad motivar; a la creación, indagación, imaginación y a la socialización.

Objetivo

General:

Permitir que los estudiantes de los séptimos años de E.G.B. mejoren los aprendizajes mediante la aplicación de una guía didáctica.

Específicos:

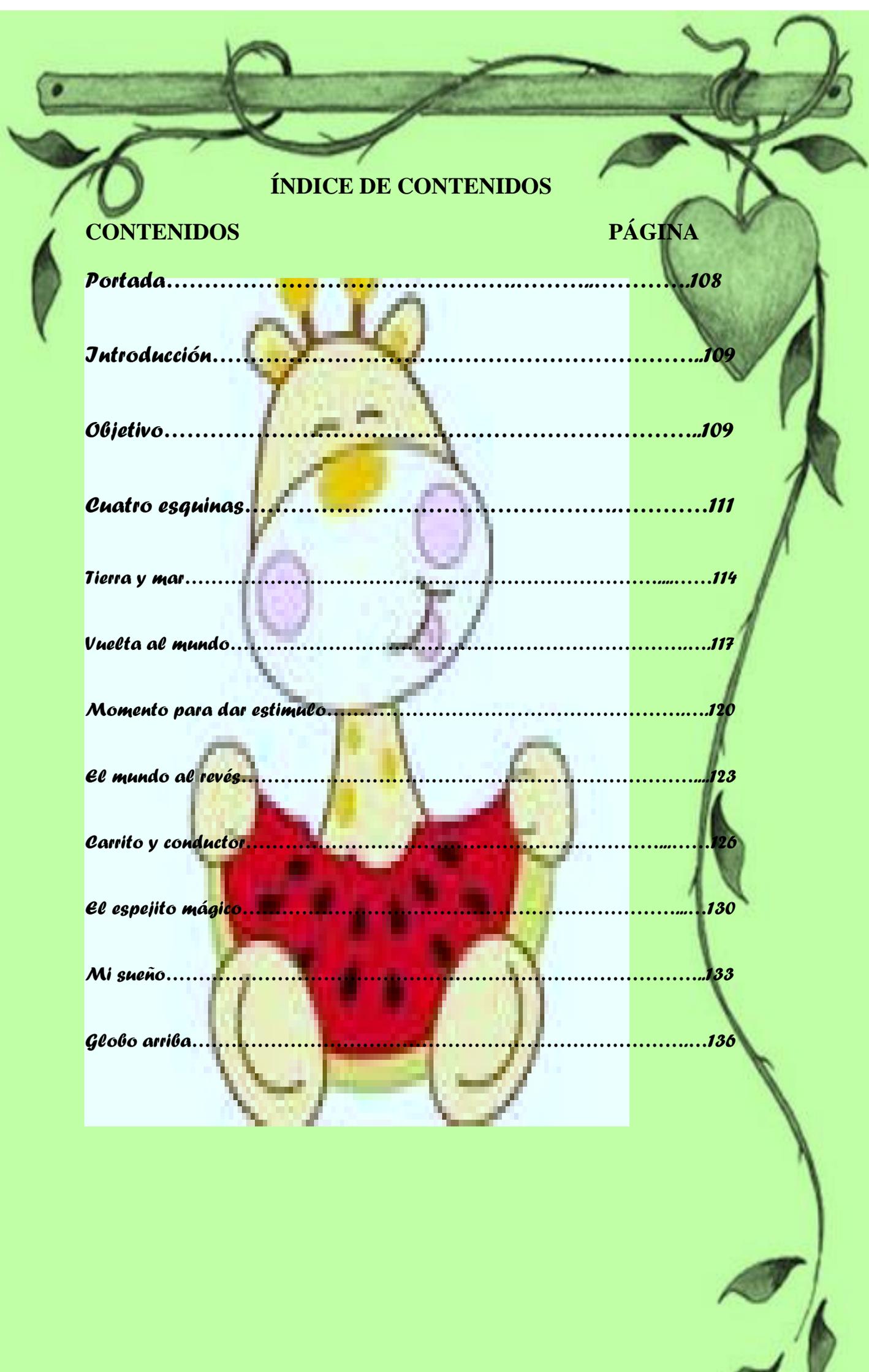
- + Integrar a los escolares con el fin de lograr la colaboración y participación.
- + Practicar juegos que permitan la indagación, socialización.
- + Motivar a los docentes la aplicación de una guía didáctica para la estimulación en el aula.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDOS

PÁGINA

<i>Portada</i>	<i>108</i>
<i>Introducción</i>	<i>109</i>
<i>Objetivo</i>	<i>109</i>
<i>Cuatro esquinas</i>	<i>111</i>
<i>Tierra y mar</i>	<i>114</i>
<i>Vuelta al mundo</i>	<i>117</i>
<i>Momento para dar estímulo</i>	<i>120</i>
<i>El mundo al revés</i>	<i>123</i>
<i>Carrito y conductor</i>	<i>126</i>
<i>El espejito mágico</i>	<i>130</i>
<i>Mi sueño</i>	<i>133</i>
<i>Globo arriba</i>	<i>136</i>



3.7. Desarrollo de la propuesta

Actividad N° 1

CUATRO ESQUINAS

Este juego permite a la integración entre compañeros, escuchar experiencias y respetar reglas adaptándose a las exigencias del juego creando el compañerismo, la socialización y el trabajo en equipo. Ayudará a desarrollar una clase de manera ordenada, indicando respeto hacia los demás frente a diversos criterios, adaptando al alumno hacia nuevas exigencias con la realidad.



***Objetivo:** Estimular en los estudiantes a respetar reglas, mediante la relación entre escolares, para obtener respeto y disciplina al momento de ejecutar actividades.*

***Estrategia:** Socialización, integración, ejemplificación*

Pasos para la ejecución del juego

- 1. Formar grupos de cinco estudiantes.*
- 2. Dibujar con tiza un cuadrado.*
- 3. Cada estudiante se colocará en una esquina y el restante en el centro.*

4. Al momento de que el docente de la orden todos van a cambiar de puesto.

5. El estudiante que se quede en el centro paga una penitencia.

Descripción de la actividad

Reunir a todos los estudiantes y formar grupos de cinco estudiantes con el fin de que todos participen, con una tiza que posee cada equipo solicitamos formar un cuadrado, dando la orden de que cada estudiante debe colocarse en una esquina y el restante en el centro, al momento de escuchar la voz de mando (CAMBIARSE DE PUESTOS) todos intercambiarán lugares haciendo que el sobrante desarrolle una penitencia seleccionada por los mismos compañeros.

Reflexión

Estimular al grupo de estudiantes que se expresen sobre las emociones que sintieron al desarrollar la actividad, exponiendo la importancia de respetar reglas previstas en el juego con el fin de comparar la utilidad de seguir pasos en la vida diaria.

Responsables: Docentes y estudiantes.

Instrumento de evaluación

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ **Paralelo:** _____

Objetivo: Diagnosticar en los estudiantes si obedecen reglas para el desarrollo de actividades expuestas por el docente mediante la aplicación de una lista de cotejo.

Instrucciones: Observar a los estudiantes, y marcar con una X en las siguientes opciones a evaluar.

LISTA DE COTEJO

Indicadores de evaluación	Logrado	No logrado
1.- Comprende el estudiante la importancia de respetar reglas al momento de ejecutar un juego.		
2.- Acepta las reglas establecidas en el juego.		
3.- Propone nuevas reglas para el desarrollo de actividades.		
4.- Demuestra disciplina y respeto a los compañeros al momento de ejecutar esta actividad.		
5.- El estudiante se siente relajado para comenzar con la clase de manera activa y participativa.		

Observaciones: _____

Actividad N° 2

TIERRA Y MAR

Este juego permite al niño ubicarse en el espacio y el tiempo, permite el desarrollo de los sentidos canaliza la energía y frustración ayuda a la comunicación entre compañeros y el maestro, a la vez estimula a la imaginación y la creatividad permitiendo que el alumno entre en confianza y se cree el valor de la solidaridad.



Objetivo: Desarrollar los sentidos en los niños y niñas a través del juego, para lograr que se ubiquen de manera espacial y temporal en el entorno.

Estrategia: Socialización

Pasos para la ejecución del juego

1. Integramos a todos los estudiantes en el patio.
2. Trazamos en el suelo una línea recta y colocamos al participante a lado de la línea.
3. Cada lado de la línea se llamara mar y tierra.
4. Cada jugador en orden gritara mar o tierra, pero desarrollando que hagan actividades con el cuerpo como: saltar, sentarse, gritar, etc.
5. Los estudiantes saltaran de un lado al otro de acorde a los gritos que los compañeros digan "mar" o "tierra"

Descripción de la actividad

Reunir en el patio al grupo de estudiantes mientras la docente socializara la actividad que va a desarrollar con los escolares estableciendo reglas. Los estudiantes se separaran en dos grupos donde se llamaran “tierra” y “mar”, la maestra marcara con una tiza una línea en el piso colocando a lado derecho al equipo denominado tierra y a la izquierda estará el equipo mar, cuando el guía de la voz de mando (TIERRA SALTAR A MAR) o (MAR SALTAR A TIERRA) los estudiantes se cambian de sitio pero desarrollando movimientos corporales como aplaudir, saltar, marchar, etc. El participante que se equivoque desarrollara una penitencia.

Reflexión

Reunir a todos los estudiantes y socializar sobre cómo se sintieron al desarrollar esta actividad, la importancia de mantener la atención, respetar reglas y escuchar las voces de mando, con el fin de ejemplificar como les ayudaría todas las reflexiones extraídas en la vida cotidiana.

Responsables: Docente y estudiante.



Instrumento de evaluación

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ **Paralelo:** _____

Objetivo: Determinar en los niños y en la niñas si desarrollan os sentidos para captar información y ejecutar la actividad de manera adecuada mediante la aplicación de una lista de cotejo.

Instrucciones: Observar a los estudiantes, y marcar con una X en las siguientes opciones de evaluación.

LISTA DE COTEJO

Indicadores	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1.- Reconoce los sentidos como, vista, tacto, oído y se ubica.				
2.- La actividad despierta el interés del estudiante con el fin de imaginarse.				
3.- Desarrolla el juego con ánimo y entusiasmo.				
4.- Recomienda juegos similares para desarrollarlo en otra clase.				
5.- Expone con los compañeros como se sintió en el juego.				

Observaciones: _____

Actividad N° 3

VUELTA AL MUNDO

Permiten el desarrollo de movimientos corporales, estimulación y el ánimo de trabajar de manera grupal, activo y participativo a más de estimular a que todos se integren en la actividad con el fin de fomentar el compañerismo y la confianza, busca que dentro del aula los estudiantes puedan trabajar en equipos los temas, facilitando al trabajo en grupo y la participación y colaboración de todos.



Objetivo: *Crear en el escolar la percepción, agilidad, mediante ejercicios con movimientos para el desarrollo de la habilidad en los estudiantes.*

Estrategia: *Socialización y ejemplificación.*

Pasos para la ejecución del juego

- + Formar dos grupos y colocarlos en fila detrás de una línea.
- + El primero de la fila pateará la pelota lo más lejos que pueda.
- + Mientras que el otro participante dará vueltas alrededor de su grupo y el primero de la otra fila tendrá que ir a buscar la pelota y volver a su fila.
- + Desarrollamos lo mismo con los dos equipos.
- + Al final contamos el número de vueltas dadas y encontraremos al grupo ganador.

A yellow cartoon giraffe with a pink flower on its neck. The giraffe has a long neck, a small body, and a long tail. The flower has five petals and a yellow center. The giraffe is looking towards the right.

Descripción de la actividad

Conformamos dos equipos de estudiantes de manera equitativa la maestra o maestro expondrá y ejemplificará la actividad que se va desarrollar con las reglas, cada equipo poseerá una pelota el primer equipo lanzara el balón lo más lejos posible mientras que un miembro del otro grupo ira a recuperar el balón y el equipo contrario desarrollara vueltas circulares alrededor de sus compañeros, esto se desarrollara con las dos partes, el equipo que más vueltas posea será el ganador.

Reflexión

Reunir a los dos equipos y socializar sobre la actividad desarrollada, que emociones generaron, que sintieron al trabajar en grupo y la importancia de desarrollar actividad deportiva y su utilidad para mantener un cuerpo sano.

Responsables: Docente y estudiante.

Instrumento de evaluación

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ **Paralelo:** _____

Objetivo: Observar en el escolar si desarrolla la percepción, agilidad, habilidad y el trabajo en equipo al momento de desarrollar ejercicios con movimientos mediante la escala de estimación.

Instrucciones: Observar a los estudiantes, y marcar con una X en las siguientes opciones de evaluación.

Escala de estimación

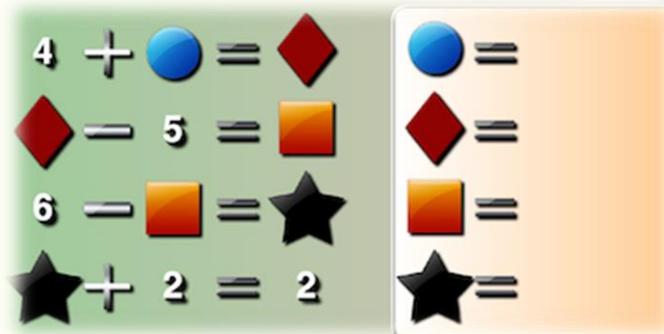
Indicadores	Excel ente	Contento	Triste	Necesita ayuda
1. Desarrolla actividades con entusiasmo y alegría.				
2.- Termina el juego con el grupo seleccionado sin discutir.				
3.- Presenta estrategias para el desarrollo de esta actividad.				
4.- Se siente bien desarrollando actividades en grupo.				
5.- Realiza movimientos corporales sin queja.				
6.- Integra a los compañeros en el grupo para el desarrollo de actividades lúdicas.				

Observaciones.- _____

Actividad N° 4

MOMENTO PARA DAR ESTIMULO

Permite al escolar razonar, criticar y solucionar problemas de manera lógica y fácil buscando medios para dar solución propicia a la investigación y a la estimulación por la investigación fomentando la participación en clase desde el juego desarrollando el hábito de pensar, reflexionar y dar su opinión a los demás.



Objetivo: Estimular a los estudiantes el desarrollo del pensamiento mediante el desarrollo de juegos de cálculos para estimular a la observación.

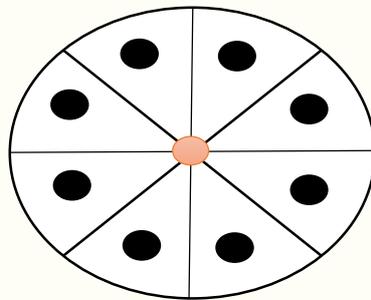
Estrategia: Socialización, acción dirigida

Pasos para la ejecución del juego

- ✚ Formar grupos de diez personas.
- ✚ La maestra marca en el suelo un círculo grande con divisiones de acorde al número de participantes.
- ✚ Cada niño se ubica en cada división del círculo. Y un niño o niña se para dentro del círculo.
- ✚ El niño o niña que está en el centro del círculo, da la orden de correr todos los participantes hasta decir alto.
- ✚ Cuando los estudiantes estén parados el niño del círculo adivinara a cuantos pasos esta su compañero y si se equivoca pagara una penitencia.

Descripción de la actividad

Crear equipos de diez personas la maestra o maestro socializara la actividad a desarrollar en el siguiente orden, desarrollamos el dibujo de un circulo que contenga nueve divisiones, colocando a cada docente en una división circular y el alumno restante será colocado en el centro del gráfico, al momento de que el participante restante de la voz de mando (CORRER), todos se desplazan y si escuchan la palabra (DETENER) todos se quedan sin movimiento, el participante que da las voces de mando debe calcular la distancia de donde se encuentran sus compañeros, es necesario la utilización del análisis y la reflexión.



Reflexión

Socializar con los participantes la importancia de utilizar la reflexión y el análisis antes de brindar resultados y su utilidad en la práctica de cualquier actividad, investigación, trabajo, problema, etc.

Responsables: Docente y estudiante.

Instrumento de evaluación

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ **Paralelo:** _____

Objetivo: Diagnosticar en los estudiantes si desarrollan el análisis, razonamiento y la interpretación mediante la relación entre compañeros, juegos y cálculos desde la observación.

Instrucciones: Observar a los estudiantes, y marcar con una X en las siguientes opciones de evaluación.

Escala numérica

Indicadores	1	2	3	4	5
1.- Demuestra capacidad de razonamiento frente a la ejecución del juego.					
2.- Presenta interés al momento de desarrollar esta actividad.					
3.- Se presenta participativo, activo en la clase.					
4.- Promueve nuevos juegos que permitan el razonamiento.					
5.- El juego promueve a la capacidad de razonar en la clase frente a nuevas actividades lúdicas.					

Observaciones: _____

Actividad N° 5 EL MUNDO AL REVÉS

Este juego genera la imaginación y la creatividad del niño y la niña, con el fin de socializar con los demás lo que piensa y siente, permite al niño diferenciar lo bueno de lo malo haciendo que el escolar conciente cual sería la actitud correcta que se debe tener frente a la sociedad, como son los valores y los antivalores ayuda a la integración entre compañeros, cede al docente reconocer cuales son los estudiantes que necesitan estimulación para el desarrollo de estas actividades a más de generar la indagación para el desarrollo de este juego, la reflexión y el respeto de escuchar a los demás.



Objetivo: Incentivar la imaginación, la creatividad mediante la actividad expuesta para generar la práctica de valores.

Estrategia: Socialización, integración

Pasos para la ejecución del juego

✚ El docente debe redactar la realidad en cómo se vive en la actualidad.

- 
- + Una vez escuchado el relato el estudiante seleccionara un personaje y actuará como el pero de manera inversa.
 - + Para esto la maestra brindara un ejemplo para iniciar como: si un ladrón roba bancos en este caso un ladrón cuida que no exista violencia.
 - + El juego debe desarrollarse de manera dramatizada por cada estudiante.
 - + Al final preguntar qué valor aprendió y diferenciar lo bueno de lo malo.

Descripción de la actividad

Formar un círculo en el salón de clases, mientras la maestra redactara una historia sobre la realidad que se vive en la actualidad como son: La violencia, maltrato, robos, asesinatos, corrupción, etc.

Una vez terminado el relato la docente o el docente pedirá al escolar optar por un personaje que haya escuchado en la historia y debe actuar de manera contraria, ejemplo: Si el ladrón roba bancos en esta historia el ladrón protegerá los bancos, Si una persona maltrata animales en este caso el cuidara de los animales, con el fin de que el estudiante diferencie los valores de los antivalores.

Reflexión

Socializar junto con la maestra sobre los valores que deberían tener los personajes de la historia y la importancia de la práctica de la misma en la sociedad.

Instrumento de evaluación

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ **Paralelo:** _____

Objetivo: Diagnosticar si el estudiante desarrolla la imaginación, la creatividad y diferencia los valores de los antivalores mediante una lista de cotejo.

Instrucciones: Observar a los estudiantes, y marcar con una X en las siguientes opciones de evaluación.

Lista de cotejo

Indicadores	Si	No
1.- El escolar se siente motivado para la actividad.		
2.- Desarrolla la imaginación.		
3.- Comparte con los compañeros lo imaginado.		
4.- Diferencia los valores de los antivalores.		
5.- Estimula a los compañeros sobre la importancia de la práctica de valores.		

Observaciones: _____

Actividad N° 6

CARRITO Y CONDUCTOR

Esta actividad permite a la integración entre compañeros de manera grupal con el fin de fomentar el valor de la amistad y la convivencia, desarrolla la comunicación entre escolares, creando confianza y la aceptación entre grupos, permitir el desenvolvimiento fácil y sin temor entre escolares.



Objetivo: Inculcar al trabajo grupal entre escolares, desde la comunicación y la confianza con el fin de generar compañerismo y trabajo en equipo.

Estrategia: Socialización, integración, voces de mando

Pasos para la ejecución del juego

- + El maestro debe preguntar si el estudiante ha conducido alguna vez un carro.**
- + Formamos parejas entre estudiantes. Y hacemos que el primer participante sea el conductor y el segundo el auto.**
- + Vendamos los ojos del estudiante que participa como auto.**



✚ El conductor debe ser responsable de no chocar el auto, haciendo tomar en cuenta que es nuevo, último modelo y muy caro.

✚ El conductor no puede hablar debe guiar al auto con las siguientes instrucciones.

✚ **Adelante:** colocar las dos manos sobre el hombro.

✚ **Detener:** quitar las dos manos.

✚ **Derecha:** golpeamos suavemente el hombro derecho del auto.

✚ **Izquierda:** golpeamos suavemente el hombro izquierdo del auto.

✚ Al final cambiamos de personajes y continuamos con el juego.

Descripción de la actividad

La maestra o maestro deben formar grupos de dos estudiantes y explicar en qué consiste el juego a continuación su descripción: Entre parejas deben seleccionar al conductor y automóvil, el conductor debe tratar de guiar al auto mediante ligeros golpes como son: **Adelante**, (PONER LAS DOS MANOS EN LOS HOMBROS) **DETENERSE**, (QUITAR LAS MANOS DE LOS HOMBROS) **DERECHA**, (GOLPEAR SUAVEMENTE EL HOMBRO DERECHO) **IZQUIERDA**, (GOLPEAR SUAVEMENTE EL HOMBRO IZQUIERDO), es recomendable dar a conocer al conductor que el objeto que lleva es valioso y de último modelo. Al culminar con la actividad se debe de cambiar de posición.

Reflexión

Después de desarrollar la actividad se reunirá a todos los estudiantes y se permitirá que expresen lo que sintieron al momento de desarrollar esta actividad, la docente debe puntualizar la importancia de desarrollar trabajo en equipo, respetar reglas, razonar y mantener la comunicación.

Responsables: Docente y estudiante.



Instrumento de evaluación

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ **Paralelo:** _____

Objetivo: Determinar si el estudiante desarrolla la comunicación con los compañeros para el realizar las actividades propuestas mediante una escala numérica.

Instrucciones: Observar a los estudiantes, y marcar con una X en las siguientes opciones de evaluación.

Escala numérica

Indicadores	1	2	3	4	5
1.- Se comunica con el compañero para la ejecución de juego.					
2.- Desarrolla la actividad sin queja.					
3.- Genera estrategias de juego para el desarrollo de la actividad.					
4.- Comprende la importancia de un trabajo en equipo.					
5.- Fomenta al desarrollo de actividades grupales con frecuencia.					

Observaciones: _____

Actividad N° 7

EL ESPEJITO MÁGICO

Este juego permite al niño reconocerse como es de forma interna (sentimientos) y externa aceptando sus defectos y amándose tal y cual como son, genera una autoestima alto y la integración con los compañeros y compañeras sin discriminara a los demás evita poner apodos y escuchar la forma de pensar de cada uno de sus amigos genera el valor de la amistad.



Objetivo: Enseñar a los educandos el reconocimiento de sí mismo desde la valoración como personas con el fin de generar autoestima aceptando cualidades.

Estrategia: Socialización, integración, descripción

Pasos para la ejecución del juego

- + Formar un círculo en el aula con la docente.
- + La docente explica el desarrollo del juego. Observar en el espejo y decir lo que más les gusta de su cuerpo y porque.
- + El juego comienza desde la maestra.
- + Todos en círculo escuchamos a los demás compañeros y si no habla sobre lo que le gusta de su cuerpo lo ayudamos a encontrar.
- + Desarrollar este juego todos los miembros de la clase.

Desarrollo de la actividad

Formar un círculo en el aula con todos los estudiantes, la maestra debe presentar un espejo donde el escolar debe mirarse y describir cuáles son sus cualidades físicas, sentimentales e intelectuales determinando cual es la parte de su cuerpo que más le gusta y que es lo que le encanta desarrollar, todos los estudiantes deben observar, escuchar y respetar lo que los demás expresen, para el desarrollo de esta actividad el docente o la docente debe comenzar ejemplificando.

Reflexión

Al momento de culminar con la actividad el docente encargado debe desarrollar preguntas sobre: ¿Qué sintieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Por qué es importante cada parte de nuestro cuerpo?, La labor del guía es profundizar sobre la importancia de generar un autoestima adecuado y respeto a los demás aceptando sus cualidades y defectos.

Responsables: Docente y estudiante.

Instrumento de evaluación

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ **Paralelo:** _____

Objetivo: Diagnosticar si los educandos valoran su cuerpo de forma física, emocional e intelectual mediante Una escala de estimación.

Instrucciones: Observar a los estudiantes, y marcar con una X en las siguientes opciones de evaluación.

Escala de estimación

Indicadores	Acepta	No acepta
1.- Describe las partes de su cuerpo ante sus compañeros sin mostrar vergüenza.		
2.- Señala cual es la parte de su cuerpo de manera externa que más le gusta.		
3.- Demuestra cual es el valor que más le gusta practicar.		
4.- Escucha a sus compañeros demostrando respeto.		
5.- Acepta a sus compañeros como son.		
6.- La actividad permite al reconocimiento de valores y la importancia de su práctica.		

Observaciones: _____

Actividad N° 8

MI SUEÑO

Ayuda al estudiante a desarrollar la imaginación, estimula a la creación, indagación y construcción desde sus necesidades con el fin de adaptarse al entorno donde se encuentra, estimula al alumno a explicar las cualidades del objeto soñado y los demás adivinen de lo que se está tratando de expresar, genera la imaginación en todos los participantes y la convivencia entre compañeros.



Objetivo: Desarrollar la imaginación a través de la socialización y descripción de objetos con el fin de generar interés por la investigación.

Estrategia: Socialización, descripción

Pasos para la ejecución del juego

- ✚ Formar un círculo en la clase con todos los compañeros.
- ✚ Escuchar las instrucciones del juego por parte de la docente.
- ✚ El maestro empieza con el juego con el fin de dar un ejemplo.
- ✚ Imaginar un ser un objeto, animal etc.
- ✚ Decir las cualidades en orden.
- ✚ Los demás miembros del grupo que adivine lo que el estudiante está caracterizando ganara un premio.

Descripción de la actividad

El docente formar un círculo con todos los educandos, el maestro pedirá a que los participantes imaginen un objeto, animal o cosa, estos objetos deben ser descrito de manera ordenada mientras que los oyentes dentro de sus pensamientos van imaginando que objeto es lo que se quiere lograr desarrollar el individuo que adivine cual es el materia y su posible uso se gana un premio.

Reflexión

Después de culminar el juego la maestra o maestro preguntara sobre lo importante que es utilizar la imaginación, y el escuchar de manera atenta y ordenada lo que los demás mencionan, para construir un objeto o un nuevo conocimiento haciendo relación con la utilidad que tendrá en la vida diaria.

Responsables: Docente y estudiante.

Instrumento de evaluación

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ **Paralelo:** _____

Objetivo: Observar en el escolar que capacidad de orden tiene para la descripción de un objeto mediante la aplicación del juego y la socialización.

Instrucciones: Observar a los estudiantes, y marcar con una X en las siguientes opciones de evaluación.

Lista de cotejo

Indicadores	Si	No
1.- Demuestra interés al desarrollar esta actividad.		
2.- Expone a los compañeros el objeto imaginado plasmándolo en un dibujo.		
3.- Demuestra la utilidad que podría tener el objeto imaginado.		
4.- Respeto a los compañeros al momento de exponer sus ideas.		
5.- Conoce la importancia de imaginar, crear objetos y como lo ayudaría.		

Observaciones: _____

Actividad N° 9

GLOBO ARRIBA

Permite la organización grupal desde la comunicación, respeto hacia las reglas del juego, escuchar a los demás sobre criterios para el desarrollo de esta actividad, genera al trabajo en equipo y la comunicación con el docente ayuda a la distracción de cualquier inconveniente para desarrollar una clase de manera participativa, activa y motivadora.

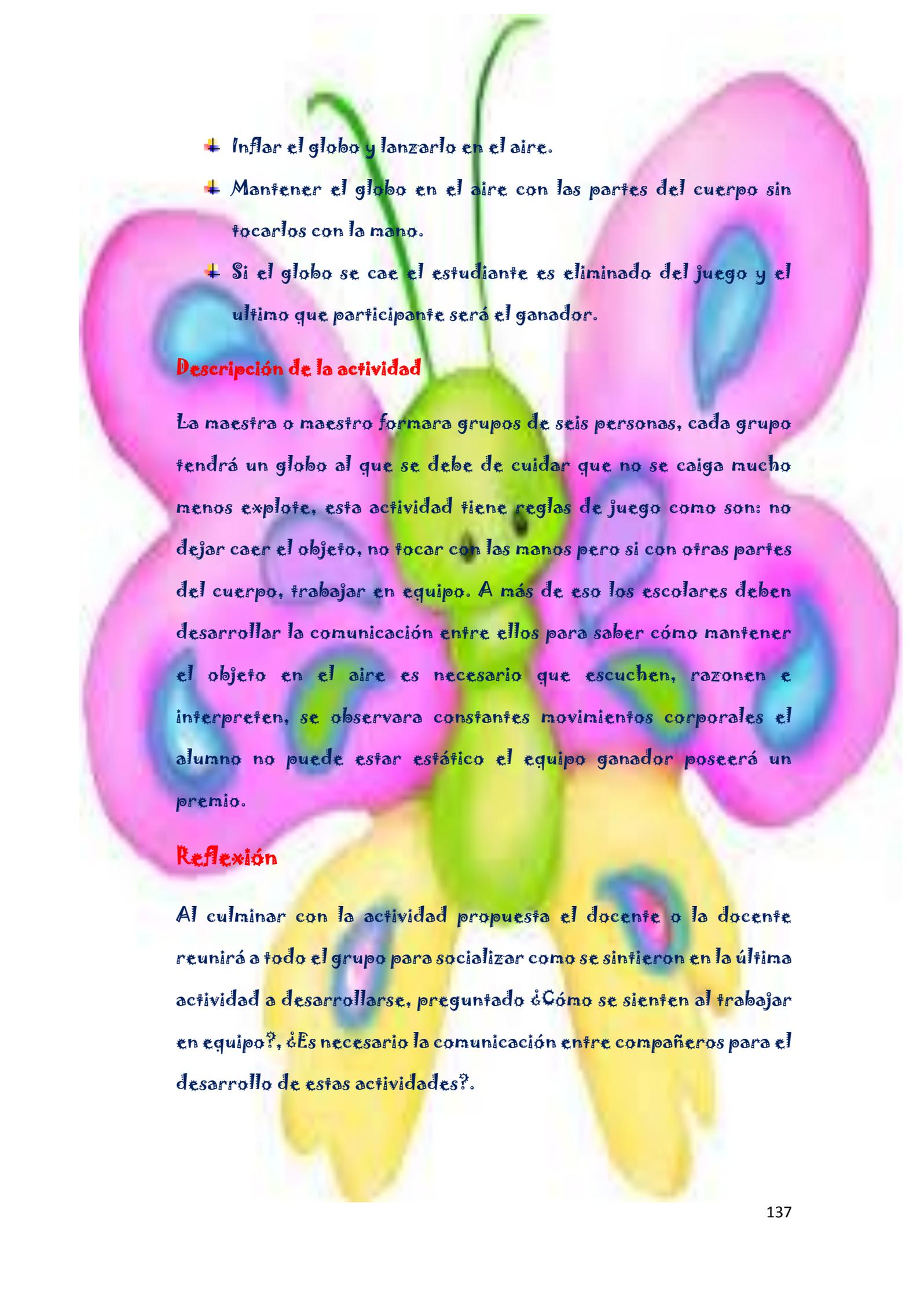


Objetivo: Integrar a todos los estudiantes mediante la socialización y aplicación del juego con el fin de generar el compañerismo y el trabajo en equipo.

Estrategia: Socialización, integración

Pasos para la ejecución del juego

- + Formar grupos de seis personas.
- + Traer un globo por cada grupo.

- 
- + Inflar el globo y lanzarlo en el aire.
 - + Mantener el globo en el aire con las partes del cuerpo sin tocarlos con la mano.
 - + Si el globo se cae el estudiante es eliminado del juego y el ultimo que participante será el ganador.

Descripción de la actividad

La maestra o maestro formara grupos de seis personas, cada grupo tendrá un globo al que se debe de cuidar que no se caiga mucho menos explote, esta actividad tiene reglas de juego como son: no dejar caer el objeto, no tocar con las manos pero si con otras partes del cuerpo, trabajar en equipo. A más de eso los escolares deben desarrollar la comunicación entre ellos para saber cómo mantener el objeto en el aire es necesario que escuchen, razonen e interpreten, se observara constantes movimientos corporales el alumno no puede estar estático el equipo ganador poseerá un premio.

Reflexión

Al culminar con la actividad propuesta el docente o la docente reunirá a todo el grupo para socializar como se sintieron en la última actividad a desarrollarse, preguntado ¿Cómo se sienten al trabajar en equipo?, ¿Es necesario la comunicación entre compañeros para el desarrollo de estas actividades?.

Instrumento de evaluación

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ **Paralelo:** _____

Objetivo: Interpretas si el escolar se integra al grupo, desarrolla la comunicación, respeta reglas, acepta a los demás mediante la aplicación del juego con el fin de encontrar falacias y poder resolverlas.

Instrucciones: Observar a los estudiantes, y marcar con una X en las siguientes opciones de evaluación.

Escala de estimación

Indicadores	Logrado	No logrado
1.- Realizo trabajos grupales con mis compañeros sin discutir		
2.- Me gusta desarrollar trabajos en equipo		
3.- Escucho a los demás sobre sus opiniones al desarrollar trabajos grupales		
4.- Promuevo a la maestra para desarrollar actividades lúdicas en equipo con frecuencia.		
5.- Se integra con facilidad y sin descrinar a los compañeros.		
6.- Reconoce la importancia del valor de la amistad.		

Observaciones: _____



**La educación se basa en
la formación de un ser
humano lleno de; valores,
imaginación,
investigación y la
motivación, para ello es
necesario que el docente
lo haga con amor
paciencia y sabiduría.**

Adriana Toapanta

3.8 Administración

Estará bajo la supervisión del Rector de la Unidad Educativa, Inspector junto con los Docentes para facilitar su ejecución, de esta manera llevar un informe detallado de las actividades que se desarrollan dentro del establecimiento, darán validez las propuestas planteadas y servirán como un referente como una fortaleza dentro de la educación resolviendo dudas, inconvenientes que se presentan dentro la enseñanza.

3.9 Previsión de la Evaluación

La propuesta del desarrollo de una Guía Didáctica con actividades lúdicas que mejoren el interaprendizaje en la unidad educativa “19 de Septiembre “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, las autoridades de la institución dan acceso a la investigación con la búsqueda de fortalezas y debilidades a partir de la siguiente matriz:

CUADRO N° 3.- PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué evaluar?	Para encontrar resultados con la utilización de evaluaciones planteadas en la propuesta.
¿Por qué evaluar?	Para encontrar fortalezas y debilidades de la propuesta desarrollada.
¿Qué evaluar?	Los conocimientos adquiridos por los estudiantes dentro del proceso.
¿Quién va a evaluar?	Docentes de la institución.
¿Cuándo evaluar?	Después del desarrollo de la actividad.
¿Con que evaluar?	Con los instrumentos como son: la escala numérica, escala de estimación, lista de cotejo.

4. Bibliografía

4.1. Bibliografía citada

AUSUBEL, (1963) “Los tipos de aprendizaje”, grupo Sócrates, Universidad de Córdoba, pág. 48.

BALBI, Juan, (1997) “Teoría cognitiva”, editorial Biblios, Buenos Aires – Argentina, pág. 9.

BARRIGA, Días y Lule, (1978) “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”, editorial Mc GRAW – HIL, México, pág. 49.

BASANTES, Homero, (1998) “Estrategias educativas para la motivación”, pág. 13.

CAGIGAL, (1985) “Deporte y educación: la iniciación deportiva escolar como concepto y práctica”, texto de educación física N°3, pág. 27.

CERPE, (1982) “El perfil del educando”, revista ciencia de la educación, Volumen I, editorial, Océano, España, pág. 16.

CLUBES PARA EL BUEN VIVIR, (2014) “Lineamientos y orientaciones metodológicas”, Subsecretaria para la innovación y el buen vivir, pág. 23.

DELGADO, Enrique, (2014) “Clubes serian una nueva materia a dictarse en las escuelas y colegios”, revista el diario, Manabí, pág. 2.

Enciclopedia práctica de pedagogía, (2011) “Teorías contemporáneas del aprendizaje”, edición N° 6, pág. 38.

LÁZARO. Garcia, (1993) “Trabajo colaborativo: estrategia clave en la educación de hoy”, editorial Paidós, pág. 20.

GARDNER, Howard, (1993) “Estructura de la mente”, editorial F.C.E , México, pág. 30.

GERVAIS, Mbarga y JEAN, Marc, (2005) “¿Qué es la ciencia?”, lección 5, Paris, pág. 53.

GUANIPA, (2008) “Conceptos básicos en pedagogía”, edición N° 4, Caracas – Venezuela, pág. 7.

GUESNE, Driver y Tiberhie, (1984) “Desarrollo del pensamiento” pág.

GUMDEM y Dilthey, (1992) “Fenómenos de la educación” pág.

HERNANDEZ, Carlos, (2005) “¿Qué son las competencias científicas?”, pág. 53.

IMBERNON, (1998) “La profesión docente”, editorial ISBN, pág. 16.

Ing. Mgs. SIGCHA, Michael, (2014) “clubes escolares” Quito – Ecuador, pág. 1

ITURRALDE, Ernesto, (2012 - 2013) “Talleres lúdicos”, pág. 21.

JONASSEN, (1994) “Teorías y modelos sobre el aprendizaje”, editorial Linux, Madrid – España, pág. 11.

KOLB, (1984) “Estilos de aprendizaje”, pág. 44.

MALO, (2000) “Definición de cultura”, patrimonio de San Pedro, pág. 25.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2014) “Artículos para la educación”, acuerdo N° 0041-19, Quito- Ecuador, pág. 24.

MONZÓN, Mejía Bayardo, (2011) “Teorías del aprendizaje” pág. 35.

PAVLOV, Iván, (1844- 1936) “Teorías del aprendizaje escolar”, editorial O.U.C. pág. 35.

PERLEBAS, (1985) “Léxico de praxiología motriz”, editorial Paidotribo, España, pág. 27.

PIAGET, (1983) “El enfoque constructivista de Piaget”, capítulo 5, pág. 38.

PIAGET, (1988) “El pensamiento científico de los niños y niñas: algunas consideraciones e implicaciones”, editorial IIEC, volumen II, Bogotá – Colombia, pág. 15.

PIAGET, Jean, (1956) “Teorías del juego” consultada de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12teorias-de-los-juegos-piaget-vygotsky-kroos/>, pág. 21.

POZO, (1989) “Las teorías del aprendizaje significativo”, edición N°1 38009, Morata – Madrid, pág. 13.

QUINTANILLA, (2006) “Competencias básicas de pensamiento”, editorial PUC, Mendoza – Argentina, pág. 52.

SARRAMONA, (1986) “Teorías del aprendizaje en la educación”, editorial MEC, Cataluña – España, pág. 56.

SCHMECK, (1988) “Las estrategias de aprendizaje”, departamento de psicología educativa, Coruña, pág.34.

SCHUNK, Dale “Teorías del aprendizaje”, segunda edición, México.

SIMS, (1995) “Estilos de aprendizaje”, pág. 44.

SMITH Y BARNES, (1988) “Estilos de enseñanza y modelos pedagógicos”, editorial Linux, Bogotá – Colombia, pág. 6.

SPERRY, Roger, (1960) “Estilos de aprendizaje y las inteligencias múltiples”, pág. 43.

SSHUELL, (1991) “Estrategias docentes para el aprendizaje significativo”, módulo II capítulo 5, México, pág.34.

SIGCHA, Michael, (2014) “Ventajas de los clubes escolares” pág.

TERRY, “Teorías y competencias” pág.

TORRES, (1992) “El nuevo estatuto de la razón comprensiva”, revista de la filosofía, Madrid – España, pág. 55.

TORRES, Ginger. M, (2008) “Modelos pedagógicos”, editorial Dartagna S.A.S, Barranquilla – Colombia, pág. 7.

VYGOTSKY, (1978) “Aplicación del constructivismo social en el aula” pág. 12.

YTURREALDE, Ernesto, (2012-2013) “Aprendizaje significativo”, pág.

4.2. Bibliografía consultada

ANTÓN, Facundo Luis, (2011) “Teorías contemporáneas del aprendizaje”

AUSUBEL (1963), “Los tipos de aprendizaje” Grupo Sócrates 2006 – derechos reservados Universidad de Córdoba.

CATALINA M. Alonso, “Hemisferios cerebrales y aprendizaje según la perspectiva de Despins”, editorial UNED, Madrid.

CLUBES PARA EL BUEN VIVIR, (2014) “Lineamientos y orientaciones metodológicas”, subsecretaría para la innovación y el Buen Vivir.

DELGADO, Enrique, (2014) “Clubes serían una nueva materia a dictarse en las escuelas y colegios”, revista el diario, Manabí, pág. 2.

DONGO, Adrian, (2007 - 2008) “La teoría de aprendizaje de Piaget y su consecuencia para la praxis educativa”, editorial ISNN, edición n° 1, Brasil.

GUANIPA, (2008) “Conceptos básicos en pedagogía”, edición N° 4, Caracas – Venezuela.

IBARRA, Dayana y LOPEZ, Isaura “El perfil del educando”, Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, Valencia – Carabobo.

Ing. Mgs. SIGCHA, Michael, (2014) “clubes escolares” Quito – Ecuador.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2014) “Artículos para la educación” acuerdo N° 0041-19, Quito OM Ecuador.

MONZÓN, Mejía Bayardo, (2011) “Teorías del aprendizaje” pág. 35

PALMERO, Rodríguez, (2004) “las teorías del aprendizaje significativo” centro de educación a distancia, editorial N° 38009, Santa Cruz.

TORRES, Ginger. M, (2008) “Modelos pedagógicos”, editorial Dartagna S.A.S, Barranquilla – Colombia

ZAPATA, Miguel “Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos”, departamento de computación, España.

4.4.Lincografía

<http://aprendizajesinfin.blogspot.com/2010/11/ventajas-del-aprendizaje-significativo.html>

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lhr/berzunza_g_ac/capitulo2.pdf

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2326/1/tps626.pdf>

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>

<http://es.slideshare.net/Andrea2004/tipos-de-aprendizaje-003>

<http://es.slideshare.net/DeysyRomo/teoria-de-david-ausubel>

<http://es.slideshare.net/fabril/lineamientos-clubes-educativos-en-el-ecuador>

<http://es.slideshare.net/michaelsigcha/clubes-escolares-38368189>

<http://es.slideshare.net/zoneofdragons/aprendizaje-significativo-13002098>

http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/12/art_13.pdf

<http://khipu.edu.ec/web/publicaciones/comunicados/212-com-informacion-sobre-clubes-escolares-002.html>

http://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_mdl/lic/ED/EE/AM/01/Nacimiento.pdf

http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/98588/Monitor_11114.pdf?sequence=1

http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/98588/Monitor_11114.pdf?sequence=1

<http://teduca3.wikispaces.com/4.+CONSTRUCTIVISMO>

<http://uoctic-grupo6.wikispaces.com/Constructivismo>

<http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Teor%C3%ADas%20aprendizaje-cuadros%20comparativos.pdf>

http://www.aliatuniversidades.com.mx/bibliotecasdigitales/pdf/Educacion/Sociologia_de_la_educacion.pdf

http://www.aves.edu.co/cursos/liberados/7_aprendizaje_autonomo/xml/transformacion.php?xml=../xml/u2l2.xml&xsl=../xml/leccion.xsl

<http://www.congresoretosyexpectativas.udg.mx/Congreso%205/Mesa%203/ponencia6.pdf>

<http://www.educa.madrid.org/web/ies.delibes.madrid/CONSTRUCTIVISMO.pdf>

<http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/312465-clubes-serian-una-nueva-materia-a-dictarse-en-las-escuelas-y-colegios/>

http://www.enfermeria.unal.edu.co/revista/articulos/xxiii2_8.pdf

<http://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/3.-Teorias-del-Aprendizaje.pdf>

<http://www.odiseo.com.mx/correos-lector/repaso-fundamentos-teoricos-psicopedagogia>

<http://www.redalyc.org/pdf/802/80280107.pdf>

<http://www.remq.aulacentral.org/novedades/hemisferioscerebrales.pdf>

http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/Reserva_Profesores/maritza_acevedo_nurs_230_101/estilos_de_aprendizaje/Acev_M_Nurs-105_aprendizaje.pdf

http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf

<http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadCienciasExactasNaturales/BibliotecaDiseno/Archivos/General/LA%20TEOR%C3%8DA%20DEL%20APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO.pdf>

http://www.ugr.es/~aguevara/SOCIOLOGIAso_archivos/Tema2.pdf

http://www.ugr.es/~aguevara/SOCIOLOGIAso_archivos/Tema2.pdf

http://www.urosario.edu.co/CGTIC/Documentos/estategias_docentes.pdf

http://www.wfsj.org/course/pt/pdf/mod_5.pdf

<http://www.wisis.ufg.edu.sv/wwwisis/documentos/TE/371.9-A973e/371.9-A973e-CAPITULO%20II.pdf>

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

<https://books.google.com.ec/books?id=256aTL9kjvEC&pg=PA3&dq=teoria+del+aprendizaje&hl=es&sa=X&ei=vexgVbr1Iob7yASH94CwAQ&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q=teoria%20del%20aprendizaje&f=false>

<https://books.google.com.ec/books?id=4etf9ND6JU8C&printsec=frontcover&dq=teoria+del+aprendizaje&hl=es&sa=X&ei=vexgVbr1Iob7yASH94CwAQ&ved=0CCEQ6AEwAQ#v=onepage&q=teoria%20del%20aprendizaje&f=false>

Anexas



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENSIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA
Latacunga – Ecuador

ANEXO N° 1

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EGB PARALELOS “A”, “B” Y “C”, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “19 DE SEPTIEMBRE DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ”

Objetivo.- Diagnosticar el interés de los estudiantes en la asignatura de los clubes en el desarrollo científico de los niños y niñas de los séptimos años de EGB de la Unidad Educativa “19 De Septiembre Dr. Camilo Gallegos Domínguez”

Instrucciones.- Lea detenidamente las siguientes preguntas y marque con una X en donde usted crea conveniente.

CUESTIONARIO

1.- ¿Cuál es el club que le interesa aprender?

- Gastronomía ()
Artes ()
Dibujo ()
Deporte ()

2.- ¿Le interesa la asignatura de club?

- Mucho ()
Poco ()
Nada ()

3.- ¿De qué forma presenta el docente los objetivos antes de iniciar la clase?

- Mediante la lectura ()
Mediante la escritura ()
Ninguna ()

4.- ¿Cómo despierta el docente su interés por la asignatura?

- Motivando ()
Dinámicas ()
Mediante experiencias ()
Trabajos grupales ()

5.- ¿A qué le motiva los clubes en su vida cotidiana?

- A la investigación ()
A la creación ()
Practicando en casa lo aprendido ()
Compartir experiencias ()

6.- ¿Cómo el docente genera la práctica de valores entre compañeros?

Respetando criterios ()

Respetando a los demás ()

Puntualidad en clase ()

Demostrando honestidad al calificar ()

7.- ¿Cómo el docente integra a los estudiantes para las actividades en la asignatura?

Grupal ()

Individual ()

Ninguno ()

8.- ¿Qué tipo de motivación utiliza el docente en la clase?

Dinámicas ()

Movimientos corporales ()

Lecturas reflexivas ()

Ninguno ()

9.- ¿Qué valores desarrolla el docente en la clase?

Honestidad ()

Sinceridad ()

Amistad ()

Colaboración ()

10.- ¿Qué recursos utiliza el docente para impartir la clase?

Tecnológicos ()

Material didáctico ()

Material reciclado ()

El entorno ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENSIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
Latacunga – Ecuador

ANEXO N° 2

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LOS PARALELOS “A”, “B” Y “C” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “19 DE SEPTIEMBRE DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ”

Objetivo.- Diagnosticar el interés de los estudiantes en la asignatura de clubes en el desarrollo científico de los niños y niñas de los séptimos años de EGB de la Unidad Educativa “19 De Septiembre Dr. Camilo Gallegos Domínguez”

Instrucciones.- Lea detenidamente las siguientes preguntas y marque con una X en donde usted crea conveniente.

1. **¿Considera usted que los clubes ayudan a su hijo en la convivencia?**
Mucho ()
Poca ()
Nada ()
2. **¿Qué propósito tiene la asignatura de club en sus hijos?**
Divertirse ()
Investigar ()
Descubrir ()
Crear ()
3. **¿Cómo se incluye usted en la asignatura de club?**
Impartiendo conocimientos ()
Motivando ()
Controlando ()
4. **¿Cómo observa usted a su hijo en las horas de club?**
Feliz ()
Triste ()
Enojado ()
Cansado ()
5. **¿Qué tipo de capacitaciones piensa usted que debe tener el docente para impartir la asignatura?**
Tecnológicos ()
Juegos lúdicos ()
Metodología ()
Estrategias ()

6. **¿Cuál es el tipo de aprendizaje que desearía que su hijo adquiriera dentro de la asignatura?**

Aprendizaje memorístico

Aprendizaje significativo (es duradero)

Aprendizaje por descubrimiento (creación e investigación)

Aprendizaje innovador (objetos novedosos)

Critico

7. **¿Qué tipo de actividades desearía que desarrolle su hijo al culminar la asignatura?**

Casas abiertas

Exposiciones

Dramatizaciones

Ninguno

GRACIAS POR SU ATENCIÓN



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENSIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA
Latacunga – Ecuador

ANEXO N° 3

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LOS DEL SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LOS PARALELOS “A”, “B” Y “C” UNIDAD EDUCATIVA “19 DE SEPTIEMBRE DR. CAMILO GALLEGOS DOMÍNGUEZ”

Objetivo.- Diagnosticar el interés de los estudiantes en la asignatura de los clubes en el desarrollo científico de los niños y niñas de los séptimos años de EGB de la Unidad Educativa “19 De Septiembre Dr. Camilo Gallegos Domínguez”

Instrucciones.- Lea detenidamente las siguientes preguntas y marque con una X en donde usted crea conveniente.

1.- ¿Cuál modelo usted aplica para la asignatura de clubes?

- Modelo constructivista ()
Modelo tradicionalista ()
Modelo romántico ()
Modelo conductista ()
Modelo socialista ()
Modelo desarrollista ()
Modelo histórico sociocultural ()

2.- ¿Qué perfil considera que debe tener el docente para el tratamiento de la asignatura de club?

- Creativo ()
Participativo ()
Actualización constante ()
Humanista ()

3.- ¿Qué desea lograr con la aplicación de las actividades lúdicas?

- Convivencia entre compañeros ()
Interacción docente estudiante ()
Conocimiento desde las experiencias ()
Aprendizaje significativo ()

4.- ¿Cuál es el club que a usted le despierta el interés por impartir?

- Club artístico cultural ()
Club deportivo ()
Club científico ()
Club de interacción social y vida práctica ()

5.- ¿Qué técnicas aplica para el desarrollo de conocimientos en los niños y niñas en la asignatura?

- Arte de preguntar ()
- Arte de relacionar ()
- Paneles de discusión ()
- Exposición ()

6.- ¿Qué tipo de actividades desarrolla el docente para despertar su interés?

- Actividades grupales ()
- Actividades individuales ()
- Trabajos investigativos ()

7.- ¿Qué tipo de aprendizaje desarrolla en sus estudiantes en la asignatura de club?

- Memorístico ()
- Significativo ()
- Repetitivo ()
- Innovador ()

8.- ¿Cuáles son los ejercicios que desarrolla para despertar el interés de los niños en la asignatura?

- Observación ()
- Asociación ()
- Expresión ()

9.- ¿Qué recursos desearía actualizar para impartir esta área?

- Tecnológicos ()
- Metodológicos ()
- Estrategias de enseñanza ()
- Actividades Lúdicas ()

10.- ¿En un futuro que propondría desarrollar en el niño en la asignatura de club?

- Formación en valores ()
- Interés por investigar ()
- Interés por crear ()
- Reflexionistas ()

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

ANEXO N° 4

AUTIRIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA TESIS DE LA UNIDAD EDUCATIVA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Lic. Francisco Acurio M.

VICERRECTOR (E) DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE DR. CAMILO GALLEGOS D.

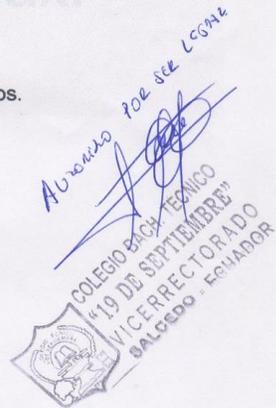
Presente

Yo **TOAPANTA TERCERO ADRIANA MARIBEL**, portadora de la cedula de ciudadanía N° **050347509-7**, me dirijo a usted muy respetuosamente como pasante de esta prestigiosa Unidad Educativa, con fecha de iniciación de practica pre- profesional el **01 de septiembre del 2014**, se digne en concederme la autorización para el desarrollo de mi tesis de grado con el siguiente tema **"INCIDENCIA DE LOS CLUBES EN EL DESARROLLO CIENTÍFICO DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SEPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE- DR. CAMILO GALLEGOS DOMINGUEZ DE LA CIUDAD DE SALCEDO"**.

Por su gentil atención reitero mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente

TOAPANTA TERCERO ADRIANA MARIBEL
CI. 050347509-7,



www.utc.edu.ec

Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido /San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205

ANEXO N°5

RECTOR DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Unidad Educativa 19 de Sep. Dr, Camilo Gallegos Domínguez

Elaborado por: Adriana Toapanta

ANEXO N°6

VISTA FRONTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA 19 DE SEPTIEMBRE



Fuente: Unidad Educativa 19 de Sep. Dr, Camilo Gallegos Domínguez

Elaborado por: Adriana Toapanta

ANEXO N° 7
CANCHAS DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Unidad Educativa 19 de Sep. Dr, Camilo Gallegos Domínguez
Elaborado por: Adriana Toapanta

ANEXO N° 8
ESTUDIANTES DEL LOS SÉPTIMOS A.E.G.B.



Fuente: Unidad Educativa 19 de Sep. Dr, Camilo Gallegos Domínguez
Elaborado por: Adriana Toapanta

ANEXO N° 9

ESTUDIANTES DEL LOS SÉPTIMOS A.E.G.B.



Fuente: Unidad Educativa 19 de Sep. Dr, Camilo Gallegos Domínguez
Elaborado por: Adriana Toapanta

ANEXO N° 10

AULA DE CLASE DE LOS SÉPTIMOS A.E.G.B.



Fuente: Unidad Educativa 19 de Sep. Dr, Camilo Gallegos Domínguez
Elaborado por: Adriana Toapanta