



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:

DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA, PARA FOMENTAR EL BUEN VIVIR EN LA ESCUELA “MIGUEL DE CERVANTES” DE LA COMUNIDAD DE ALPAMÁLAG DE ACURIOS, CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI AÑO LECTIVO 2012-2013

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Autora:

Calvopiña Monge Mónica del Pilar

Directora:

Lic. Rodríguez Puebla Jenny Beatriz

Latacunga- Ecuador

Diciembre – 2015



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 **Calvopiña Monge Mónica del Pilar** con el tema de tesis **“DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA, PARA FOMENTAR EL BUEN VIVIR EN LA ESCUELA “MIGUEL DE CERVANTES” DE LA COMUNIDAD DE ALPAMÁLAG DE ACURIOS, CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI AÑO LECTIVO 2012-2013”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, Diciembre 2015

Para constancia firman:

.....

Msc. Angel Viera Z.

MIEMBRO

.....

Lic. Iralda Tapia.

MIEMBRO

.....

Msc. Guido Rojas

OPOSITOR



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del trabajo de investigación sobre el tema:

“DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA, PROFESORES PARA FOMENTAR EL BUEN VIVIR EN LA ESCUELA “MIGUEL DE CERVANTES”, DE LA COMUNIDAD DE ALPAMÁLAG DE ACURIOS CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI AÑO LECTIVO 2012-2013” de Mónica del Pilar Calvopiña Monge, postulante de la Carrera de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas Carrera Educación Básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi, designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, diciembre del 2015

La Directora:

Lic. Jenny Beatriz Rodríguez Puebla

C.C.N°170816230-8

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación: DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA, PARA FOMENTAR EL BUEN VIVIR EN LA ESCUELA “MIGUEL DE CERVANTES”, DE LA COMUNIDAD DE ALPAMÁLAG DE ACURIOS CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI, AÑO LECTIVO 2012 - 2013, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Mónica del Pilar Calvopiña Monge
C.C.N°050213860-5

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera Educación Básica, al personal docente y administrativo; por brindarme la oportunidad de formarme con principios y valores éticos de servicio a la sociedad.

Un particular agradecimiento a la Lic. Jenny Rodríguez, Directora de tesis, por su profesionalismo y guía constante en la culminación de la presente investigación.

Agradezco sobremanera a la Escuela “Miguel de Cervantes”, en la persona de su Directora, docentes, estudiantes y padres de familia por comprender y ser un apoyo en el proceso investigativo, a todos ellos gracias de corazón.

Mónica

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi luz y esperanza en los momentos más difíciles de mi vida.

A mi amado esposo Oswaldo por ser motivación y fuerza, constituyéndose en ese pilar, en el cual me apoyo siempre que lo necesito; a mis hijos Ronald, Gabriela y Stalyn bálsamo de dulzura y candidez para conseguir mi sueño tan anhelado de ser, una profesional a carta cabal.

A mis queridos padres por apoyarme de manera desinteresada e intensa, por creer en mí en todo momento, en mis capacidades y esfuerzo para que tarde o temprano sepan ver en mí, el fruto de la perseverancia hecha realidad.

Mónica



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

TEMA: “DISEÑO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA, PARA FOMENTAR EL BUEN VIVIR EN LA ESCUELA “MIGUEL DE CERVANTES”, DE LA COMUNIDAD DE ALPAMÁLAG DE ACURIOS CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI AÑO LECTIVO 2012 - 2013”

Autora: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Directora de Tesis: Lic. Jenny Beatriz Rodríguez Puebla

RESUMEN

Las actividades lúdicas favorecen la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad; convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales para el Buen Vivir. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta social para quienes se encuentran en el entorno educativo de los estudiantes. La práctica de actividades lúdicas a su vez ofrece el Buen Vivir que no es más que vivir en plenitud, participativo, en armonía y equilibrio consigo mismo y con la comunidad. La presente investigación basó como objeto de estudio la educación para el Buen vivir, con la participación activa de los padres de familia y docentes apoyados en juegos tradicionales que poco a poco están perdiendo vigencia. La educación y el Buen Vivir actúan de dos modos. Por una parte, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, ya que permite el desarrollo de las potencialidades humanas, y como tal, garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas. Por otra parte, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de futuros ciudadanos, con valores y conocimientos para fomentar actividades que integren, valoren y refuercen el aprendizaje de los estudiantes. Se estructuró una investigación de los temas teóricos que fundamentaron el proceso, así como los subtemas de cada uno de ellos direccionados en las variables de estudio. La investigación que se utilizó fue de tipo descriptiva, métodos teóricos y estadístico, la unidad de estudio se la realizó a docentes y padres de familia en base a encuestas y entrevistas. Para la operacionalización de las variables se realizó: identificación, definición conceptual, definición operacional y señalización de indicadores.

Palabras clave: Educación, Educación para la Emancipación, Fortalecimiento Curricular, Recreación, Buen Vivir.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

THEME: "DESIGN AND IMPLEMENTATION OF A GUIDE TO RECREATIONAL ACTIVITIES DIRECTED TO TEACHERS, PARENTS TO PROMOTE THE GOOD LIFE AT "MIGUELOF CERVANTES SCHOOL" COMMUNITY ALPAMÁLAG OF ACURIOS CANTON PUJILÍ, PROVINCE OF COTOPAXI SCHOOL YEAR 2012-2013".

Author: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Head Teacher: Lic. Jenny Beatriz Rodríguez Puebla

ABSTRACT

The recreational activities promote self-confidence, autonomy and formation of personality; thus becoming one of the main recreational and educational activities for Living. The game is an activity that is used for fun and enjoyment of the participants, in many cases, even as a social tool for those in the educational environment of students. The practice of recreational activities turn provides the Good Life is nothing but live fully, participatory, in harmony and balance with himself and the community. This research as a case study based education for the good life, with the active participation of parents and teachers supported in traditional games that are gradually becoming outdated. Education and the Good Life act in two ways. On the one hand, the right to education is an essential component of good living, allowing the development of human potential, and as such, guarantees equal opportunities for all people. Moreover, the Good Life is a priority area of education, to the extent that the educational process should include the preparation of future citizens, values and knowledge to promote activities that integrate, assess and reinforce student learning. An investigation of the theoretical issues that informed the process and subtopics of each variables addressed in the study was structured. The research used was descriptive, theoretical and statistical methods, the unit of study was made to teachers and parents on the basis of surveys and interviews. For the operationalization of the variables was performed: identification, conceptual definition, operational definition and signaling indicators.

Keywords: Education, Education for Emancipation Strengthening Curriculum, Recreation, Good Living.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido	Págs
Portada.....	i
Aprobación del Tribunal de Tesis.....	ii
Aval del Director de Tesis.....	iii
Autoría.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Índice de contenidos.....	ix
Índice de Gráficos.....	xii
Índice de Cuadros.....	Xiii
Introducción.....	Xiv

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Antecedentes Investigativos.....	1
1.2 Categorías Fundamentales.....	4
1.3 Marco Teórico.....	5
1.3.1 Educación.....	5
1.3.1.1 Principios Pedagógicos de la Acción Educativa.....	7
1.3.1.2 Tipos de Educación.....	8
1.3.1.3 Fines de la Educación.....	11
1.3.2 Educación para la Emancipación.....	12
1.3.2.1 Fundamentos Pedagógicos.....	14
1.3.2.2 Fundamentos Psicológicos.....	14
1.3.3 Fortalecimiento Curricular.....	16
1.3.3.1 El Plan Decenal de Educación.....	17
1.3.3.2 El Currículo de 1996 y su evaluación.....	17
1.3.3.3 Concepto de Currículo.....	18
1.3.3.4 Bases Pedagógicas del Diseño Curricular.....	20
1.3.3.5 Componentes del Currículo.....	21

1.3.3.6 Importancia del Currículo.....	22
1.3.3.7 Los Ejes Transversales dentro del Proceso Educativo.....	25
1.3.3.8 El Buen Vivir.....	27
1.3.4 Recreación.....	34
1.3.4.1 La Lúdica.....	36
1.3.4.2 Juego.....	40
1.3.4.3 Dinámicas.....	51
1.3.5 Guía.....	54

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	58
2.1 Breve Caracterización de la escuela fiscal “Miguel de Cervantes”.....	58
2.2 Diseño Metodológico.....	60
2.3 Análisis e Interpretación de Resultados Encuesta aplicadas a los docentes.....	62
2.4 Análisis e Interpretación de Resultados Encuesta aplicadas a los padres de familia.....	72
2.5 Entrevista la Directora de la Institución.....	82
2.6 Conclusiones y Recomendaciones.....	84
2.6.1 Conclusiones.....	84
2.6.2 Recomendaciones.....	85

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA	86
3.1 Tema: Aprendiendo a conocer y desarrollar actividades lúdicas para el fomento de los Juegos Tradicionales.(Guía de Actividades Lúdicas).....	86
3.2 Datos Informativos.....	86
3.3 Presentación.....	87
3.4 Introducción.....	88
3.5 Justificación.....	89
3.6 Objetivos.....	90
3.7 Plan Operativo.....	92
3.8 Descripción de la Propuesta.....	93
3.9 Desarrollo de la Guía de Actividades Lúdicas.....	94

Glosario de Términos.....	123
Bibliografía.....	125
Anexos.....	129

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1.1: Categorías Fundamentales.....	4
Gráfico N°1.2:El Desarrollo de la Condición Humana.....	21
Gráfico N°1.3: El Buen Vivir desde la Perspectiva Educativa.....	27
Gráfico N°1.4: Información de una Guía.....	56
Gráfico N°2.1: Orientación sobre actividades lúdicas.....	62
Gráfico N°2.2: Rescate de Juegos Tradicionales.....	63
Gráfico N°2.3: Utilización de Estrategias Metodológicas.....	64
Gráfico N°2.4: Cursos de Capacitación.....	65
Gráfico N°2.5: Aspectos Lúdicos.....	66
Gráfico N°2.6: Potencialidades que ofrece el Buen Vivir.....	67
Gráfico N°2.7: El Ejemplo en las actividades lúdicas.....	68
Gráfico N°2.8: Pérdida de Vigencia de las actividades lúdicas.....	69
Gráfico N°2.9: Acciones para el fomento de las actividades lúdicas.....	70
Gráfico N°2.10: Creación de una Guía de Actividades lúdicas.....	71
Gráfico N°2.11: Juega con sus hijos.....	72
Gráfico N°2.12: Rescate de los Juegos Tradicionales.....	73
Gráfico N°2.13: Realiza actividades lúdicas con sus hijos.....	74
Gráfico N°2.14: Política del Buen Vivir.....	75
Gráfico N°2.15: Reconocimiento de las actividades lúdicas.....	76
Gráfico N°2.16: Conocimiento del Buen Vivir.....	77
Gráfico N°2.17: El juego estimula el aprendizaje.....	78
Gráfico N°2.18: Pérdida de Vigencia de las actividades lúdicas.....	79
Gráfico N°2.19: Actividades para fomentar las actividades lúdicas.....	80
Gráfico N°2.20: Guía para el Buen Vivir.....	81

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°2.1: Orientación sobre actividades lúdicas.....	62
Cuadro N°2.2:Rescate de Juegos Tradicionales.....	63
Cuadro N°2.3: Utilización de Estrategias Metodológicas.....	64
Cuadro N°2.4: Cursos de Capacitación.....	65
Cuadro N°2.5: Aspectos Lúdicos.....	66
Cuadro N°2.6: Potencialidades que ofrece el Buen Vivir.....	67
Cuadro N°2.7: El Ejemplo en las actividades lúdicas.....	68
Cuadro N°2.8: Pérdida de Vigencia de las actividades lúdicas.....	69
Cuadro N°2.9: Acciones para el fomento de las actividades lúdicas.....	70
Cuadro N°2.10: Creación de una Guía de Actividades lúdicas.....	71
Cuadro N°2.11: Juega con sus hijos.....	72
Cuadro N°2.12: Rescate de los Juegos Tradicionales.....	73
Cuadro N°2.13: Realiza actividades lúdicas con sus hijos.....	74
Cuadro N°2.14: Política del Buen Vivir.....	75
Cuadro N°2.15: Reconocimiento de las actividades lúdicas.....	76
Cuadro N°2.16: Conocimiento del Buen Vivir.....	77
Cuadro N°2.17: El juego estimula el aprendizaje.....	78
Cuadro N°2.18: Pérdida de Vigencia de las actividades lúdicas.....	79
Cuadro N°2.19: Actividades para fomentar las actividades lúdicas.....	80
Cuadro N°2.20: Guía para el Buen Vivir.....	81

INTRODUCCIÓN

La presente investigación basa su proceso en el estudio, análisis y puesta en marcha de una serie de acciones con la finalidad de diseñar una “Guía de actividades lúdicas para fomentar el Buen Vivir en los docentes y padres de familia”. Es necesario que las personas tanto niños y adultos sean partícipes de las actividades lúdicas en todo momento de la vida, en conjunción el país se encuentran fomentando políticas del Buen Vivir sobre todo en la educación y es importante también socializar a los involucrados para a su vez entiendan el rol fundamental que cumplen en el desarrollo de los estudiantes.

El propósito de esta investigación es, contribuir al desarrollo de las actividades lúdicas y el Buen Vivir, en los procesos de enseñanza - aprendizaje utilizando un recurso tan valioso, como lo es la lúdica mediante estrategias metodológicas, lo cual constituye una herramienta que facilita la construcción y comprensión en los actores.

El tipo de investigación es aplicada, de diseño no experimental, de campo por cuanto fue realizada en la Escuela Miguel de Cervantes de la Comunidad de Alpamálag de Acurios.

Además se tiene como objetivo desarrollar actividades lúdicas para el mejoramiento educativo, mediante la elaboración de una Guía Didáctica dirigida a los padres de familia y docentes para fomentar el Buen Vivir.

Las actividades lúdicas favorecen, desde los inicios de la infancia, a la autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales en el desarrollo y crecimiento de los niños. El juego es una actividad que se debe utilizar para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa para los docentes y porque no para los padres de familia. Se puede asegurar que las actividades lúdicas ayudan a conocer la realidad del niño, a afirmarse, a favorecer a su proceso de socialización, cumple una función integradora y rehabilitadora en concordancia con la aplicación de la práctica del

Buen Vivir o SumakKawsay que propone medidas de equilibrio y complementariedad entre los seres humanos y la naturaleza.

Se utilizó el método inductivo-deductivo, histórico, dialéctico, analítico-sintético.

Se empleó la técnica de la observación directa, la encuesta y entrevista estructurada basada en el instrumento del cuestionario. Lo anterior permitió establecer un contacto directo con la comunidad educativa.

En base a la Estadística descriptiva, se tabuló los datos, representé gráficamente, para luego analizarlos e interpretarlos.

Los contenidos de la presente investigación están estructurados en tres capítulos así:

Capítulo I: **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA** en el cual se abordan temas como: antecedentes investigativos, categorías fundamentales expresadas en la educación, educación para la emancipación, fortalecimiento curricular y el buen vivir, recreación y guía.

Capítulo II: **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**, consta una breve caracterización de la Escuela Miguel de Cervantes de la Comunidad de Alpamálag de Acurios, unos breves rasgos históricos del mismo; se analizó el Diseño Metodológico con sus métodos y técnicas. También se encuentra el Análisis e Interpretación de Resultados con las encuestas correspondientes y las Conclusiones y Recomendaciones.

Capítulo III, **LA PROPUESTA**, consta de los Datos Informativos, Presentación, Introducción, Antecedentes, Justificación, Objetivos, Plan Operativo factibilidad, Descripción de la Propuesta, Desarrollo de la Guía de Actividades, concluyendo con las referencias bibliográficas y anexos.

CAPITULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

Mediante investigaciones realizadas en Repositorio Ecuador, se encuentran una serie de temas relacionados con la investigación propuesta, se toma en consideración la variable dependiente e independiente en uno y otro caso. Como antecedentes investigativos al tema planteado sobre las actividades lúdicas y el buen vivir, se investigó y a su vez se analizó los siguientes temas:

En la Universidad Central del Ecuador, se investigó el tema “Actividades Lúdicas y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática en niños y niñas de cuatro a seis años, del Centro de Desarrollo Infantil Mario Benedetti, Cotacollao - Quito. período 2010-2011, cuya autora fue Rodríguez Flores, Gabriela Cristina. La autora expone que el actual currículo de educación propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son de incuestionable valor a partir del juego ya que el niño expresa, aprende y se comunica consigo mismo y con los demás. En referencia a las Conclusiones del tema planteado se establecieron las siguientes a) La señora Directora del Centro de Desarrollo Infantil Mario Benedetti tiene amplios y acertados conocimientos en cuanto a las actividades lúdicas y que además se ocupa de que estas actividades estén dentro de las planificaciones del aula, sin embargo según las respuestas en la Institución se debe trabajar en talleres para docentes, ya que su falencia está en la socialización e intercambio de

conocimientos. b) En cuanto al personal docente se identifica que sí planifican actividades lúdicas, sin embargo las mismas están destinadas en su mayoría al placer, diversión y recreación; es por ello que sería importante que los docentes analicen los juegos que están planificando y los encaminen hacia la obtención de aprendizajes significativos. c) Con respecto a las niñas y niños, se comprueba que su mundo gira alrededor del juego; y que es muy importante que las maestras aprovechen esta metodología, ya que ellas y ellos adquieren con mayor facilidad los conocimientos pues lo hacen de manera divertida y agradable. En cuanto a las Recomendaciones se obtuvo las siguientes: a) A la Señora Directora se le sugiere poner énfasis en la realización de talleres para maestras acerca de actividades lúdicas como metodología más importante para generar el aprendizaje. b) A las docentes se les recomienda tomar conciencia en cuanto a la capacitación que deben tener para realizar una buena planificación de sus horas clase ya que no basta solo con los conocimientos adquiridos en una Universidad, sino buscar la manera de solventar las dificultades, afianzando la práctica pedagógica hacia el constructivismo, más que hacia el conductismo, para ello se propone que se reúnan periódicamente para intercambiar estrategias que han resultado efectivas en la práctica pedagógica. c) También se recomienda que el proceso de enseñanza de la materia se lo realice mediante la ejecución de actividades lúdicas, ya que de esta manera los niños y niñas les resulta más agradable y divertido el aprendizaje de las nociones básicas, a la vez que mantienen una estrecha relación entre lo teórico y práctico.

En la Universidad Técnica de Cotopaxi existe una investigación que pone énfasis en la variable independiente con el tema: Sistema de actividades lúdicas para desarrollar la comunidad afectiva del niño de 4 a 5 años con sus coetáneos y los adultos, cuyas autoras son Cevallos Coello Elvia Maricela y Pazmiño Paucarima Myriam; quienes abordan el desarrollo de una buena comunicación a través de las actividades lúdicas. Como conclusiones establecen: a) Los principales referentes históricos y teóricos del tema evidenciaron que aunque los elementos han sido tratados, no existe un abordaje teórico ni práctico en su integración, al menos en esta muestra de estudio. b) Se ha constatado que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo intelectual, pues crea y

desarrolla estructuras mentales que posibilitan una vía de desarrollo del pensamiento abstracto y ensaya conductas más complejas. c) Las dimensiones que condicionan el proceso de comunicación entre los niños y adultos son relación adecuada del niño consigo mismo; relación activa del niño con los elementos comunes esenciales de las actividades lúdicas e interrelación positiva con los otros. Como recomendaciones exponen los siguientes argumentos: a) Implementar el sistema de talleres de actividades lúdicas para desarrollar la comunicación en la Educación Preescolar, b) Trascender los resultados y experiencias de esta investigación hacia otras instituciones ecuatorianas que presentan esta problemática; c) Continuar profundizando en este fenómeno que constituye un verdadero desafío para las familias en la actualidad, sobre todo en el contexto ecuatoriano.

En la Universidad Técnica Equinoccial, existe una investigación orientada a la variable dependiente denominada “Una alimentación saludable y buenos hábitos de higiene inciden en un Buen Vivir de los niños, niñas y padres de familia del séptimo de básica del pensionado bilingüe Italia de la ciudad de Quito, su autora es Vélez Tapia Hipatia Cecilia, la misma que pone de manifiesto que la población ecuatoriana carece de conocimientos para la ingesta de una alimentación y que esto se considera como un espacio para integrar facetas del desarrollo del ser humano en el buen vivir. Como Conclusiones estableció: a) El grupo investigado de la Institución Educativa consumen frutas y verduras en cantidades que ayudan a obtener los nutrientes necesarios para beneficio de su salud. b) Demuestra preocupación de parte de los padres de familia por complementar una buena alimentación en sus loncheras con productos sanos y nutritivos. c) Se refleja que no hay modalidad tendiente al reciclaje, por falta de un incentivo al buen vivir es decir a cuidar el entorno. Se estableció a su vez recomendaciones como fueron: a) Realizar talleres de educación que incentiven una alimentación saludable de manera balanceada al alcance de todos. b) Reforzar campañas de educación para la prevención y cuidado del agua. c) Establecer métodos de buen vivir orientados a los estudiantes, para el cuidado y reciclaje en la Institución Educativa.

1.2 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Gráfico N°1.1: Categorías Fundamentales



Fuente: Bibliográfica

Elaborado por: Calvopiña Monge Mónica del Pilar

1.3 Marco Teórico

1.3.1 Educación

Etimológicamente el término educación proviene del latín educare, que quiere decir criar, alimentar, nutrir y educare que significa llevar a, sacar afuera. Inicialmente estas definiciones fueron aplicadas al cuidado y pastoreo de animales para luego llevar a la crianza y cuidado de los niños.

Solo sé que nada sé, es una frase muy citada del filósofo ateniense Sócrates. El ser humano voluntaria o involuntariamente está inmerso en el proceso de educación, que se va desarrollando a lo largo de sus vidas desde el momento de la concepción y hasta la muerte. La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

Según DELORS, J. (1996), manifiesta que: **“El objetivo de la educación es mover al individuo de una situación heterónoma a una autónoma. El fin educativo es la formación de hombres libres conscientes y responsables de sí mismos, capaces de su propia determinación. En esto consiste el hecho humano de la educación, en la formación de la conciencia moral, en la capacidad de discernir entre el bien y el mal”**(pág. 320)

Se entiende que la Educación es una forma de preparar a las personas al entendimiento y mejoramiento de la capacidad intelectual moral y afectiva de las personas en relación con la cultura, normas de convivencia y otras actividades del individuo con la sociedad y el medio ambiente, es decir es un proceso de socialización, en donde el proceso educativo se materializa en una serie de habilidades y valores.

La educación formal intencionada que se recibe en las instituciones escolares que hacen con la intención transformadora de conocimientos

evidentemente presente, ésta se la recibe de un grupo de lo que en cierto modo se puede llamar sofistas (persona sabia o hábil), la Filosofía define así a los profesores o maestros porque son personas que dicen tener cierto cúmulo de conocimientos y lo imparten a otras personas, a cambio de un pago por este servicio, en este sentido todos han tenido en algún momento de sus vidas tendencias sofistas. Platón (filósofo ateniense, discípulo de Sócrates) define la educación como un proceso de perfeccionamiento y embellecimiento del cuerpo y alma. Este filósofo se encarga de destacar las tres funciones principales de la educación, que a pesar haberse hecho hace más de veinte siglos, aún está vigente, estas funciones son:

- La formación ciudadana.
- La formación del hombre virtuoso.
- La preparación para una profesión.

Según GAARDER, J. (1994), expresa que: **“La educación es la formación del hombre por medio de una influencia exterior consciente o inconsciente, o por un estímulo que si bien proviene de algo que no es el individuo mismo, suscita en él una voluntad de desarrollo autónomo conforme a su propia ley” (pág.642)**

La Educación es un proceso de socialización de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin corporativo (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.). La función de la educación es ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar los valores de la cultura que se la imparte fortaleciendo la identidad nacional.

Lo que se entiende que la educación es un proceso mediante el cual se transmiten nuevos conocimientos, por parte de los llamados sofistas que en este caso son los docentes que son personas con experiencia y dominio en cierta materia, quienes imparten sus enseñanzas a sus estudiantes, es decir es un proceso de socialización

mediante la cual se desarrollan las capacidades, habilidades y destrezas con el único fin de expresarlas y demostrarlas a través del tiempo. La educación es una función social caracterizada, en primer lugar, por su esencia clasista. Cada sociedad se impone la formación de un modelo que asimila y reproduce al nivel individual las normas y patrones socialmente válidos, que vienen dispuestos por la clase dominante en un momento histórico concreto, pero que tienen su origen en las condiciones específicas del desarrollo económico -social alcanzado

1.3.1.1 Principios Pedagógicos de la Acción Educativa.

A lo largo de la historia educar ha sido potenciar el desarrollo de las habilidades individuales (individualización) para conseguir la integración en el grupo social (socialización).

Según García. L, (2001) manifiesta que: **“Educar es formar individuos autónomos capaces de dirigir la vida trabajando en la mejora de la sociedad en que participan”**(pág. 45)

- **Individualización** (relacionado con la singularidad de las personas): La educación debe adaptarse a cada persona teniendo en cuenta las aptitudes, actitudes, intereses, necesidades, limitaciones, de cada uno.

Se educa a grupos pero se adaptan objetivos, contenidos, motivación, recursos, métodos, actividades, a las características individuales de cada persona.

- **Socialización** (relacionado con la apertura, carácter relacional.): La educación debe integrar y fomentar la participación en la sociedad y en sus conocimientos, costumbres, hábitos, valores, creencias, patrones de conducta, etc.

Las relaciones sociales en la escuela son un microcosmos social, por eso se debe fomentar actitudes y valores positivos mediante la cooperación en trabajos escolares, el trabajo en equipo, la participación en la organización y el desarrollo de las actividades, la potenciación de la comunicación horizontal entre alumnos, entre alumnos y profesores.

- **Autonomía** (relacionado con autonomía): La educación debe tener como fin central conseguir la autonomía de la persona educada. El binomio autoridad/libertad debe resolverse con equilibrio y de acuerdo a la madurez del educando.
- **Actividad** (relacionado con autonomía): la educación debe fomentar un alumnado activo y participativo. El aprendizaje por descubrimiento es más efectivo y duradero. La participación del educando en el proceso educativo aumenta la motivación y el rendimiento.
- **Creatividad** (relacionado con Singularidad): La educación creativa permite afrontar los problemas diarios. Transformar la información en conocimiento ya es una actividad creativa. Se debe fomentar la creatividad del educando.
- **Participación** (relacionado con apertura, socialización): La educación debe ser participativa. La cooperación y el trabajo en equipo fomentan la socialización.

Es importante analizar cada uno de los principios referenciados a partir del individualismo de cada ser para brindar una educación personalizada con creatividad y factibilidad, es necesario luego involucrar al individuo con la sociedad mediante la orientación del guía o maestro con una participación activa, para luego poder desarrollarse como persona y participar en la sociedad de una manera activa y productiva.

1.3.1.2 Tipos de Educación

Existen 3 tipos de educación (Formal, No formal e Informal) las características generales que diferencian a cada uno de ellos son los siguientes:

La primera es impartida en escuelas, colegios e instituciones de formación, por su parte la segunda surge a partir de grupos u organizaciones comunitarias, y por último la tercera cubre todo lo demás; es decir la interacción del individuo con el ambiente, con la familia, amigos, etc.

- **Educación Formal:** aprendizaje ofrecido normalmente por un centro de educación o formación, con carácter estructurado (según objetivos didácticos, duración o soporte) y que concluye con una certificación. El aprendizaje formal es intencional desde la perspectiva del alumno.
- **Educación Informal:** aprendizaje que se obtiene en las actividades de la vida cotidiana relacionadas con el trabajo, la familia o el ocio. No está estructurado (en objetivos didácticos, duración ni soporte) y normalmente no conduce a una certificación. El aprendizaje informal puede ser intencional pero, en la mayoría de los casos, no lo es (es fortuito o aleatorio).
- **Educación No Formal:** aprendizaje que no es ofrecido por un centro de educación o formación y normalmente no conduce a una certificación. No obstante, tiene carácter estructurado (en objetivos didácticos, duración o soporte). El aprendizaje no formal es intencional desde la perspectiva del alumno.

Cada uno de estos tres tipos de educación juega un papel específico y complementario a los otros dos y los tres son necesarios para lograr los resultados deseados.

Tomado de <http://edurec.wordpress.com/2009/05/13/tipos-de-educacion-fomal-no-formal-e-informal/>

Lo que significa que hace falta valorar los diferentes tipos de educación, ya que estas orientan y direccionan de una u otra forma cómo visualizar una determinada Educación con el fin de analizar qué estrategias son más convenientes aplicarlas a los estudiantes en sus diferentes etapas. Hay que tomar en cuenta la educación formal, ya que es donde se desarrolla toda la investigación, siendo muy importante ya que el aprendizaje en este tipo de educación es estructurada y se encuentra fortalecida con toda la comunidad educativa, así como por quienes la integran, es decir, personas con conocimientos en la materia.

Según Weber, hay tres tipos teóricos de educación que corresponden con los tres tipos de dominación:

Dominación carismática – Educación carismática.

Dominación tradicional – Educación humanista.

Dominación legal-racional – Educación especializada.

- La educación carismática es propia de las sociedades heróicas o teocráticas, es decir, de guerreros y sacerdotes, y pretende estimular los dones preexistentes en el individuo.
- La educación humanista es propia de un estamento o casta, y pretende transmitir la pertenencia a un grupo cohesionado, para lo cual es necesario que el individuo se impregne o cultive un determinado modo de vida, que se familiarice con las tradiciones, el sistema de signos, las particulares actitudes del colectivo y sus comportamientos.
- La educación especializada es la del burócrata, la del técnico, se ajusta a un tipo de organización burocrática, donde el individuo es educado como experto en una parcela especializada dentro de un sistema educativo abierto.

Weber elabora un discurso pesimista sobre la educación, provocado por la llegada de la burocratización a la educación. Lo importante, según él, ya no es la transmisión de la cultura, sino la “creación de diplomas” al servicio de la clase privilegiada, ya que la posesión de estos títulos, garantiza el derecho al monopolio de los puestos que son social y económicamente más ventajosos.

Tomado de <http://www.estudioteca.net/universidad/sociologia/max-weber-tipos-deeducacion-y-dominacion/>

Se infiere entonces que los diferentes tipos de educación ayudan al mejoramiento del entendimiento en ciertas actividades, cada una de ellas se estructura de diferente manera como una forma, pero a su vez todas ellas apuestan a un mismo fondo, la cual es educar a la sociedad representada en los individuos que se adhieren a ella mediante el esfuerzo constante por aprender un estilo educativo cada vez más competitivo.

1.3.1.3 Fines de la Educación

En los fines educativos no hay nada peculiar, son justamente iguales que los fines de cualquier ocupación dirigida. El educador, como el agricultor, tiene que hacer diferentes cosas y utilizar ciertos recursos para vencer obstáculos. Existen ciertas condiciones que un agricultor trata, sea obstáculos o recursos. Brotan las semillas, cae la lluvia, brilla el sol, devoran los insectos, cambian las estaciones, su fin es utilizar simplemente estas diversas condiciones; hacer que concurren sus actividades y energías en vez de ir unas contra otras. Sería absurdo que el agricultor adoptase un propósito de cultivo, de las características del crecimiento de las plantas. Su propósito es simplemente prever las consecuencias de sus energías relacionadas con las de las cosas en torno suyo, una previsión empleada para dirigir sus movimientos día a día. La previsión de las consecuencias posibles lleva a una observación más cuidadosa y externa de la naturaleza y actuación de las cosas con las que ha de tratar de establecer un plan, esto es un cierto orden en los actos que han de realizarse.

Lo mismo ocurre con el Educador, sea padre o maestro. Es tan absurdo para este último asignar su propios fines como los objetos adecuados, para el desarrollo de los niños como los sería para el agricultor establecer un ideal de cultivo independientemente de las condiciones existentes. Los fines significan la aceptación de responsabilidad por las observaciones, anticipos y arreglos requeridos para realizar una función, sea el cultivar o el educar.

Según DEWEY, J. (2002) manifiesta: **“Es bueno recordar que la educación como tal no tienen fines. Solo las personas, los padres y los maestros, etc, tienen fines, no una idea abstracta como es la educación.**

En consecuencia los fines de la Educación deben regirse básicamente a instruir, formar, capacitar, guiar los diversos conocimientos que los docentes poseen a sus estudiantes, es decir, debe existir una relevancia de cómo debe ser el proceso de enseñanza-aprendizaje, en una verdadera dimensión de instrucción de calidad y calidez como política del Estado en favor de todos sus habitantes.

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural se expone a continuación los fines de la educación en el Ecuador.

Art. 3.- (LOEI) Son fines de la educación ecuatoriana:

- a) Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad del ámbito latinoamericano y mundial.
- b) Desarrollar la capacidad. intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.
- c) Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional para lograr la integración social cultural y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos.
- d) Procurar el conocimiento, la defensa y el aprovechamiento óptimo de todos los recursos del país.
- e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social.
- f) Atender preferentemente la educación preescolar, escolar, la alfabetización y promoción social, cívica, económica y cultural de los sectores marginados; y,
- g) Impulsar la investigación y la preparación en las áreas: técnica, artística y artesanal.

1.3.2 Educación para la Emancipación.

Es importante tomar en cuenta que es la educación emancipadora en el mundo. La emancipación de los pobres, decía el Prof. Jacotot en 1818 en un Colegio de Bélgica - donde estaba exiliado por la restauración monárquica - no es equivalente a la instrucción y formateo del pueblo. La igualdad es la inteligencia, una igualdad no impuesta, ni por la ley ni por la fuerza, sino por el despertar de la conciencia individual. A nadie le está negado aprender, siempre y cuando confíe en que aprenderá. Tomado de <http://www.marceloelias.com/opinion373>.

De esta manera arribamos a Adorno, quien en 1969, publica su Educación para la Emancipación, texto en donde una y otra vez, aborda la cuestión de para qué educar, después de Auschwitz; como así también, cuestiones ligadas con la condición y la profesión docente. En relación a este último.

Según ADORNO, Theodor. (1998) manifiesta que: **“El simple hecho de la necesidad de enseñarles no debería favorecer a aquellos que por su condición darían presumiblemente como resultado lo contrario de lo que esa necesidad demanda” (pág.32).**

Se llega a la conclusión que es necesario tener en cuenta que es la educación emancipadora y hacia dónde va enfocada, la educación no debe ser privilegio de algunos sino de todas crear una igualdad de conocimientos, tener la confianza de que todos son libres de aprender y educarse

Según WHITEHEAD, A. (2004) manifiesta que: **“La finalidad de la educación es infundir sabiduría, la cual consiste en saber usar bien nuestros conocimientos y habilidades. Tener sabiduría es tener cultura y la cultura es la actividad del pensamiento que nos permite estar abiertos a la belleza y a los sentimientos humanitarios.” (pág.58)**

El Proyecto Educativo Emancipador promueve una educación que prepare para el trabajo, pero para un trabajo con perspectiva colectiva, en la cual se defiendan los derechos generales y se desarrolle una actitud crítica, que posibilite apropiarse de los conocimientos de la humanidad, de manera cuestionadora, sin actitudes sumisas. Una educación que enseñe a convivir en grupo, a entender la dinámica social y apropiarse de un conocimiento sistematizado para comprender la historia de la humanidad. En consecuencia, los contenidos a ser trabajados en nuestro planteamiento tienen que ser contextualizados, o sea, vinculados a las soluciones para los problemas de nuestra sociedad y de la humanidad.

En Propuestas de Educación para la Emancipación expresa que una Escuela Intercultural, que coloque en pie de igualdad a todas las culturas de los pueblos

del Ecuador, que contribuya al desarrollo de los pueblos, de su historia y sus culturas. La interculturalidad de la escuela debe rebasar el hecho del aprendizaje en el idioma de los diversos pueblos.

En consecuencia, se considera que es necesario que se incluya dentro del quehacer educativo la igualdad y equidad de las personas y en este enfoque se presenta el Buen Vivir, los saberes ancestrales del Ecuador son importantes, y el idioma es uno de ellos rescatar lo importante de la Interculturalidad, la pluriculturalidad el buen Vivir se implanta cuando el ser humano respeta y convive de una buena forma con la naturaleza, cuidando y preservando su entorno.

Es necesario hacer hincapié en los principios que fundamenta la educación emancipadora.

1.3.2.1 Fundamentos Pedagógicos

- Principio sobre una pedagogía con contenidos social, en contraposición a las concepciones individualistas e intelectualistas.
- El carácter politécnico de la enseñanza, que pretende desaparecer la división entre el trabajo físico e intelectual del sujeto que estudia.
- El carácter científico de la enseñanza, que constituye una arma para la clase trabajadora en su lucha contra la burguesía.
- Concepción de la Pedagogía como ciencia de las transformaciones que causa la educación en el estudiante.
- Necesidad de comprender al Currículo como proyecto histórico- cultural y no como listado de contenidos, de manera que la educación, se convierta en una propuesta de solución a una realidad y necesidad social particular, específica y general.

1.3.2.2 Fundamentos Psicológicos:

- Principio sobre la naturaleza social del hombre y su psiquismo que permite entender que: “si el ser humano es fruto de las circunstancias, de lo que se trata entonces es formar las circunstancias humanamente”
- Principio sobre la unidad entre conciencia y actividad, por cuanto la ley del desarrollo de las funciones psíquicas superiores, reside en que estas surgen sobre la base de la actividad, de tal forma que no puede haber conciencia sin actividad, ni actividad sin conciencia.
- Principio de la asimilación consciente, que permite transformar los conocimientos en convicciones y habitúa a los niños (as), adolescentes y demás miembros de la educación a proceder en forma científica.
- Principio que explica el hecho de que un buen aprendizaje es aquel que se adelanta al desarrollo del sujeto.
- Principio que expresa: “la sociedad es la fuente del psiquismo, la actividad del propio sujeto su origen, la comunicación humana su mediadora, y el cerebro su órgano material (Berdichevsjy).

Los fundamentos que arriba se citan nos permiten analizar y valorar que la educación para la emancipación está a la vanguardia de la sociedad y que a través de este, se puede fomentar el Buen Vivir en la Escuela Miguel de Cervantes.

Por último, existen distintas formas de actividades de estudio, que necesitan ser desarrolladas acorde a que la teoría marxista exige: acción – reflexión acción. Entre estas se tiene las siguientes:

Exposición – Captación.- En la que el docente expone la información de manera verbal o audiovisual y el estudiante lo capta atentamente o tomando apuntes.

Orientación - Ejecución.- El docente da pautas o instrucciones en una actividad o tarea para que el estudiante lo ejecute. Si bien el estudiante entra en la actividad se limita a cumplir las directrices del docente.

Demostración - Aplicación.- Es aplicable en ramas técnicas, el docente demuestra una ejecutoria o habilidad de manera práctica para que luego el estudiante la reproduzca.

Planteo e Investigación.- En la que el docente expone un tema o un problema, para que los estudiantes investiguen sobre tal o cual tema.

Proyecto – Desarrollo.- Donde bien el docente o los estudiantes plantean un proyecto para solucionar algún problema factible de la realidad y que al mismo tiempo es muy provechoso para asimilar ciencia

Asesoría Consulta.- Que se pone de manifiesto cuando el estudiante tiene una tarea, duda o problema que resolver, de tal manera que acude a un maestro o especialista con fines de asesoramiento y orientación

Se considera que las distintas actividades de estudio nos permiten tener una idea clara de cómo funcionan la educación emancipadora y como su nombre lo indica es la que podría llegar a una libertad en educación en derechos y una cohesión colectiva de los que integran la comunidad educativa, a más de ello, cada una de estas actividades formulan estrategias en la que los involucrados (docentes-estudiantes) deben trabajar de manera conjunta, con el único objetivo de que las partes obtengan resultados positivos en especial los estudiantes, quienes se encuentran formando desde su niñez hasta su juventud.

1.3.3 Fortalecimiento Curricular

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica se realizó a partir de la evaluación del currículo de 1996, de la acumulación de experiencias de aula logradas en su aplicación, del estudio de modelos curriculares de otros países y, sobre todo, del criterio de especialistas y docentes ecuatorianos de la Educación General Básica en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Este documento constituye un referente curricular flexible que establece aprendizajes comunes mínimos y que puede adaptarse de acuerdo al contexto y a las necesidades del medio escolar. Sus objetivos son los siguientes:

- Actualizar el currículo de 1996 en sus proyecciones social, científica y pedagógica.
- Especificar, hasta un nivel meso-curricular, las habilidades y conocimientos que los estudiantes deberán aprender, por área y por año.
- Ofrecer orientaciones metodológicas viables para la enseñanza y el aprendizaje, a fin de contribuir al desempeño profesional docente.
- Formular indicadores esenciales de evaluación que permitan comprobar los aprendizajes estudiantiles así como el cumplimiento de los objetivos planteados por área y por año.
- Promover, desde la proyección curricular, un proceso educativo inclusivo, fortalecer la formación de una ciudadanía para el Buen Vivir, en el contexto de una sociedad intercultural y plurinacional. Este documento curricular de Educación General Básica empezará a implementarse a partir de las siguientes fechas:
 - Septiembre de 2010 en el régimen de Sierra (de primero a séptimo de EGB),
 - Abril de 2011 en el régimen de Costa (de primero a décimo de EGB), y
 - Septiembre de 2011 en el régimen de Sierra (de octavo a décimo de EGB)

1.3.3.1 El Plan Decenal de Educación

En noviembre de 2006, se aprobó en consulta popular el Plan Decenal de Educación 2006-2015, el cual incluye, como una de sus políticas, el mejoramiento de la calidad de la educación. En cumplimiento de esta política, se han diseñado diversas estrategias dirigidas al mejoramiento de la calidad educativa, una de las cuales es la actualización y fortalecimiento de los currículos de la Educación General Básica y del Bachillerato y la construcción del currículo de Educación Inicial. Como complemento de esta estrategia, y para facilitar la implementación del currículo, se han elaborado nuevos textos escolares y guías para docentes.

1.3.3.2 El currículo de 1996 y su evaluación

En 1996 se oficializó un nuevo currículo para EGB fundamentado en el desarrollo de destrezas y la aplicación de ejes transversales que recibió el nombre de “Reforma Curricular de la Educación Básica”.

En 2007, la Dirección Nacional de Currículo realizó un estudio a nivel nacional que permitió determinar el grado de aplicación de la Reforma Curricular de la Educación Básica en las aulas, determinando los logros y dificultades, tanto técnicas como didácticas.

Esta evaluación permitió comprender algunas de las razones por las que los docentes justifican el cumplimiento o incumplimiento de los contenidos y objetivos planteados en la Reforma: la desarticulación entre los niveles, la insuficiente precisión de los temas que debían ser enseñados en cada año de estudio, la falta de claridad de las destrezas que debían desarrollarse, y la carencia de criterios e indicadores esenciales de evaluación

Con la participación de representantes de los más importantes sectores sociales del país y el aporte de organismos internacionales y no gubernamentales comprometidos con el desarrollo de la educación ecuatoriana, el Consejo Nacional de Educación, asumió la formulación de una Actualización y Fortalecimiento Curricular, que responda a la urgente necesidad de mejorar la calidad de la educación en función de las necesidades y expectativas nacionales.

En Actualización y Fortalecimiento Curricular manifiesta: “El nuevo documento curricular de la Educación General Básica se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo; en especial, se han considerado algunos de los principios de la Pedagogía Crítica, que ubica al estudiantado como protagonista principal del aprendizaje...”

Se considera fundamental que la Actualización Curricular tiende a contribuir el mejoramiento de la educación para que sean parte integral de la pedagogía y del desarrollo del niño y niña y tenga relación con todos los años de Básica

superiores; la cual intervenga maestros padres de familia, estudiantes, de una, manera flexible y respetando la metodología.

1.3.3.3 Concepto de Currículo

El currículo es un acto socio-político que se desarrolla a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, transmitiendo de una generación a otra: conocimientos, valores e ideologías, que tienen en gran medida mucho que ver con la práctica de sus egresados.

En las aulas actuales de nuestro país, hallamos maestros cuya práctica traduce los diversos momentos evolutivos de la concepción del currículo: identificación con Planes y Programas, conjunto de experiencias de aprendizaje previstas o planificadas, conjunto de actividades y procesos que orientan la formación de los educandos, búsqueda de alternativas que permitan mayor participación de maestros y estudiantes en la construcción curricular.

Con el objeto de visualizar cómo ha variado la forma de definir el término currículo, se puede presentar algunas definiciones representativas de diferentes momentos y de las diversas concepciones:

Según PETRUS, A. (1997) manifiesta que **“el currículo es un proyecto que determina los objetivos de la educación: el conjunto de conceptos, principios, procedimiento, actitudes, inscrito en los ideales propios de cada época, al que se espera que llegue el sujeto. También se refiere a los medios de que se dispone para facilitar y optimizar los procesos de transmisión y adquisición”** (pág. 115)

En los últimos años, el término “currículo” ha tenido diferentes acepciones según diferentes autores. La LOGSE (Art. 4.1) define el currículo como el conjunto de objetivos, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada uno de los niveles, etapas, ciclos, grados y modalidades del sistema educativo, que regula la práctica docente.

El objeto del currículo es mejorar las escuelas mediante el perfeccionamiento de la enseñanza y del aprendizaje. Su característica consiste en una insistencia acerca de que las ideas deben ajustarse a la disciplina de la práctica y que ésta necesita hallarse arraigada en las ideas.

En estos momentos, la investigación educativa está buscando una re conceptualización del currículo, a partir de una vinculación estrecha de éste con la práctica profesional. El educador analiza su propia práctica y la confronta con los planteamientos teóricos más recientes. De este modo, puede detectar limitaciones, plantear problemas y buscar soluciones más eficaces. Esta investigación “protagónica” se complementa con una “etnográfica”, realizada por un profesor observador, que le permite mayores niveles de objetividad.

De este modo, cada profesor ayudaría a producir saberes pedagógicos validados en su quehacer cotidiano, que puedan ser sistematizados e interpretados en primera instancia por un grupo institucional de apoyo.

1.3.3.4 Bases Pedagógicas del Diseño Curricular

El nuevo documento curricular de la Educación General Básica se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo; en especial, se han considerado algunos de los principios de la Pedagogía Crítica, que ubica al estudiantado como protagonista principal del aprendizaje, dentro de diferentes estructuras metodológicas, con predominio de las vías cognitivistas y constructivistas. Estos referentes de orden teórico se integran de la siguiente forma:

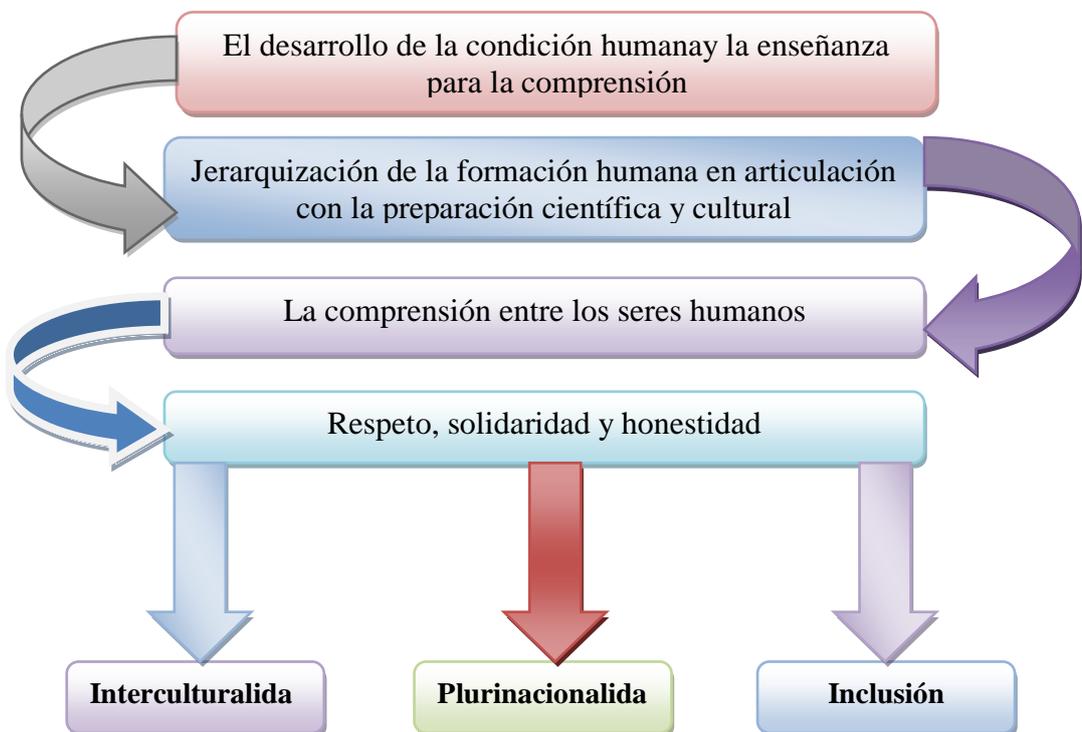
El Desarrollo de la condición humana y la preparación para la comprensión

El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica tiene como objetivo desarrollar la condición humana y preparar para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos que practiquen valores que les permiten interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del Buen Vivir.

Los estudiantes serían entrenados para manejar este modo de participar en la elaboración del currículo, como diversificadores ayudantes en permanente diálogo institucional con los expertos del Ministerio de Educación

Tomando en cuenta lo anterior, concebimos el CURRÍCULO como un subsistema educativo complejo, global, dinámico y orgánico, diversificable y flexible, en el que se articulan componentes, interactúan personas y grupos sociales y se suceden procesos estrechamente vinculados entre sí, con el objeto de diseñar, producir y evaluar aprendizajes buscando una educación integral de óptima calidad. Subsistema que, en Formación Docente, se mantiene en permanente actualización y creación de nuevos saberes sobre la base de una estrecha relación entre la investigación y la práctica.

Gráfico N°1.2: El desarrollo de la condición humana



Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular de EGB 2010

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

1.3.3.5. Componentes del Currículo

Son los siguientes: **Competencias:** Capacidades complejas que integran actitudes y capacidades intelectuales y procedimentales y permiten una actuación eficiente en la vida diaria y en el trabajo.

Contenidos: Bienes culturales sistematizados que han sido seleccionados como insumos para la educación de un grupo humano concreto. En el currículo de Formación Docente, están organizados por áreas interdisciplinarias y por una temática de orden orientador que constituye la transversalidad.

Metodología: Recoge el aporte de las actuales corrientes constructivistas, especialmente en lo siguiente: énfasis en el aprender más que en el enseñar, construcción del propio aprendizaje significativo al relacionar lo nuevo con lo que ya se posee, el estudio y trabajo en grupo potencian el aprendizaje, el error y el conflicto deben utilizarse como fuentes de nuevos aprendizajes.

Organización del tiempo y del espacio: Distribuye el tiempo en unidades o períodos no menores de dos horas pedagógicas seguidas, que aseguren la posibilidad de realizar estudios más articulados y profundos. Utiliza el tiempo libre para tareas complementarias, tanto en biblioteca como en campo, en laboratorio y similares. Aprovecha los diversos espacios disponibles, siendo el aula el lugar por excelencia para el trabajo de planificación y reflexión en común, para lo cual debe ubicar a maestros y estudiantes de modo que se comuniquen permanentemente entre sí.

A medida que los planteles adquieran medios informatizados en cantidad suficiente, el tiempo y el espacio deben replantearse en función de su óptimo aprovechamiento. Hay que considerar que en otras partes del mundo ya es un hecho la enseñanza virtual, que no debe desaparecer de nuestro horizonte.

Regulación de la infraestructura, instalaciones, equipos y materiales: el currículo debe incluir normas para que las características de la infraestructura, instalaciones, equipos y materiales constituyan elementos de máxima eficacia para estimular el logro de las competencias previstas.

1.3.3.6 Importancia del Currículo

La gestión moderna de la evaluación implica ubicar la importancia del currículo como referente para el diseño y para el proceso educativo, así como para el autoestudio de la evaluación misma (meta-evaluación).

Según GLAZMAN, R. (2005) manifiesta que, “...., **el currículo es uno de los soportes teóricos y operativos en los que se sustentan las estrategias de enseñanza, los procesos de aprendizaje, las regulaciones institucionales y parte de las directrices y de la política educativa...**” (pág. 45-128).

Por la variedad de elementos que se conjugan en el currículo como estrategia académica y educativa institucional, la revisión de éste se ha convertido en una labor trascendente para la actualización disciplinaria, para la pertinencia social e institucional, y para el significado académico de los estudiantes, repercutiendo su estudio en la toma de decisiones.

El currículo según la normativa actual, como instrumento que regula cada uno de los niveles, etapas, ciclos y grados del sistema educativo, cumple las características siguientes:

Flexible: dando un protagonismo mayor a los docentes, para que puedan adaptar y contextualizar su planificación y su actuación a las características de sus centros y a las de sus alumnos. El profesorado podrá adaptar el currículo a través de los diferentes estilos educativos, metodología específica, etc.

Integrador: el sistema educativo plantea un currículo común para todos los niños y niñas que admite las modificaciones necesarias para adaptarse a los alumnos a quienes dirigen, que atiende a la diversidad. Permite incluir las diferencias o señas de identidad de cada Comunidad Autónoma.

Orientador: orienta la práctica educativa determinando los grandes principios metodológicos. Sirve de guía e instrumento al profesorado para su actividad educativa. Por lo tanto, el currículo es una construcción histórica, social y cultural

que debe permitir enfocar y organizar la praxis educativa, implicando la realización dialéctica de elementos como la teoría y la práctica, la educación y la sociedad, surgiendo por lo tanto ante la necesidad de una organización y en la transmisión de la cultura social.

Es necesario mencionar que, el currículo no es sólo un producto en el que se indica lo que el alumno deba aprender en la escuela. Es sobre todo una actividad mediante la cual la escuela:

- Socializa a las nuevas generaciones.
- Transmite la cultura.
- Sistematiza los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Ministerio de Educación y Ciencia).

Finalmente, el currículo como proyecto en el que se concretan las intenciones educativas, se convierte así en un instrumento de capital importancia para guiar eficazmente la práctica escolar. (García & Arranz, 2011, pág. 74)

Personas que intervienen en el currículo

El currículo se construye para promover el desarrollo integral de las personas. Intervienen en él:

Los estudiantes: aquellos cuya función principal es aprender.

Los formadores: los profesionales que facilitan, orientan y acompañan el aprendizaje.

La comunidad: familiar, escolar, local y nacional, en cuyo seno se realiza el aprendizaje; la comunidad mundial influye de diversos modos, pero especialmente a través de los medios de comunicación social y de los informatizados.

Los gerentes y administradores del proceso, desde el Ministerio de Educación hasta la Dirección y administración del Instituto. Influye de igual modo la

investigación a nivel mundial, a través de la bibliografía e Internet y la acción de organismos internacionales, desde la UNESCO hasta el BID y el Banco Mundial.

1.3.3.7 Los Ejes Transversales dentro del Proceso Educativo

El Buen Vivir como principio rector de la transversalidad en el currículo.- El Buen Vivir es un principio constitucional basado en el SumakKawsay, una concepción ancestral de los pueblos originarios de los Andes. Como tal, El Buen Vivir está presente en la Educación Ecuatoriana como principio rector del sistema educativo, y también como hilo conductor de los ejes transversales que forman parte de la formación en valores.

En otras palabras, el Buen Vivir y la educación interactúan de dos modos. Por una parte, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, en la medida, en que permita el desarrollo de las potencialidades humanas y como tal garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas.

Por otra parte, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos para una sociedad inspirada en los principios del Buen Vivir, es decir, una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad, y respetuosa de la naturaleza.

Los ejes transversales constituyen grandes temáticas que deben ser atendidas en toda la proyección curricular, con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de cada área de estudio.

En sentido general, los ejes transversales, abarcan temáticas tales como:

- **La Interculturalidad**

El reconocimiento a la diversidad de manifestaciones étnico-culturales en las esferas local, regional, nacional y planetaria, desde una visión de respeto y valoración.

- **La Formación de una Ciudadanía democrática**

El desarrollo de valores humanos universales, el cumplimiento de las obligaciones ciudadanas, la toma de conciencia de los derechos, el desarrollo de la identidad ecuatoriana y el respeto a los símbolos patrios, el aprendizaje de la convivencia dentro de una sociedad intercultural y plurinacional, la tolerancia hacia las ideas y costumbres de los demás y el respeto a las decisiones de la mayoría.

- **La protección del Medio Ambiente**

La interpretación de los problemas medioambientales y sus implicaciones en la supervivencia de las especies, la interrelación del ser humano con la naturaleza y las estrategias para su conservación y protección.

- **El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes**

El desarrollo biológico y psicológico acorde con las edades y el entorno socio-ecológico, los hábitos alimenticios y de higiene, el empleo productivo del tiempo libre.

- **La educación sexual en los jóvenes**

El conocimiento y respeto por la integridad de su propio cuerpo, el desarrollo de la identidad sexual y sus consecuencias psicológicas y sociales, la responsabilidad de la paternidad y la maternidad.

La atención a estas temáticas será planificada y ejecutada por los docentes al desarrollar sus clases y las diversas tareas de aprendizaje, con el apoyo de actividades extraescolares de proyección institucional.

Es importante tomar en cuenta los ejes transversales para realizar la guía de actividades recreativa ya que el buen vivir se encuentra en todo el proceso educativo.

1.3.3.8 El Buen Vivir

El Buen Vivir forma parte de una larga búsqueda de modos, formas de vida que han impulsado los actores sociales de América Latina durante las últimas décadas, como parte de sus reivindicaciones frente al modelo económico neoliberal. En el caso ecuatoriano, dichas reivindicaciones fueron incorporadas en la Constitución, convirtiéndose entonces en los principios y orientaciones del nuevo pacto social.

Gráfico N°1.3: El Buen Vivir desde la perspectiva educativa



Fuente: <http://educacion.gob.ec/que-es-el-buen-vivir/>

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

La educación y el Buen Vivir interactúan de dos modos. Por una parte, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, ya que permite el desarrollo de las potencialidades humanas, y como tal, garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas.

Por otra parte, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de futuros ciudadanos, con valores y conocimientos para fomentar el desarrollo del país.

- **Influencia del Buen Vivir en la Legislación Ecuatoriana**

El concepto del vivir ha tenido una importante influencia en el espíritu y la redacción de las nuevas constituciones de Ecuador (2008) y de Bolivia (2009). Además, ha permitido el desarrollo de nuevas leyes y de conceptos como el de Derechos de la Madre Naturaleza. El buen vivir, es la satisfacción plena de las necesidades básicas de toda la población, es decir dotarle de todo aquello que fue negado en los gobiernos excluyentes y neoliberales. El buen vivir, un término que nos hace meditar y pensar, que el Gobierno se preocupa por el bienestar de su gente, de las comunidades, campesinos, trabajadores, maestros, entre otros. Proporcionándoles, en primer lugar, seguridad laboral, fuentes de trabajo para los desempleados y subempleados, salario justo para los albañiles, empleadas domésticas y los demás sectores que han sido excluidos de percibir una justa remuneración, que no les permite ni siquiera tener un acceso digno a la alimentación, peor a la salud, educación, vivienda, vestido etc. Poniéndolo a cientos de kilómetros del “buen vivir”. El buen vivir no puede enmarcarse en un simple discurso teórico, lírico, rígido, demagógico, enmarcado en postulados estricta y fríamente teóricos.

La constitución ecuatoriana incorpora los principios del buen vivir o SumakKawsay en sus artículos 275° a 278° (Título VI: Régimen de Desarrollo), donde especifica que: "El Buen Vivir requerirá que las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades gocen efectivamente de sus derechos, y ejerzan responsabilidades en el marco de la interculturalidad, del respeto a sus diversidades, y de la convivencia armónica con la naturaleza".

Tomado de la Asamblea Constituyente (ed.) Constitución del Ecuador 2008

De acuerdo con el Plan Nacional del Buen Vivir para la República del Ecuador (2009-2013), los elementos que lo constituyen son:

1. La satisfacción de las necesidades.
2. Calidad de vida.
3. Muerte digna.

4. Amar y ser amado.
5. Florecimiento saludable de todos en armonía con la naturaleza.
6. Prolongación indefinida de las culturas.
7. Tiempo libre para la contemplación.
8. La emancipación y ampliación de las libertades, capacidades y potencialidades.

Tomado de República del Ecuador (2009) Plan Nacional del Buen Vivir 2009-2013. Construyendo un Estado plurinacional e intercultural. Senplades.

Así mismo el Buen Vivir, se construyen desde las posiciones que reivindican y reinterpretan la relación entre la naturaleza y los seres humanos (Guimaraes en Acosta) la actividad humana realice un uso de los recursos naturales adaptado a la generación (regeneración) natural de los mismos. Finalmente, el Buen Vivir se construye también desde la búsqueda de igualdad y justicia social, y desde el reconocimiento, la valoración y el diálogo de los pueblos y de sus culturas, saberes y modos de vida.

El Buen Vivir es entonces, la relación directa entre la naturaleza y el ser humano en la que se practica el respeto la igualdad, la justicia social, practicada desde el reconocimiento y la valoración de los pueblos, sus culturas, sus costumbres, su lengua, saberes y sus modos de vida. Entonces, el Buen Vivir es un concepto complejo, no lineal, históricamente construido y en constante cambio, pues se busca la igualdad de derechos.

Según RAMÍREZ,R. (2008) manifiesta que **“El Buen Vivir presupone tener tiempo libre para la contemplación y la emancipación, y que las libertades, oportunidades, capacidades y potencialidades reales de los individuos se amplíen y florezcan de modo que permitan lograr simultáneamente aquello que la sociedad, los territorios, las diversas identidades colectivas y cada uno -visto como un ser humano universal y particular a la vez- valora como objetivo de vida deseable (tanto material como subjetivamente y sin producir ningún tipo de dominación a un**

otro). Nuestro concepto de Buen Vivir nos obliga a reconstruir lo público para reconocernos, comprendernos y valorarnos unos a otros -entre diversos pero iguales- a fin de que prospere la posibilidad de reciprocidad y mutuo reconocimiento, y con ello posibilitar la autorrealización y la construcción de un porvenir social compartido” (pág. 19)

No obstante, el Buen Vivir se construye continuamente desde reivindicaciones que buscan una visión que supere los estrechos márgenes cuantitativos del economicismo y permita la aplicación de un nuevo paradigma cuyo fin no sea los procesos de acumulación material, mecanicista e interminable de bienes, sino que promueva una estrategia económica incluyente, sostenible y democrática; es decir, que incorpore a los procesos de acumulación y redistribución a los actores que históricamente han sido relegados.

De lo anterior se deduce que el Buen Vivir según el autor es una forma de convivencia de oportunidades, capacidades y potencialidades; las mismas que se las debe poner en marcha, con lo cual las personas debemos reconocer, reconstruir y mejorar el entorno natural, social, político y demás en el que nos desarrollarnos, sin prejuicios de ninguna clase y más aún si vivimos en un Estado plurinacional, pluricultural y diverso en armonía con la naturaleza y entre los seres que lo habitamos.

1.3.3.9 Principios del Buen Vivir

Según el Plan Nacional para el Buen Vivir (2009-2013) en sus páginas 18-24 se encuentran los principios que se los resumen a continuación:

- **Hacia la unidad en la diversidad**

Es necesario reconocer la diversidad como parte sustancial de la sociedad a través del aprendizaje intercultural, que permita nutrirnos de cosmovisiones, saberes, epistemologías y prácticas culturales diversas.

La Constitución 2008 incorpora un cambio de gran trascendencia: se pasa del Estado pluricultural y multiétnico de la Constitución del 98, al Estado intercultural y plurinacional.

- **Hacia un ser humano que desea vivir en sociedad**

La realización de una vida plena es impensable sin la interacción y el reconocimiento del otro, que son todas y todos y no un grupo particular. Se trata de reconocer como podemos defender nuestra vida sin defender la de los demás, y que juntos debemos asegurar que cada persona y cada comunidad puedan efectivamente elegir la vida que desean vivir y ejercer todos sus derechos.

Las personas adquieren sus habilidades intelectuales y emocionales en entornos familiares, institucionales, sociales y necesitan de una serie de cuidados relacionados con su bienestar material, emocional e intelectual, en mayor o menor intensidad a lo largo de toda su vida, siendo la niñez y la vejez dos etapas fundamentales.

Buen Vivir debe propender a un régimen social de cuidados más justo en el cual las actividades de cuidado sean valoradas, mejor repartidas socialmente, erradicando la división sexual del trabajo de modo que se conjugue equitativamente dar y recibir cuidados (Herrera, G., 2009).

- **Hacia la igualdad, la integración y la cohesión social**

Al ser el individuo un ser social, se propone retomar a la sociedad como unidad de observación e intervención y a la igualdad, inclusión y cohesión social como valores que permiten promover el espíritu cooperativo y solidario del ser humano.

Sostenemos que una sociedad igualitaria es una comunidad política no estratificada en el sentido de que no genera grupos sociales desiguales.

- **Hacia el cumplimiento de derechos universales y la potenciación de las capacidades humanas**

Desde el Buen Vivir, la atención no debe estar puesta exclusivamente sobre el acceso al bien mínimo, a tener lo elemental. El verdadero objetivo es el desarrollo de capacidades fundamentales y la afirmación de identidades que constituyen al ser. El referente debe ser la vida digna y no la mera supervivencia. Como ha dicho el Premio Nobel de Economía Amartyasen: “Dado que la conversión de los bienes primarios o recursos en libertades de elección puede variar de persona a persona, la igualdad en la posesión de bienes primarios o de recursos puede ir de la mano de serias desigualdades en las libertades reales disfrutadas por diferentes personas” (1992).

El objetivo debe ser entonces la garantía de los derechos de la ciudadanía y con ello la corresponsabilidad que tiene en el cumplimiento de los deberes para con las y los otros, sus comunidades y la sociedad en su totalidad. Si el objetivo son los derechos, las políticas no pueden ser selectivas sino universales.

- **Hacia una relación armónica con la naturaleza**

La responsabilidad ética con las actuales y futuras generaciones y con el resto de especies es un principio fundamental para prefigurar el desarrollo humano. Éste reconoce la dependencia de la economía respecto de la naturaleza; admite que la economía forma parte de un sistema mayor, el ecosistema, soporte de la vida como proveedor de recursos y sumidero de deshechos (Falconí, 2005).

No se trata de mantener incólume el patrimonio natural; esto es imposible dado el uso de energía y materiales que realizan las distintas sociedades, y dada la capacidad de asimilación de los ecosistemas, sino de resguardarlo a un nivel adecuado.

- **Hacia una convivencia solidaria, fraterna y cooperativa**

Una de las orientaciones indispensables para la convivencia humana alude a construir relaciones que auspicien la solidaridad y la cooperación entre ciudadanos y ciudadanas, que se reconozcan como parte de una comunidad social y política. Este es un objetivo acorde con una sociedad que quiere recuperar el

carácter público y social del individuo y no pretende únicamente promover el desarrollo de un ser solitario y egoísta, como la denominada sociedad de libre mercado.

- **Hacia un trabajo y un ocio liberadores**

El punto de partida de la libertad potencial que genera el trabajo es que las y los ciudadanos tengan la posibilidad de asegurar el propio sustento con el mismo.

En la práctica social y económica, se ha confundido el reparto del trabajo con el reparto del empleo. En las actuales sociedades capitalistas, las actividades laborales se dividen básicamente en: trabajo asalariado, trabajo mercantil autónomo, trabajo no mercantil doméstico y trabajo comunitario.

En este sentido, una agenda igualitaria consiste en repartir toda la carga de trabajo y no solo la parte que se realiza como empleo asalariado, en definitiva todo trabajo bien hecho merece un descanso.

- **Hacia la reconstrucción de lo público**

Si uno de los principales problemas de las últimas décadas fue la privatización de lo público, la construcción de una nueva sociedad obliga a recuperarlo. Ello implica retomar la idea de la propiedad y el servicio públicos como bienes producidos y apropiados colectiva y universalmente.

Existe un conjunto de bienes a cuyo acceso no se puede poner condiciones de ningún tipo, ni convertir en mercancías a las que solo tienen derecho quienes están integrados al mercado. El Estado debe garantizar el acceso sin restricciones este conjunto de bienes públicos.

- **Hacia una democracia representativa, participativa y deliberativa**

Un Estado efectivamente democrático requiere instituciones políticas y modos de gobernanza pública que, sostenidas en una estructura de representación política pluralista y diversa, den cabida a la participación ciudadana y a la deliberación

pública en la toma de decisiones y en el control social de la acción estatal. Sólo en la medida en que se abran los debidos espacios de participación y diálogo a la ciudadanía, ésta acrecentará su poder de incidencia pública, sus capacidades de auto-gobierno y de organización social autónoma, su interés por las cuestiones públicas podrá, entonces, constituirse en un pilar para el cambio político que requiere el país.

- **Hacia un Estado democrático, pluralista y laico**

La visión de un Estado plurinacional, diverso y plural busca el reconocimiento político de la diversidad étnica, sexual y territorial, y apuesta por la generación de una sociedad que promueva múltiples sentidos de lealtad y pertenencia a la comunidad política.

Por otra parte, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos y ciudadanas para una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad, y respetuosa de la naturaleza.

Para la investigación se tomará en cuenta el principio de Hacia un trabajo y un ocio liberadores, pues dentro de este se enmarca la recreación que por medio de la lúdica se fomentará el Buen Vivir en la Escuela Miguel de Cervantes.

1.3.4 Recreación

El concepto recreación surge como una necesidad debido a que la complejidad creciente de la vida moderna exige que recreación y trabajo se complementen, a fin de que el individuo pueda rendir una fructífera jornada de trabajo sin que tenga que agotarse física y moralmente.

Como su nombre indica, esta diversión re-crea energías del músculo y del cerebro, mediante el oportuno descanso proporcionado por una actividad que será tanto más beneficiosa cuanto más se aparte de la obligación diaria.

Según LOUGHLIN, A. (1971) manifiesta que: **“La vivencia o experiencias recreativa, es un corte en lo habitual o rutinario, pero ella puede darse en el marco temporal que los relojes y el calendario asignan como tiempo libre, tanto como en los días y horas que debemos cumplir obligaciones. Como hemos visto podemos recrearnos en la clase que debemos dar. Del mismo modo, en la clase el alumno se evade, fabricándose un mundo a su medida cuando el tema lo aburre”** (pág.15)

Es así que la educación pretende fomentar en el estudiante la manera de criticar y modificar la realidad, este debe plantear estrategias de disfrute guiadas por sus docentes, es decir brindando espacios necesarios para la reflexión, la creatividad, el gusto, la creación y el compromiso, sin confundir el tiempo libre con la recreación, es decir, la recreación es disfrutar haciendo algo productivo por sí mismo y por los demás.

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. <http://www.rae.es/rae.html>

La palabra recreación se deriva del latín: recreativoy significa "restaurar y refrescar la persona". Tradicionalmente la recreación se ha considerado ligera y pasiva y más como algo que repone al individuo del peso del trabajo. No obstante, hoy en día, se conceptualiza a la recreación como cualquier tipo de actividad agradable o experiencias disfrutables (pasivas o activas), socialmente aceptables, una vida rica, libre y abundante, desarrolladas durante el ocio (ya sea individualmente o colectivamente), en la cual el participante voluntariamente se involucra (se participa por una motivación intrínseca), con actitudes libres y naturales, y de la cual se deriva una satisfacción inmediata, son escogidas voluntariamente por el participante en su búsqueda de satisfacción, placer y creatividad; el individuo expresa su espontaneidad y originalidad, puesto que las ha escogido voluntariamente, y de las cuales él deriva un disfrute o placer. En otras palabras, se practican actividades recreativas por el goce personal y la

satisfacción que produce; son, pues, actividades motivadas por las satisfacciones personales que resulta de ellas.

La teoría de la recreación como una auto-expresión reconoce la naturaleza del hombre, su estructura anatómica, su inclinación psicológica, su capacidad de sentimiento y su deseo de auto-expresión. La teoría toma en consideración que el hecho de que las formas de actividad a través del cual el hombre alcanza su disfrute son condicionadas por sus posibilidades mecánicas (habituales) de comportamiento, su condición física, y sus actitudes y hábitos.

Es importante tener en claro el concepto de recreación ya que el ser humano busca siempre satisfacer sus necesidades básicas y una de ellas es recrearse, para la presente investigación se tomará en cuenta la forma de recreación que es necesaria para el padre de familia.

1.3.4.1 La Lúdica

En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas está el juego y la lúdica. Juego viene de raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín ludicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano de lúdico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

Retomemos un poco el tiempo y pasemos por los siglos: los Romanos definieron lúdica como la plástica animada y creativa, como alegría y jolgorio.

Para los hebreos era conceptualizado como broma y risa, los alemanes como placer.

En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental.

La “Teoría de la expresión” según Bernan Mason plantea que la lúdica desde el punto de vista biológico cumple una función como órgano activo y vivo delimitada por los fenómenos naturales.

A nivel sociocultural se habla del juego como acciones pasadas de generación en generación.

Estas conceptualizaciones y otras que existen nos han presentado la posibilidad que la lúdica va mucho más allá del mismo juego del hombre en ganar goce y placer y llega a otros estados del ser que busca un desarrollo más integral, tanto a nivel individual como colectivo.

La lúdica desde este punto de vista busca la positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales entre otros, busca un hombre hacia la integralidad de ser, pensar y actuar en un constante proyecto de mejorar sus condiciones de vida.

La Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/códices de lo perteneciente o relativo al juego, el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, la lúdica se entiende para el ser humano.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír ,gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

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

JIMÉNEZ, C. (2007) manifiesta que: "la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensional psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la

lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana” (pág.120)

La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y niños/as, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción.

Por medio de la lúdica se puede realizar un aprendizaje de aprendizajes significativos, el cual ayudará a fomentar el Buen Vivir en la Institución Educativa, a más de ellos los estudiantes podrán exponer, razonar, criticar, dar ideas acerca de lo aprendido durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; el juego es una forma de distracción y esparcimiento para los estudiantes, mediante este se pueden habilitar las destrezas, capacidades y habilidades mediante el refuerzo y seguimiento permanente de las actividades que se realizan dentro del quehacer educativo.

- **¿Lúdica o juego?**

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos.

Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

De hecho resulta fácil aceptar que coleccionar estampillas, escuchar música o hacer chistes no son juegos, aunque reporten emociones y sentimientos similares.

Según manifiesta HUIZINGA. (2003) manifiesta que: **“El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio según**

una regla libremente consentida, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (pág.7)

El Juego es una acción de diversión y recreación, en donde los niños pueden expresar sus sentimientos y emociones con movimientos llenos de libertad, flexibilidad y armonía entre quienes lo practican, de ahí que todo lo que implica juego significa disfrute libre y sin restricciones que puedan limitar su espacio interno y externo.

- **¿Qué es entonces lo lúdico o la lúdica?**

La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa.

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía.

Estas actividades difieren de las comúnmente aceptadas como juegos, evidenciando el carácter genérico de la lúdica y la inconveniencia de reducirla a una forma particular de expresión. De la misma manera como la dimensión

cognitiva del hombre no se agota con el estudio matemático o con la memoria, ni la sexualidad se reduce a genitalidad, la lúdica no es solo juego.

Max Neef explica que se puede expresar que la lúdica debe ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede, y en verdad lo hace, producir satisfactorias de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogenético.

Tomado de <http://www.decrecimiento.info/2007/09/las-necesidades-humanas-segn-max-neef.html>

Por esta razón el hombre ha bailado, reído y jugado desde tiempos inmemoriales y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno. La lúdica, ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco témporo espacial de la institución escolar y está presente en todos nuestros actos.

1.3.4.2 Juego

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

Según GARCÍA A y OTROS (2002) manifiestan que: **“el juego es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador de la efectividad, un afectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra resulta el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (pág.15)**

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos en especial en los niños, en el cual buscan expresar todos sus sentimientos y emociones, además de ello socializan de manera espontánea, sin recelos, sin restricciones, creando, imaginando y sobre todo desarrollando sus capacidades cognitivas, sus movimientos motrices y psicomotrices.

Si se busca en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Sorprendentemente a menudo, los niños juegan el mismo tipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos y los juguetes suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo este fenómeno del acceso a diversos tipos de materiales y a los valores existentes relacionados con el juego.

En Grecia se tiene el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

No se sabe exactamente cuándo se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes del 776 a.C., fecha oficial de su comienzo. Llegaban peregrinos de todos lados, tiranos, reyes y jueces acudían a Olimpia protegidos por el armisticio. Hombres de negocios y fabricantes firmaban

contratos. Tampoco faltaban los vendedores ambulantes de estatuillas, bocadillos, souvenirs- malabaristas, saltimbanquis, magos y videntes; autores leyendo sus obras en voz alta desde las escaleras de los templos...

En Roma, según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos» (panem et circenses). Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a formar sus mentes para actividades futuras como adultos.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego. En otro fragmento menciona que la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura.

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos(1898, 1901). Ya iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freíd. Todas las teorías que desarrollan van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más adelante.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Tomado de <http://animacionsociocultural.yolasite.com>

- **Definición de Juego**

Para definir el juego es importante saber que toda persona es lúdica, como lo analizamos anteriormente

Según PIAGET, (1990) manifiesta que: **“el juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala que es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades orales, intereses y motivación por lo que realizan” (pág.25)**

“El juego como una actividad fundamental durante toda la vida, aunque es en la infancia cuando se nos permite hacerlo con mayor libertad. Los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello los padres debemos estar conscientes del significado que tienen los juegos para el sano desarrollo de sus hijos.

Se considera que desde pequeños sabemos jugar sin necesidad que alguien nos enseñe, por ende el juego se considera vital para el desarrollo de todo individuo, y más aún en la niñez está presente en todas las acciones que realizan, permitiendo de esta manera desarrollar íntegramente en lo afectivo, social, psicomotriz e intelectual todo ello en conjunción con el medio y sus actores.

El juego es una actividad inherente al ser humano todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al

fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Según RODRÍGUEZ, S. (2002) manifiesta que: **“el juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye al desarrollo integral del niño”**(pág.34)

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, a través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera.

- **Importancia del juego**

El juego metodológicamente es privilegiado por el Referente Curricular porque orientan el trabajo de adecuación del mismo a los requerimientos concretos de los niños y niñas, el poder maravilloso de crear que tiene el niño le permite adentrarse en el mudo fantástico del juego y vivir en el por medio de su imaginación, desarrollando e incentivando su capacidad expresiva y creativa, por ejemplo cuando el niño y niña juegan a ser sus padres o sus maestros.

Según manifiestan ISENBERG y Otro(2010) **“las investigaciones sobre el desarrollo infantil señalan que el juego es central para el desarrollo y el aprendizaje del niño. La usencia de juego puede generar problemas para el desarrollo de individuos creativos y saludables.”** (pág.60)

La importancia del juego analiza que si una persona no se ha sumergido en el mundo en el juego en su niñez, podría tener problemas serios en su desarrollo, se puede decir que problemas psicológico, físicos, y algunos otros que afectarían el desenvolvimiento del individuo. Es por tal razón que se debería implantar una guía de actividades lúdicas para que se integre la familia y todo su entorno.

Los juegos son medios eficaces que permiten la expresión natural y libre de lo que contiene el alma de un niño, contribuyen para su madurez y afirmación del yo al facilitar su relación con otros, con la cultura y con la naturaleza. Ejemplo: cuando se realiza rondas infantiles en el campo, cantando canciones propias del medio en el que niño y niña viven.

El juego y sus diferentes expresiones plásticas, corporal, son medios que permiten al niño exteriorizar libremente sus pensamientos, sentimientos, emociones aun cuando no sabe expresarse oralmente proporcionándole el goce de la creación dando rienda suelta a sus fantasías y facilitando el descubrimiento por sí mismo de su entorno.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

- **Clases de Juegos**

Son los primeros que aparecen en el niño y niña antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar sus potencialidades, en el juego funcional, se desarrolla en la primera infancia y es en el seno de la familia donde se lo realiza.

En el niño de pocos meses se observan juegos como: golpear la cuna con el pie, repite gorjeos largamente, mueve los brazos como si quisiera hacer gimnasia, toma los objetos, los deja caer; por medio de esos juegos el niño va conociendo experimentando con los objetos lo que le ayudará a tomar conciencia de sí mismo y del mundo que le rodea, la aparición en el bebé de una nueva función como hablar, gatear, caminar, etc., da siempre lugar a múltiples juegos funcionales como por ejemplo jugar a las escondidas.

Existen diferentes clasificaciones en lo que son los juegos se pone en consideración los siguientes:

Los juegos de construcción caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta

algunas modalidades de juegos lingüísticos como entonar, cantar, decir trabalenguas y poesías. El niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, arcilla, con cubos, garabateos, y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción como un tren, el puente por donde pasan los carros, los edificios.

Juegos de entrega lo característico de estos juegos, es la entrega y dedicación del niño y niña al material, entre los juegos de entrega se tiene: la pelota, pompas de jabón, los de agua y arena, estos juegos son tranquilos típicos de las primeras edades permiten el desarrollo sensorio motor.

Juegos simbólicos dentro de este grupo están todos los juegos dramáticos, representativos de personajes y tienen su aparición en las edades del ciclo inicial y son muy importantes para el enriquecimiento creativo, afectivo, lingüístico e intelectual, los juegos simbólicos son los más predominantes en el ciclo inicial es el juego de pretender situaciones y personajes como si estuvieran presentes.

Estos juegos pueden ser solitarios o en compañía de otros niños, permitiéndoles relacionarse con la realidad, distorsionarla, plegarla a sus deseos y recrearla distinta en su imaginación por ejemplo cuando un niño y niña juegan a las mamacitas representan vivencias propias o las que desearían vivir.

El juego de reglas es más propio del adulto y de los niños mayores sin embargo en el niño y niña les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas, entre algunos juegos tenemos: jugar por el borde de la acera, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas, no pisar las rayas de las baldosas, seguir líneas rectas, imitar actos de otras personas, etc.

Según la enciclopedia wikipedia enciclopedia libre electrónica (marzo 2011)

Juegos populares

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se

conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se los practique.

Juegos tradicionales

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Juegos de mesa

Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes.

Juegos de rol

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando,

desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria.

Existen distintas clasificaciones de juegos para investigación es importante centrarse en los juegos tradicionales, y los juegos simbólicos ya que de ahí partirá el manual para que sea integral en cuanto a su estructura.

Clasificación y desarrollo del juego

Existen distintas clasificaciones de juego, Jean Piaget propone profundizar esta clasificación para comprender la evolución del juego asociado al desarrollo del niño, en el juego acompañado de movimiento e interacción cumplen un papel fundamental los padres quienes con gestos faciales, movimientos y sonidos de variada intensidad, rapidez y finalidad, evocan distintas respuestas en los lactantes a su vez estos responden también con gestos o con la fijación de la mirada dando lugar a una interacción de gran placer para ambos.

Aproximadamente a los dos meses de edad se inicia el juego con objetos para lo cual el lactante deberá desarrollar su capacidad viso motora, para así, manipular, dar vuelta y observar a los objetos, en esta experiencia lúdica el niño se sentirá atraído de manera especial por aquellos objetos de colores vivos que produzcan ruido o música y tengan movimiento y usos distintos por ejemplo por una pelota de trapo, con un cascabel dentro que puede ser observada.

Clasificación del juego de acuerdo con Catherine Garvey con la tipología propuesta por Piaget ha tenido un gran impacto en la concepción pedagógica y psicológica del niño tanto que muchas de sus ideas persisten en las clasificaciones actuales ya que estos avances lúdicos están asociados y son fundamentales para el pensamiento abstracto.

El juego cumple un papel fundamental en la interacción adulto-niño, esta interacción ocurre bien sobre la base de sonidos emitidos por los padres con ruidos expresivos, cambios de ritmo e intensidad o imitación de voces, objetos y animales o sobre las vocalizaciones rítmicas.

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

Juegos multiculturales son juegos tradicionales para un mundo global escrito por Jaume Bantulà Janot, Josep María Mora Verdeny: Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Tomado de <http://scholar.google.com.ec/scholar?hl=es&q=juegos+tradiconales>.

Al analizar que el juego como manifiesta el autor es crucial y se desarrolló en el entorno cultural, partiremos el manual a ser realizado de esta concepción del juego, ya que al fomentar los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 a 4 años fortaleceremos la cultura del sector y desarrollaremos infantes saludables e integrales.

Según manifiesta ALAN Bishop (2004): **“El jugar es un actividad crucial para el desarrollo de conocimientos y está muy relacionado al crecimiento cultural”**(pág.28)

Se considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura avanzada que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Hay juegos que pueden permitir la estimulación y el desarrollo de la atención, la iniciativa, las destrezas y habilidades, entre otros.

Es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el

interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

- **Juegos para Adultos**

Los juegos recreativos para adultos son actividades pensadas para este colectivo de personas, para fomentar una serie de valores de una forma divertida y amena. Aunque seamos adultos, nunca es tarde para mejorar la confianza en uno mismo, la comunicación con los demás, aprender a resolver conflictos o a mejorar la coordinación con nuestro equipo de trabajo.

Juegos recreativos para adultos para el Detective Sherlock Holmes: en este juego recreativo para adultos se realizan y ejecutan ejercicios de observación, comunicación y análisis entre todos los participantes. En un círculo, se señala a una persona que se la conozca y así mismo se pronuncia en voz alta que tipo de característica se quiere descubrir o deducir si tiene o no. A continuación, se realiza cuatro preguntas con las que indirectamente se puede deducir esta respuesta. Al final del interrogatorio, se debe comunicar a los demás la conclusión y como se ha llegado a ella. La persona a la que se ha interrogado deberá decir si quien interroga tiene o no la razón o el razonamiento no ha sido adecuado debido a ciertas falencias que se deben haber realizado.

Aguantar el muro: se trata de aprender a resistirse de una u otra forma a la manipulación, mediante este juego recreativo para el adulto. Una persona, al azar, será la encargada de crear distracciones, manipular y tratar de convencer al resto de los jugadores. Estos, deberán mirar fijamente a una pared y deberán evitar caer en las palabras del manipulador. A medida que van girándose los jugadores, estos se convierten en manipuladores liderados por el primero y todos tratarán de convencer a los demás. El objetivo de este juego es, tanto desarrollar las capacidades de manipulación, como las de resistencia a estas formas de proceder.

Oficios y herramientas: una persona, que no participará en el juego recreativo para adultos, escribirá profesiones y herramientas de esta profesión en papeles separados. Los papeles se introducen en un saco y los participantes los escogen al

azar. Los jugadores con profesiones se colocarán a un lado de la sala y deberán representar su oficio; las herramientas deberán identificarlas e irse con su pareja. De este modo, fomentamos la comunicación y la compenetración entre personas.

¿Quién es quién? Cada jugador escribe en el papel un personaje histórico o contemporáneo que sea conocido por el conjunto de la sociedad. Una vez metidos todos los papeles en un saco, bien doblados, cada jugador extrae uno pero no mira su contenido. Por turnos, los participantes pegan el papel en su frente para que los demás puedan ver su personaje. El jugador hace preguntas para adivinar qué personaje le ha tocado.

1.3.4.3 Dinámicas

Es necesario definir que es una dinámica para así tomar en cuenta para el trabajo investigativo.

Las dinámicas constituyen una herramienta poderosa e indispensable para el docente, motivan la participación del alumno y le permiten aprender a través de la experiencia personal.

Tomado de <http://www.dinosaurio.com/maestros/dinamicas.asp>

Es importante para la investigación la definición de las dinámicas pues como se analiza es una herramienta importante para el proceso de enseñanza aprendizaje, pues le permite integrarse, y esto se puede hacer con toda la comunidad educativa.

- **Dinámicas de Grupo**

Para María Luz Piñeyro en educare define a las dinámicas de grupo como disciplina, estudia las fuerzas que afectan la conducta de los grupos, comenzando por analizar la situación grupal como un todo con forma propia.

Del conocimiento y comprensión de ese todo y de su estructura, surge el conocimiento y la comprensión de cada uno de los aspectos particulares de la vida de un grupo y de sus componentes.

Las dinámicas de grupo pueden ayudar a la comprensión del grupo con el que se requiere trabajar y comprender los aspectos particulares del grupo, en estas se debe participar todos y cada uno de los asistentes, además se los concibe de manera práctica y con esta se pretende que estos adquieran conceptos, conocimientos básicos y en particular determinar nuevos conocimientos. Favorece al diálogo y generación de confianza entre quienes lo practican, finalmente ayuda a la empatía, a la crítica constructiva, aceptación y respeto de los demás.

Las técnicas de la dinámica de grupo aplicada son procedimientos o medios sistematizados de organizar y desarrollar la actividad de grupo, fundamentados en la teoría de la dinámica de grupo. Son medios, métodos o herramientas, empleados al trabajar con grupos para lograr la acción del grupo. Tienen el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y de estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo.

Para Sebastián Ansaldo. Revista digital educrea Art.1: Las dinámicas de grupo son un instrumento de liberación que posibilita un intercambio de experiencias y sentimientos. Conlleva un acercamiento entre personas lo que permite conocer mejor al resto, superar trabas emocionales y sociales e integrarse a las realidades de otros. Implica también, un desarrollo de habilidades de expresión y transmisión de ideas y opiniones, lo que repercute en las capacidades comunicativas de los alumnos.

Existen varios tipos de dinámicas grupales, dependiendo de los objetivos que se pretendan conseguir. También hay que considerar diversas variables antes de organizarlas, por ejemplo, edad de los participantes, número, espacio, conocimiento entre ellos, etc.

Entre los tipos de dinámicas de grupo que se pueden realizar se encuentran:

- **Dinámicas de presentación:** sirven para romper barreras entre las personas. Buscan crear un acercamiento basado en la confianza de los participantes. No sólo sirven cuando son grupos en los que la gente no se conoce, sino que también pueden ser útiles para quebrar prejuicios y conocer de otras maneras a la gente que uno cree conocer.
- **Dinámicas de conocimiento de sí mismo:** Permiten a los participantes conocer sus propias características ya sean emocionales, psicológicas, o cognitivas. En algunas ocasiones sirven para darlas a conocer al resto.
- **Dinámicas de formación de grupos:** Permite formar grupos de acuerdo a criterios previamente definidos. También sirven para, de manera amena y lúdica, formar grupos al azar y así crear confianza y relajación.
- **Dinámicas de estudio y trabajo:** Facilitan un intercambio de ideas y el análisis de ciertos contenidos. Fomentan la argumentación, la síntesis, las conclusiones y la toma de decisiones.
- **Dinámicas de animación:** Tienen por objetivo crear ambientes lúdicos y de buen ánimo con el fin de alejar a los participantes del estrés, del cansancio y de la rutina. Pueden adaptarse con el fin de incentivar desafíos que requieran cooperación o adaptación a situaciones diversas.

Es necesario volver a recalcar que las dinámicas grupales pueden ser importantes herramientas de aprendizaje que instan a un proceso más abierto, democrático e interesante, tanto para los alumnos como para los profesores.

1.3.5 Guía

La guía es un instrumento que organiza sistemáticamente la evaluación de los diferentes factores que determinan el nivel de preparación de una comunidad del mundo en desarrollo. La guía requiere una significativa participación e interpretación por parte de los usuarios. Examina distintas categorías de indicadores, evaluando cada una según distintos niveles de avance desde la etapa Uno a la Cuatro. La Guía no ofrece consejos, aspectos específicos ni sugiere que la única ruta para avanzar de la etapa dos a la etapa cuatro deba ser pasando por la

etapa tres, así como tampoco provee una escala general, sino que busca solamente ofrecer un punto de partida en el proceso de planificación de las TIC.

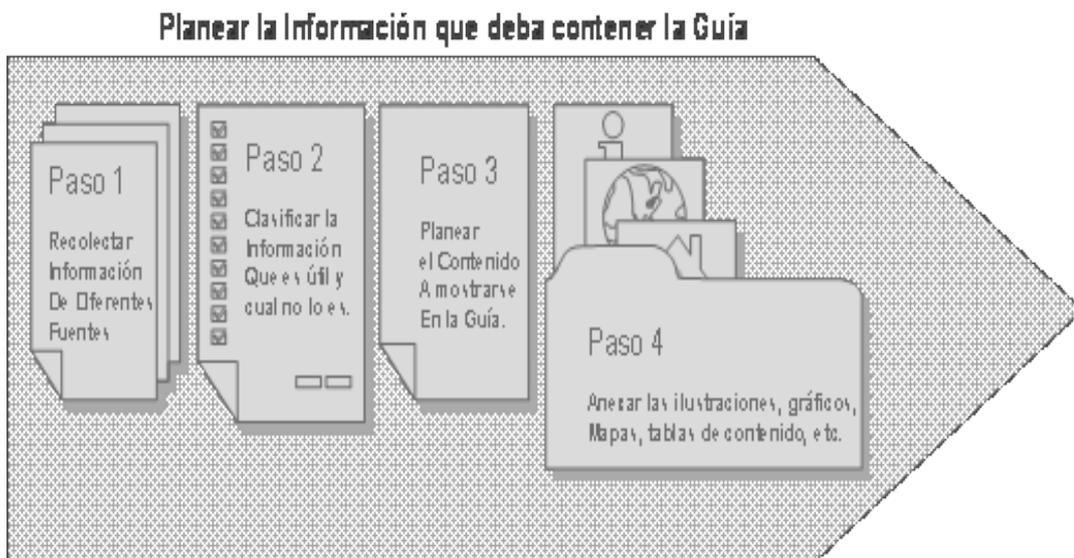
El que un tema sea sumamente interesante para una persona en particular, no necesariamente quiere decir que sea necesaria para el resto de las personas, por ello, planear cual será la información que deba estar contenida en dicho manual, y cual información no debe ser incluida, requerirá de evaluar el grado de utilidad, nivel de comprensión que amerita, y el grado de dificultad que este implica.

Hay informaciones que no son fáciles de comprender, y estas pueden evadirse, cuando realmente el contenido no beneficia a nadie, pero hay informaciones que son complejas, de difícil comprensión, pero que son imprescindibles, y están lejos de eliminarse del programa de aprendizaje, al contrario deben incluirse, pero crear la maneras más adecuadas para que el contenido del tema sea visualizado de una manera más clara, y que genere otras maneras de interpretar la información de una manera más ilustrativa, que permita mejor conexión entre el que lee y la información escrita.

También existen informaciones que son tan sencillas, básicas y simples que no necesitan ser tomadas en cuenta a la hora de evaluar el tema en general, pero hay otras informaciones que por más sencillas que parezcan, no deben excluirse del contenido general, porque estas sirven de introducción básica, para comenzar otros temas más profundos.

En este proceso de recolección de información es importante también verificar el nivel de confiabilidad que poseen los documentos a los cuales estamos recurriendo para consultar las informaciones, es importante en esta parte, conocer si la información que estamos consultando, presenta diferentes contrariedades con otros autores, si la visión del autor es general y puede ser recopilada, o la información no está escrita para ser adaptada en una guía didáctica como tal, sino que son sólo sugerencias o puntos de vistas personales del autor, y de ser así es excelente acotar a quien pertenece la idea plasmada, además es importante saber que es excelente, publicar en dicha guía didáctica, toda la información bibliográfica consultada.

Gráfico N°1.4: Información de una Guía



Fuente: <https://www.google.com.ec/search?hl=es-419&site=img&tbm>.

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Las guías metodológicas didácticas y operativas cumplen una función particularmente útil para contribuir al mejoramiento de experiencias en marcha o para facilitar la realización de nuevos ejercicios partiendo del desarrollo metodológico alcanzado durante las experiencias anteriores.

Según BIHLER, M. (2004) manifiesta que **“Se organiza por unidades temáticas que corresponden a las que contiene el Texto Base; en cada unidad se presentan los objetivos generales de formación. El propósito de las Guías es servir como instrumento de apoyo para la planificación, ejecución y evaluación de los cursos-talleres básicos de las personas y así tener un resultado para el mejoramiento del individuo.”** (pág. 1)

El propósito de las Guías es servir como instrumento de apoyo para la planificación, ejecución y evaluación.

En concordancia con lo anterior, se pretende tomar en cuenta que la guía metodológica, se constituye en un instrumento de ayuda para los docentes en su proceso de enseñanza aprendizaje que permita planificar, ejecutar y evaluar, para

tener un excelente rendimiento en el niño y la niña y así desarrollar sus destrezas básicas que le servirán en toda su vida escolar y después de ella.

No existe un paradigma pre establecido de un modelo específico a seguir, pero esta guía debe incluir temas relevantes de la formación de los educandos, se convierte en una guía de cómo aplicar lúdicamente las diferentes actividades que se pretende presentar.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN Y DISEÑO DE LA PROPUESTA.

2.1. Breve caracterización de la Escuela Fiscal “Miguel de Cervantes”

La población Alpamalense consciente de sus derechos y obligaciones con su tierra que los vio nacer, crecer y educarse de acuerdo a la disponibilidad de sus recursos y por la distancia misma a su pueblo como es el cantón Pujilí, lograron que las autoridades gubernamentales y provinciales se disponga con un documento legal que abalice su vida, su historia y procedan a extender la autorización correspondiente para la creación de este establecimiento.

Desde entonces la gente se pusieron a recabar información coincidiendo todos que en este lugar se formara la escuela que tomará el nombre de "Miguel de Cervantes", en honor al célebre y universalmente conocido escritor español y padre del habla castellana Don Miguel de Cervantes nacido en la ciudad de Alcalá de Henares, hizo sus primeros estudios en Sevilla, era aficionado a la lectura, porque cuentan que leía hasta los papeles que encontraba en la calle.

Según datos proporcionados por el Departamento de Estadística, la institución en referencia fue creada en Julio de 1937.

En la actualidad existen nueve docentes y una docente técnica de inglés que dicta clases los días lunes, los cuales cumplen a cabalidad con la misión de servir a los niños y niñas.

Posee, 9 aulas 1 por cada año de básica 1 salón múltiple, 1 aula psicopedagógica, 1 aula de cultura física, 1 aula de inglés, aula de bodega y guardianía, 1 dirección, 1 cocina, 3 servicios higiénicos, cancha de uso múltiple.

Visión

La Escuela fiscal “Miguel de Cervantes” para el año 2015 es una Institución de alta calidad e innovadora, potencialmente proveedora de un servicio educativo de excelencia, al servicio de su comunidad y de la sociedad en general.

Misión

Proporcionar una educación activa, participativa, para cuyo efecto se utilizará metodología activa de aprendizaje y recursos didácticos del entorno, para alcanzar el desarrollo de destrezas y la formación integral de los alumnos.

2.2 DISEÑO METODOLÓGICO

2.2.1 Métodos y Técnicas

En la presente investigación se utilizará métodos teóricos, por intermedio de estos permitirá fundamentar la información, descubriendo la vía adecuada para su desarrollo, también utilizará el método empírico que a través de encuestas y con la aplicación de técnicas de cuestionario permitirá recopilar datos provenientes de la población para dar solución al problema planteado, así como también el método estadístico que al recopilar información sea completa y correcta para poder analizar, elaborar y simplificar lo necesario y que este pueda ser interpretado eficaz y eficientemente.

- **Método Inductivo/ Deductivo**

Método Inductivo: Es el proceso que va de lo particular a lo general o también de los hechos a las leyes. Este método se ejecutará en la investigación para analizar el problema y ubicarlo en el contexto general de la problemática.

Método Deductivo: Este es un proceso que parte de un principio general ya conocido para inferir las consecuencias particulares por esta razón la presente investigación se realizara a través de la elaboración y aplicación guía de actividades lúdicas.

- **Método Analítico- Sintético**

Consiste en descomponer las partes algo complejas, en desintegrar un hecho o idea en sus partes para mostrarlas, describirlas, numerarlas y para explicar las causas de los hechos o fenómenos que constituyen el todo. También se puede expresar que la síntesis es un proceso mediante el cual se reconstituye el todo uniendo sus partes facilitando de esta manera su comprensión.

Este método colabora en la investigación para interpretar los resultados, la misma que proporciona valor al análisis de los datos, al igual que en su interpretación, la síntesis se verá forjada en la propuesta la misma que estará ubicada en el capítulo III de la tesis.

- **Métodos Empíricos**

Entrevista.- A través de una entrevista estructurada con índices de medición dirigida tanto a los docentes y padres de familia de la escuela “Miguel de Cervantes” permitirá evaluar o esclarecer incógnitas las mismas que mostraron el camino más adecuado para poder elaborar la guía.

Encuesta.- Mediante la encuesta con cuestionario para la investigación a realizarse a los docentes y padres de familia me permitirá establecer los parámetros necesarios para la implementación de la guía didáctica.

- **Métodos Estadísticos**

En la presente investigación se recurrirá a la estadística descriptiva la misma que permitirá la recolección, análisis, interpretación y representación de los datos por cada variable para posteriormente realizar la tabulación de la información y

organizar los resultados de la matriz de datos con su respectiva representación gráficas, y diagramas de pastel.

Para la presente investigación se realizó a la Directora de la Escuela Miguel de Cervantes, a 7 docentes de la misma Institución y a 50 padres de familia, los cuales tuvieron toda la predisposición para la investigación.

Se aplicó la entrevista a la Directora, la cual dio respuestas beneficiosas para la investigación. En cuanto a los docentes y padres de familia se aplicó encuesta, las cuales se estructuraron con preguntas adecuadas y alternativas, para cada uno, fáciles de comprender, las cuales luego al ser analizadas, permitirán estructurar la propuesta de manera segura y práctica.

2.2.2 Unidad de Estudio (Población y Muestra)

Grupo o Segmentos	Población
Docentes	7
Padres de Familia	50
Total	57

Fuente: Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

2.4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS ENCUESTA APLICADAS A LOS DOCENTES

1.- ¿Orienta usted sobre las actividades lúdicas a sus estudiantes?

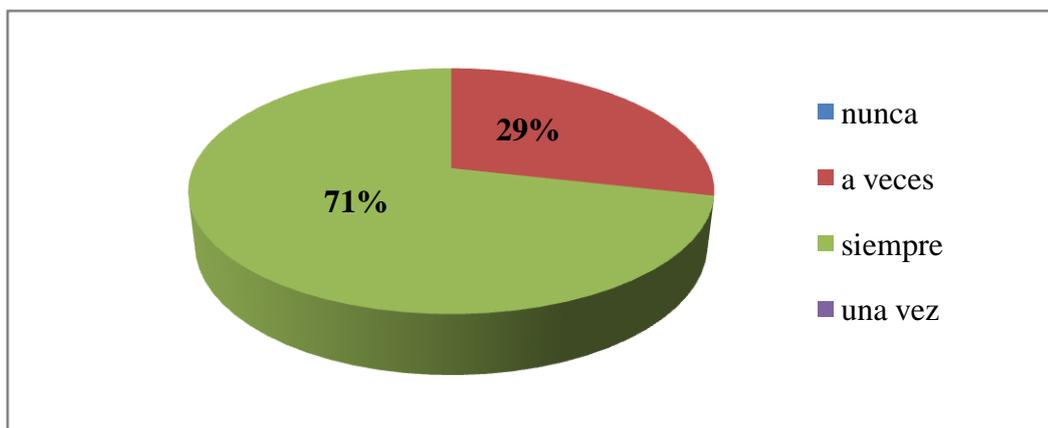
Cuadro N°2.1: Orientación sobre actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0 %
A veces	2	29 %
Siempre	5	71 %
Una vez	0	0 %
Total	7	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N°2.1: Orientación sobre actividades lúdicas



Análisis e Interpretación

El 29% de los docentes encuestados considera que a veces orienta sobre las actividades lúdicas a sus estudiantes, y el 71% expresa que siempre.

De lo anterior se deduce que un alto porcentaje de los docentes orienta a sus estudiantes para realizar actividades lúdicas como una estrategia alternativa para la enseñanza-aprendizaje, lo que es beneficioso para la investigación ya que se tiene un punto de partida para su ejecución como el conocimiento de la lúdica.

2.- ¿Cómo docente fomenta el rescate de los juegos tradicionales mediante la práctica activa?

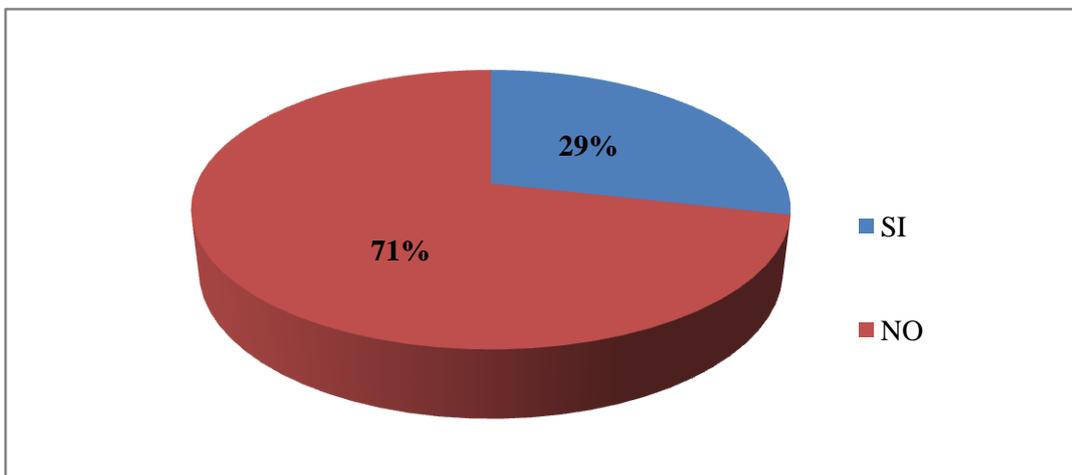
Cuadro N° 2.2: Rescate de Juegos Tradicionales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	29%
NO	5	71%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de la escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N° 2.2: Rescate de Juegos Tradicionales



Análisis e Interpretación

El 29% de los docentes encuestados considera que los padres de familia sí ayudan a rescatar nuestros juegos tradicionales y el 71% expresa que no.

Se deduce que, los docentes no fomentan el rescate de los juegos tradicionales, considerado como un complemento en la educación; esto se da porque no comparten con los mismos, actividades lúdicas que generen expectativas a corto y largo plazo. El juego de una u otra forma representa movimiento, espontaneidad, logros, y al direccionarlos directamente se lograron buenos resultados.

3.- ¿Utiliza usted en el aula estrategias metodológicas que tengan relación con el eje trasversal sobre el Buen Vivir para motivar la clase?

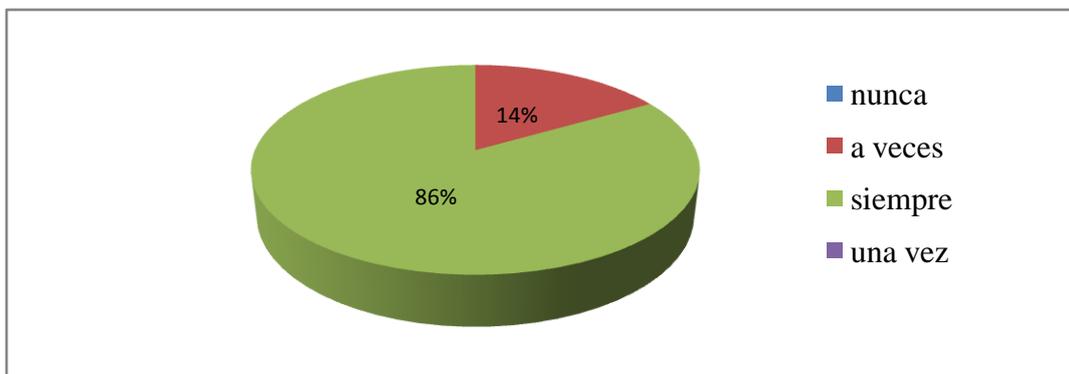
Cuadro N°2.3: Utilización de Estrategias Metodológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0%
A veces	1	14%
Siempre	6	86%
Una vez	0	0 %
Total	7	100%

Fuente: Docentes de la escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

GráficoN°2.3: Utilización de Estrategias Metodológicas



Análisis e Interpretación

El 14% de los docentes encuestados manifiestan que, a veces, utilizan en el aula estrategias metodológicas que tengan relación con el eje trasversal sobre el Buen Vivir para motivar la clase y el 86% expresa que siempre.

Se deduce que, los docentes como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje establecen una planificación curricular, mediante estrategias metodológicas denominadas ejes transversales como componentes del Buen Vivir, cuya práctica se traduce en los planes y programas que orientan la formación de los educandos.

4.- ¿Usted como docente ha recibido cursos de capacitación que tengan relación con lo lúdico?

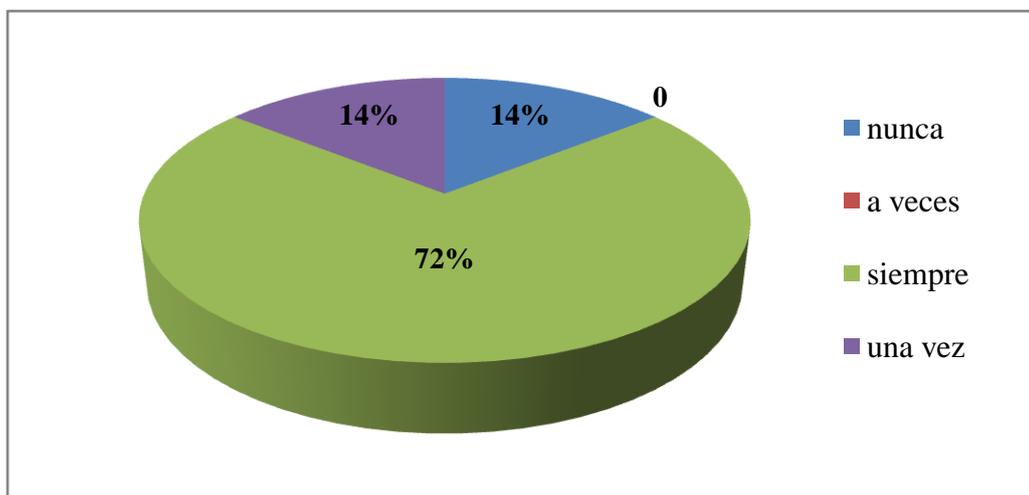
Cuadro N° 2.4: Cursos de Capacitación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	1	14%
A veces	0	0 %
Siempre	5	72%
Una vez	1	14%
Total	7	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N° 2.4: Cursos de Capacitación



Análisis e Interpretación

El 14% de los docentes encuestados manifiestan que, nunca, ha recibido cursos de capacitación que tengan relación con lo lúdico, el 72% expresa que siempre, y, el 14% una vez.

De lo anterior se deduce que la capacitación en materia lúdica es aplicada a los docentes de la Institución Educativa, la misma que requiere de una práctica permanente de los factores que influyen en el aula con el fin de detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los estudiantes.

5.- ¿Le es fácil impartir en su asignatura los aspectos lúdicos dentro del CPEA?

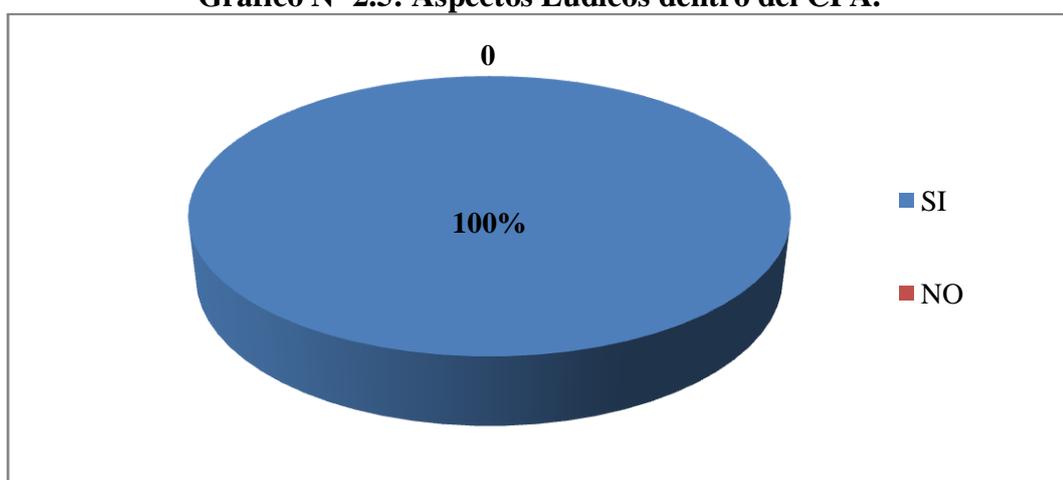
Cuadro N° 2.5: Aspectos Lúdicos dentro del CPA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0 %
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N° 2.5: Aspectos Lúdicos dentro del CPA.



Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes encuestados manifiestan que, si le es fácil impartir en su asignatura los aspectos lúdicos dentro del CPEA.

Se deduce que a los docentes les es comprensible impartir los aspectos lúdicos, ya que los mismos deben conocer y aplicar de manera práctica conocimientos referentes al juego, con la finalidad de que los estudiantes aprendan a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una forma amena, interesante y motivadora. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la aspiración por el saber, el protagonismo estudiantil.

6.- ¿Conoce usted sobre el desarrollo de las potencialidades humanas en los estudiantes que ofrece el Buen Vivir en el proceso educativo?

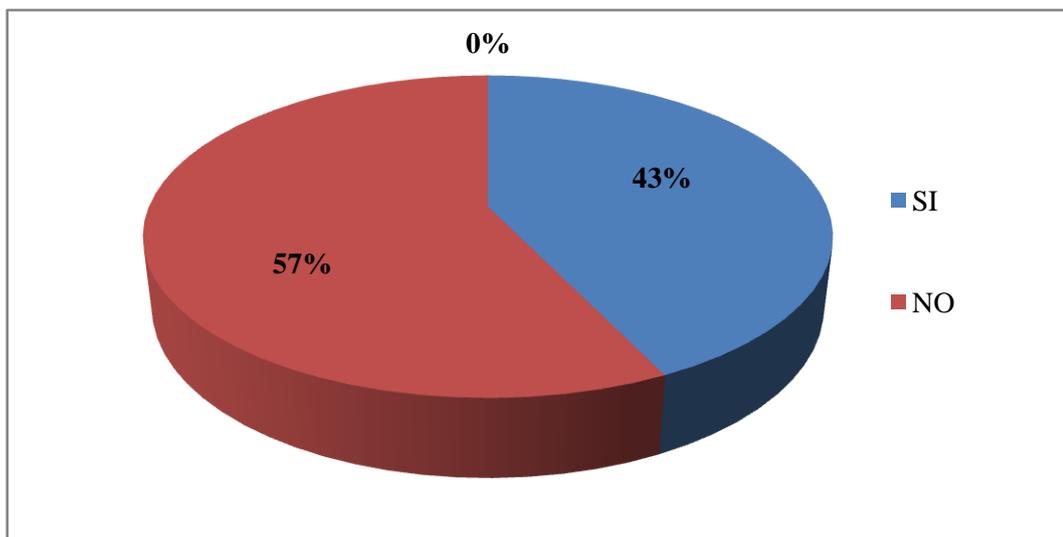
Cuadro N°2.6: Potencialidades que ofrece el Buen Vivir

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	43%
NO	4	57%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de la escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N°2.6: Potencialidades que ofrece el Buen Vivir



Análisis e Interpretación

El 43% de los docentes encuestados manifiestan que, si conocen sobre el desarrollo de las potencialidades humanas en los estudiantes que ofrece el Buen Vivir en el proceso educativo y el 57% que no.

Se deduce que los docentes conocen de manera relativa sobre las potencialidades que ofrece la aplicación del Buen Vivir, lo que demuestra una debilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes, ya que es importante que conozcan que el Buen Vivir ofrece variadas ventajas para los estudiantes.

7.- ¿Usted como docente enseña con el ejemplo al aplicar las actividades lúdicas?

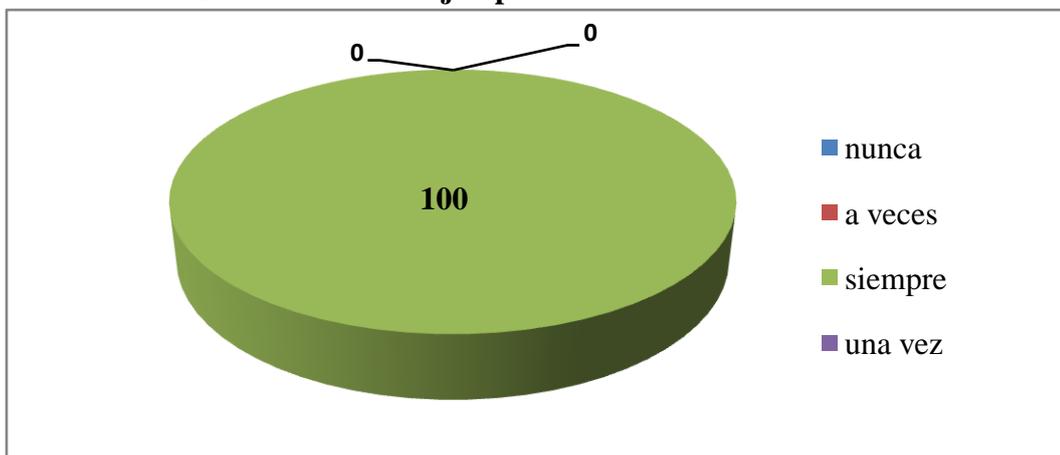
Cuadro N°2.7:El ejemplo en las actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0%
A veces	0	0%
Siempre	7	100%
Una vez	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

GráficoN°2.7: El ejemplo en las actividades lúdicas



Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes encuestados, manifiestan que siempre enseñan con el ejemplo al aplicar las actividades lúdicas a sus estudiantes.

De lo anterior se infiere que, si el docente demuestra la vocación y el gusto por realizar ciertas actividades académicas en este caso las actividades lúdicas, los estudiantes aprenderán y comprenderán con mayor facilidad, es decir, mientras más herramientas posea el docente mejor será la enseñanza en materia lúdica.

8.- ¿Cree usted, que se está perdiendo vigencia en la práctica de las actividades lúdicas?

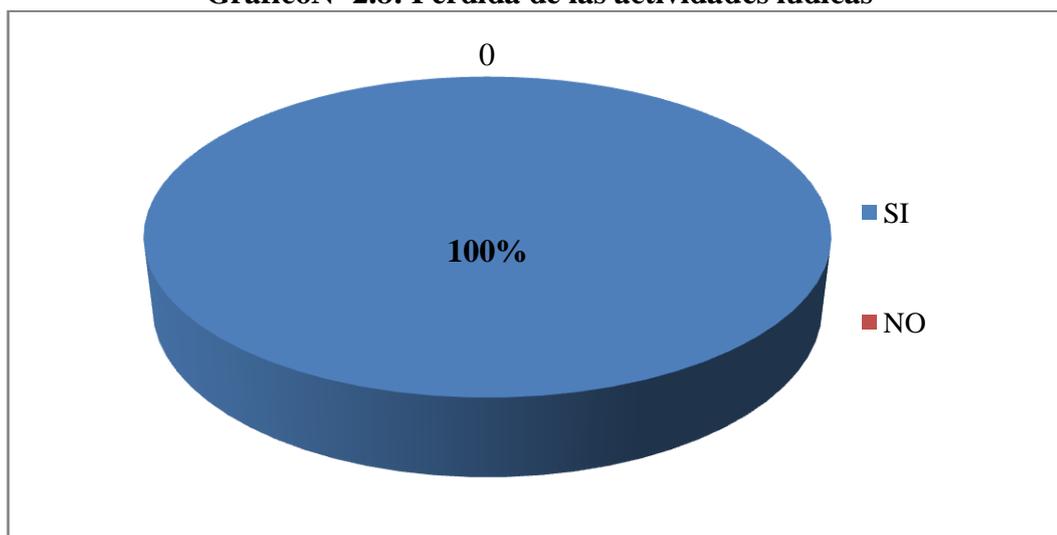
Cuadro N° 2.8: Pérdida de vigencia de las actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

GráficoN° 2.8: Pérdida de las actividades lúdicas



Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes encuestados, manifiestan que si se está perdiendo vigencia en la práctica de las actividades lúdicas.

Se deduce, que los docentes conocen que en su quehacer educativo se está perdiendo vigencia en lo referente a la práctica de actividades lúdicas, las mismas que deben ir en conjunto con el proceso educativo; el juego constituye una acción que debe traspasar de generación en generación integrada con el goce, el disfrute y el placer, así como llegar a otros estados del ser, que busca un desarrollo integral, tanto a nivel individual como colectivo interrelacionada a su vez con el mejoramiento continuo de los estudiantes en su desarrollo y crecimiento.

9.- ¿Qué acciones le agradecería ejecutar para fomentar la práctica de las actividades lúdicas?

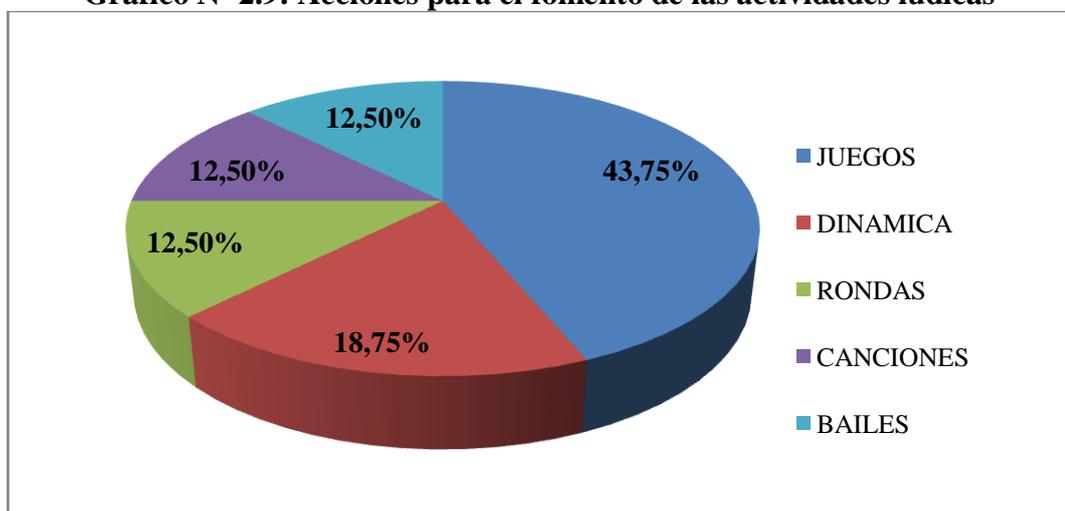
Cuadro N°2.9: Acciones para el fomento de las actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
JUEGOS	7	43,75%
DINÁMICA	3	18,75%
RONDAS	2	12,50%
CANCIONES	2	12,50%
BAILES	2	12,50%
TOTAL	16	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N° 2.9: Acciones para el fomento de las actividades lúdicas



Análisis e Interpretación

El 43,75% de los docentes encuestados, manifiestan que les agradecería ejecutar acciones como el juego para fomentar la práctica de las actividades lúdicas, el 18,75% dinámicas, el 12,50% rondas, el 12,50% canciones, y otro 12,50% bailes.

Se deduce que los docentes optan en gran porcentaje por el juego, con la finalidad de fomentar las actividades lúdicas, esta actividad constituye la mejor alternativa para conjugar con el ámbito educativo; para tal efecto es preciso lograr la interacción dinámica de los sujetos que en este proceso interactúan.

10.- ¿Estaría de acuerdo en la creación de una Guía Didáctica de actividades lúdicas?

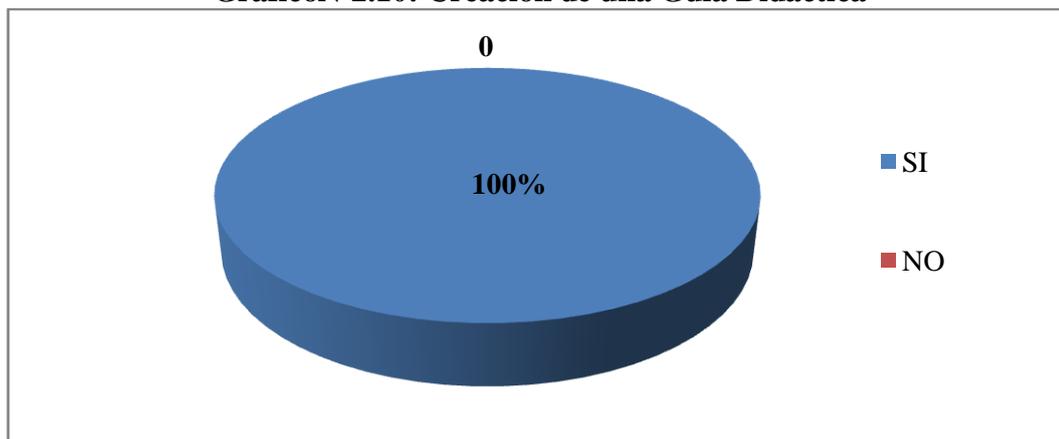
Cuadro N°2.10: Creación de una Guía Didáctica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de la escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

GráficoN°2.10: Creación de una Guía Didáctica



Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes encuestados manifiestan estar de acuerdo en la creación de una Guía Didáctica de actividades lúdicas.

Se deduce que los docentes se encuentran totalmente de acuerdo en la creación de una Guía Didáctica de actividades lúdicas, es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa del actual perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar estudiantes altamente calificados, competentes y competitivos; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso a fin de desarrollar habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales, todo esto por supuesto con la ayuda y colaboración tanto de docentes como de los padres de familia quienes son los entes responsables del Buen Vivir en el convivir de sus hijos.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADAS A LOS PADRES DE FAMILIA

11.- ¿Juega usted con sus hijos e hijas en sus ratos libres?

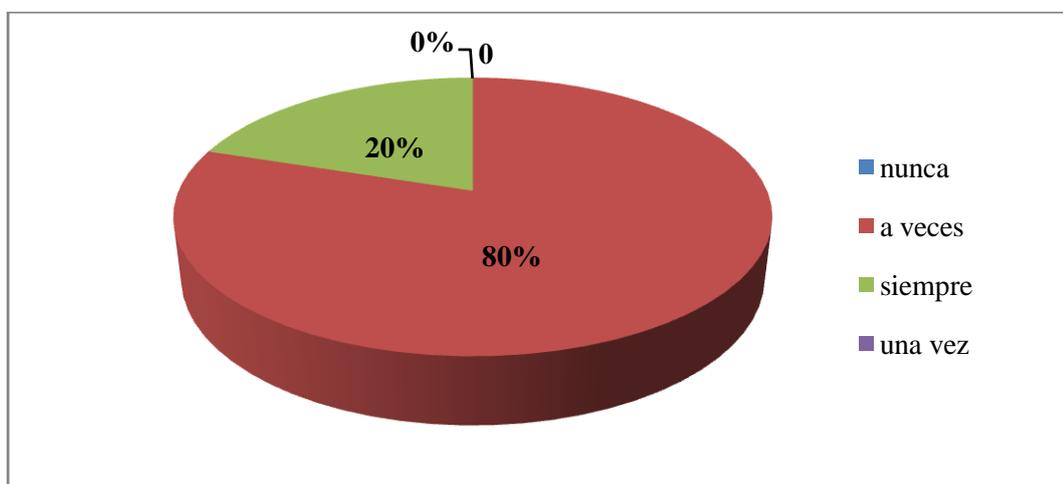
Cuadro N°2.11: Juega con sus hijos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0%
A veces	40	80%
Siempre	10	20%
Una vez	0	0%
Total	50	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

GráficoN°2.11: Juega con sus hijos



Análisis e Interpretación

El 80% de los padres de familia encuestados manifiestan que a veces juega con sus hijos e hijas en sus ratos libres, y el 20% a veces.

De lo anterior se deduce que los padres de familia pasan pocos momentos disfrutando del juego con sus hijos, lo que da a entender que no toman la debida atención a sus hijos, es decir, dejan de lado aspectos básicos del convivir diario.

2.- ¿Cree usted que ayuda a fomentar el rescate de los juegos tradicionales en su hogar?

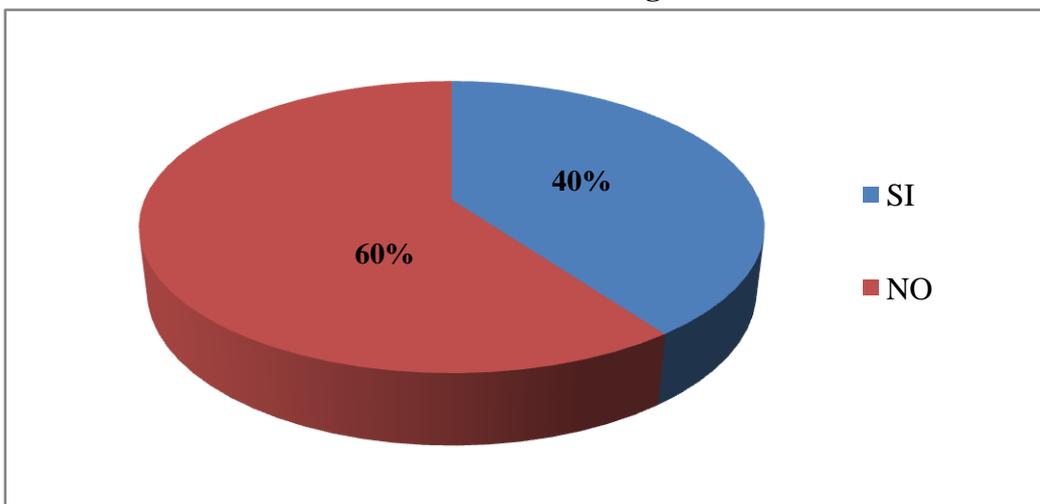
Cuadro N° 2.12: Rescate de los Juegos Tradicionales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	40%
NO	30	60%
TOTAL	50	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N°2.12: Rescate de los Juegos Tradicionales



Análisis e Interpretación

El 40% de los padres de familia encuestados manifiestan que si ayudan a fomentar el rescate de los juegos tradicionales en su hogar, y el 60% expresa que no.

Se deduce que los padres de familia no ayudan a fomentar el rescate de los juegos tradicionales, que poco a poco se están perdiendo debido a la globalización de la tecnología con juegos electrónicos, de computadora, entre otros; que los mismos padres los impulsan, sin darse cuenta del percance físico e intelectual de sus hijos.

3.- ¿Cómo padre de familia comparte actividades lúdicas (juegos) con sus hijos?

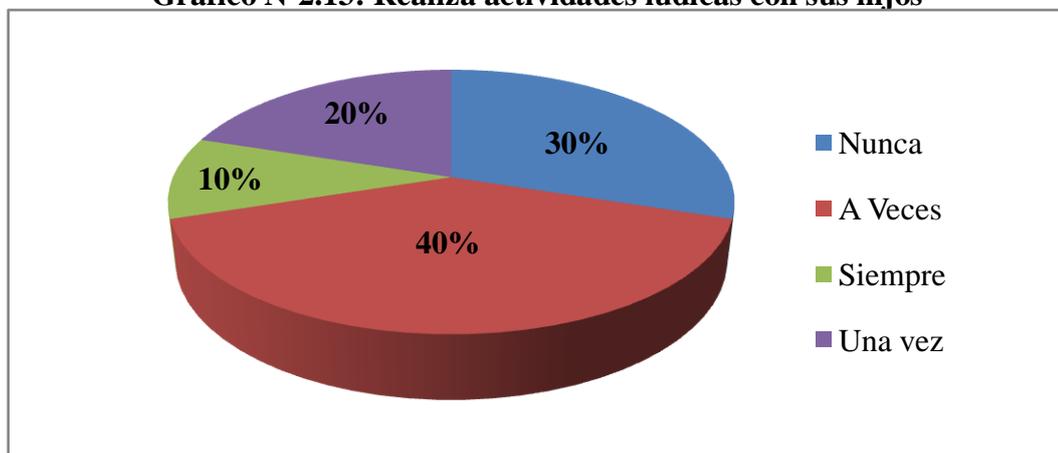
Cuadro N°2.13: Realiza actividades lúdicas con sus hijos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	15	30%
A Veces	20	40%
Siempre	5	10%
Una vez	10	20%
TOTAL	50	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N°2.13: Realiza actividades lúdicas con sus hijos



Análisis e Interpretación

El 30% de los padres de familia encuestados, manifiestan que nunca realizan actividades lúdicas con sus hijos, el 40% a veces, el 10% siempre y el 20% lo ha hecho una vez.

Se deduce que los padres de familia comparten juegos con sus hijos pero de manera relativa, es decir, deben comprender que el juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades, en ese sentido el aprendizaje compartido y creativo se transforma en una experiencia inolvidable.

4.- ¿Cómo padre de familia conoce de que tratata política del Buen Vivir?

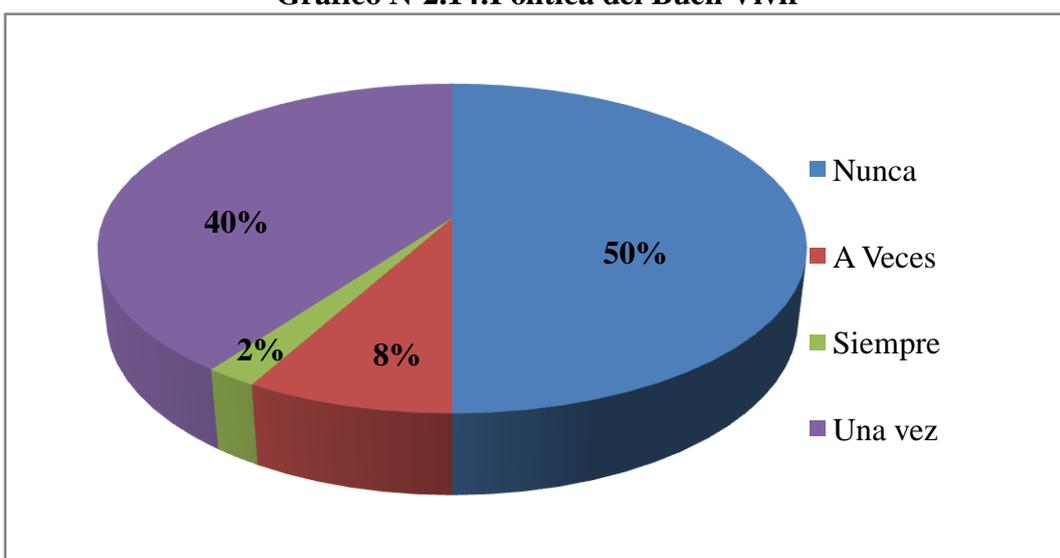
Cuadro N°2.14: Política del Buen Vivir

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	25	50%
A Veces	4	8%
Siempre	1	2%
Una vez	20	40%
TOTAL	50	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N°2.14:Política del Buen Vivir



Análisis e Interpretación

El 50% de los padres de familia encuestados, manifiestan nunca conocer de qué trata la política del Buen Vivir, el 8% a veces, el 2% siempre y el 40% una vez.

Se deduce que los padres de familia no conocen sobre la política del Buen Vivir, política fundamental en el sistema educativo y social en la que deben estar inmiscuidos de forma íntegra, para la satisfacción de las necesidades, mejor calidad de vida, vivir en armonía con la naturaleza, la emancipación y ampliación de las libertades, capacidades y potencialidades de cada persona.

5.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas contribuyen a reconocer las necesidades en sus hijos?

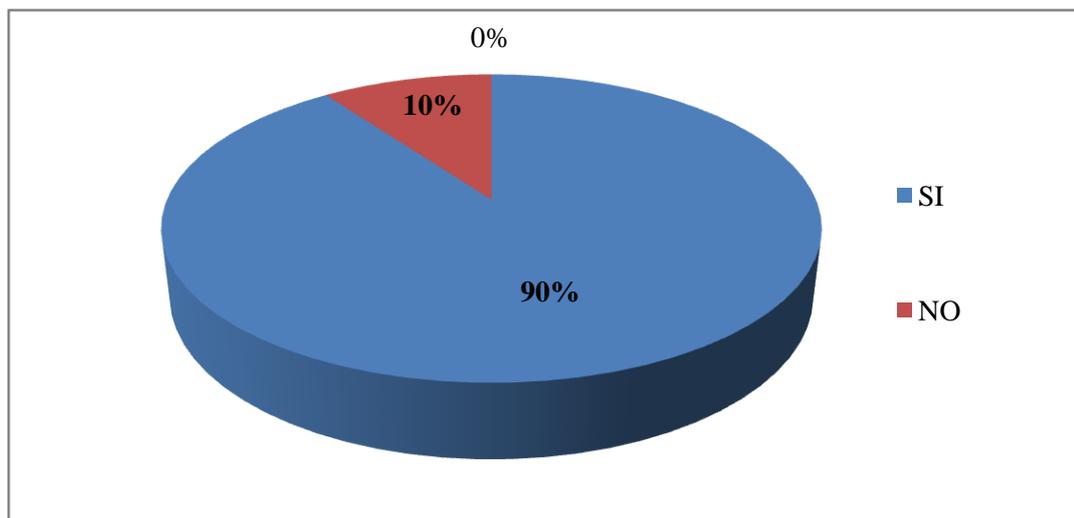
Cuadro N°2.15: Reconocimiento de actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	45	90%
NO	5	10%
TOTAL	50	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N°2.15: Reconocimiento de actividades lúdicas



Análisis e Interpretación

El 10% de los padres de familia encuestados, manifiestan que las actividades lúdicas no contribuyen a reconocer las necesidades en sus hijos y el 50% que sí.

Se deduce que los padres de familia creen que las actividades lúdicas contribuyen a reconocer las necesidades en sus hijos, cuando juegan, viven experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que forma parte y se favorece la comunicación y creación por ser una forma de expresión y motivación.

6.- ¿Le gustaría conocer de qué trata el Buen Vivir?

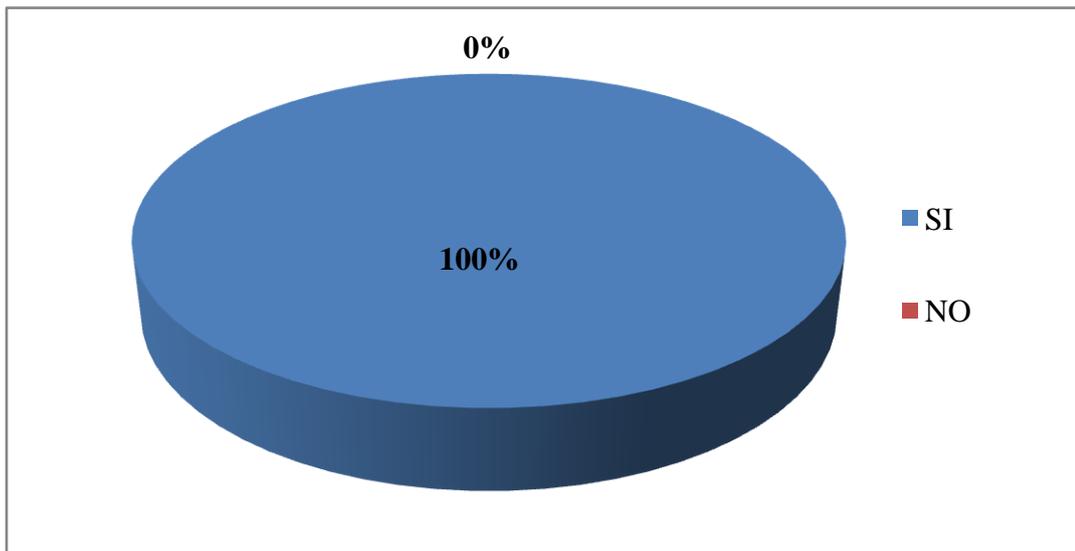
Cuadro N°2.16: Conocimiento del Buen Vivir

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	100%
NO	0	0%
TOTAL	50	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N°2.16: Conocimiento del Buen Vivir



Análisis e Interpretación

De 50 padres de familia, 50 que representan el 100% les gustaría conocer que es el Buen Vivir.

Se deduce que a los padres de familia les gustaría conocer de qué trata el Buen Vivir, ya que es un principio constitucional basado en el SumakKawsay, que recoge una visión del mundo centrada en el ser humano, como parte de un entorno natural y social; ellos como parte de este principio son los llamados a conocer y practicar el mismo y que mejor, mediante una guía práctica que satisfaga sus expectativas como padres para el desarrollo de las destrezas y potencialidades de sus hijos, preparándolos como ciudadanos con principios y valores básicos.

7.- ¿Cree usted que el juego estimula el aprendizaje y por tal motivo los niños son más sociables?

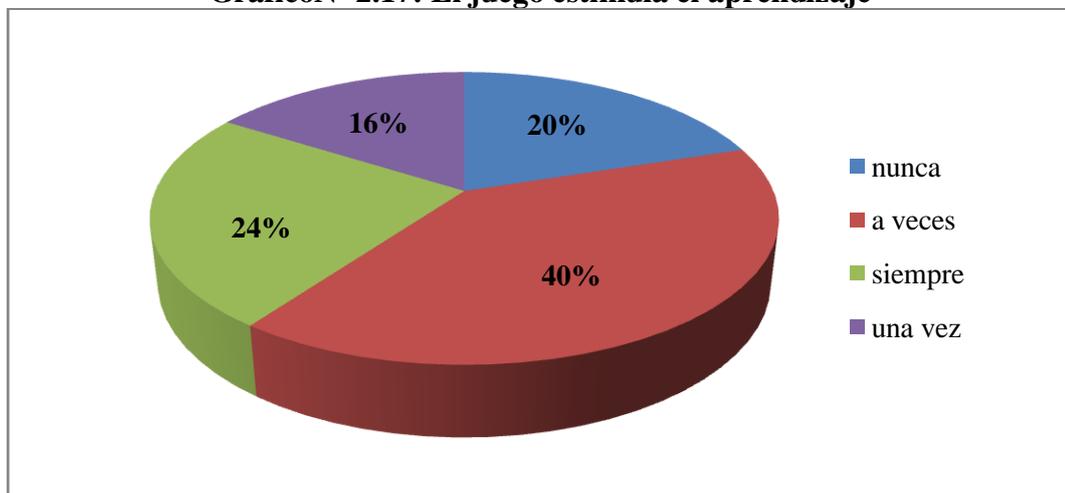
Cuadro N°2.17: El juego estimula el aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	10	20%
A veces	20	40%
Siempre	12	24%
Una vez	8	16%
Total	50	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

GráficoN° 2.17: El juego estimula el aprendizaje



Análisis e Interpretación

De 50 padres de familia encuestados, el 20% creen que el juego estimula el aprendizaje y por tal motivo los niños son más sociables, el 40% responden que a veces, el 24% que siempre y el 16% una vez.

Se deduce que los padres de familia creen que el juego estimula el aprendizaje pero de manera relativa, por consiguiente se debe concientizarlos de que el juego es una necesidad permanente en el niño en donde pone de manifiesto una gran cantidad de emociones, pero esto se lo logra mediante acciones prácticas.

8.- ¿Cree usted que se está perdiendo vigencia en la práctica de las actividades lúdicas(juegos) en la educación?

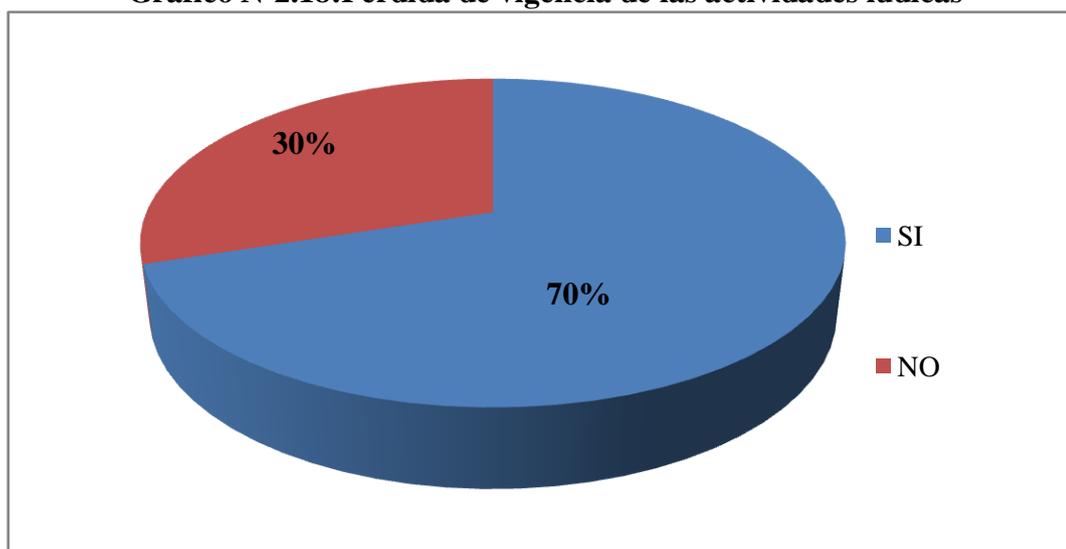
Cuadro N°2.18: Pérdida de vigencia de las actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	70%
NO	15	30%
TOTAL	50	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N°2.18:Pérdida de vigencia de las actividades lúdicas



Análisis e Interpretación

De 50 padres de familia encuestados, el 70% creen que si se está perdiendo vigencia en la práctica de las actividades lúdicas (juegos) en la educación y el 30% expresa que no.

De lo anterior se deduce que los padres de familia creen que se está perdiendo vigencia en la práctica de las actividades lúdicas (juegos) en la educación; esto se da porque en la actualidad los niños ven como una alternativa a su distracción otro tipo de juegos que en nada favorecen o estimulan su proceso de aprendizaje con lo cual el niño no alcanzará un desarrollo completo de su potencial creativo.

9.- ¿Qué actividades podría realizar para fomentar las actividades lúdicas?

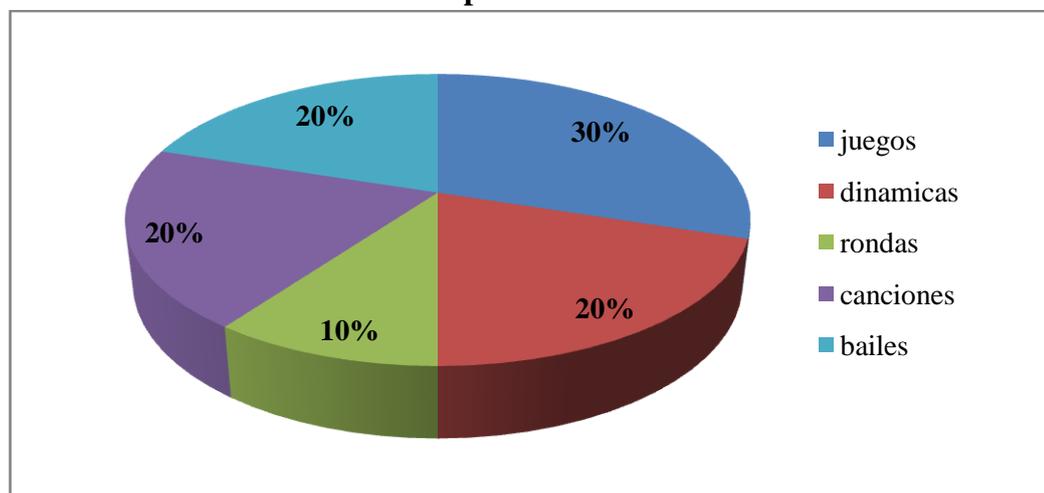
Cuadro N°2.19: Actividades para fomentar las actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos	15	30%
Dinámicas	10	20%
Rondas	5	10%
Canciones	10	20%
Bailes	10	20%
Total	50	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

Gráfico N°2.19: Actividades para fomentar las actividades lúdicas



Análisis e Interpretación

De 50 padres de familia encuestados, el 30% escoge como actividad para fomentar las actividades lúdicas los juegos, el 20% dinámicas, el 10% las rondas, el 20% las canciones, y otro 20% los bailes.

Se deduce que los padres de familia escogieron como mejor actividad los juegos con el fin de fomentar las actividades lúdicas, ya que estos siempre serán una alternativa de diversión fácil de practicar y sobre todo con la que se obtendrá una serie de ventajas.

10.- ¿Estaría de acuerdo usted con la elaboración de una guía de actividades lúdicas (juegos) para fomentar el Buen Vivir para docentes y padres de familia?

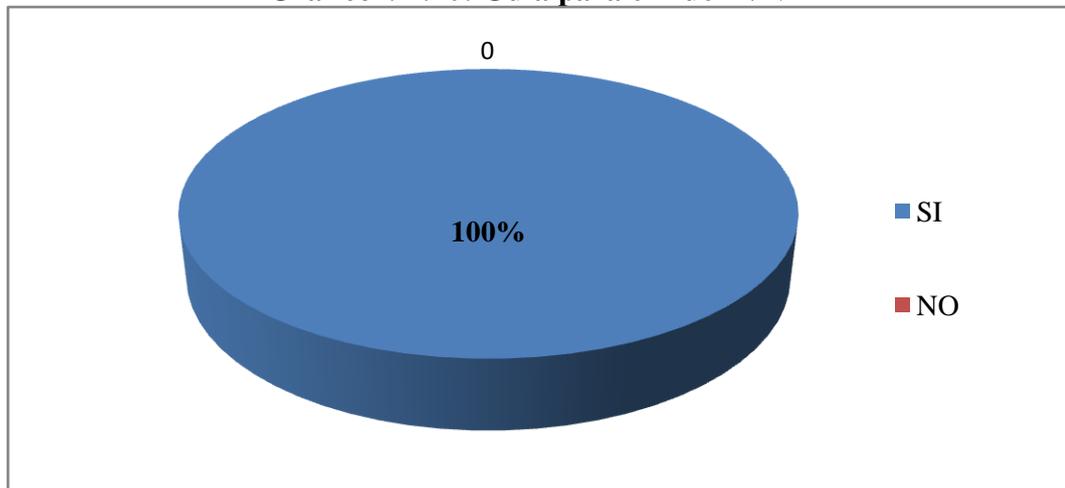
Cuadro N°2.20: Guía para el Buen Vivir

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	100%
NO	0	0%
TOTAL	50	100%

Fuente: Padres de Familia de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

GráficoN°2.20: Guía para el Buen Vivir



Análisis e Interpretación

De 50 padres de familia encuestados, el 100% se encuentra de acuerdo con la elaboración de una guía para fomentar el Buen Vivir para docentes y padres de familia.

Se deduce que los padres de familia se encuentran de acuerdo con la elaboración de una guía para fomentar el Buen Vivir para docentes y padres de familia, en la cual se especifica como potenciar el desarrollo de las capacidades ciudadanas a través de la práctica cotidiana de valores, fortaleciendo espacios de participación.

ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN

1.- ¿En la Institución que usted dirige realiza actividades lúdicas con los estudiantes?

Si se realizan diferentes actividades lúdicas, la respuesta de la Directora es importante pues pone en evidencia, que si le dan importancia a las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.- ¿Cree usted que es importante realizar actividades lúdicas en la institución?

Es muy necesario realizar estas actividades ya que, los niños se encuentran dinámicos y participativos, entonces se demuestra que los niños y niñas les gusta participar en actividades lúdicas.

3.- ¿En qué asignatura cree usted que se debe dar prioridad a las actividades lúdicas?

En todas las asignaturas por que el juego desarrolla la calidad de razonamiento y creatividad

Con la respuesta de la autoridad del plantel se verifica que se realiza actividades lúdicas en todas las áreas sirve de aliciente y así se puede realizar un propuesta de actividades lúdicas que fomente el Buen Vivir y que se podrá realizar todos los ámbitos educativos.

4.- ¿Como autoridad ha realizado cursos de capacitación sobre actividades lúdicas dirigidas a docentes para fomentar el Buen Vivir?

En la Institución no, pero si fuera de ellas con actividades recreativas, con dinámicas grupales, técnicas de aprendizaje, para poner en práctica con los estudiantes.

5.- ¿Cree usted que una guía mejorará el proceso de enseñanza a aprendizaje de los niños y niñas?

Si porque podemos seguir el proceso que las guías indican.

La Directora está consciente de que una guía facilitaría el proceso de enseñanza aprendizaje.

6.- ¿En qué porcentaje cree usted que los docentes utilizan actividades lúdicas en sus horas clases?

En un 70%, esto nos da entender que los maestros en la Institución si practica actividades lúdicas en sus trabajo diario.

7.- ¿Cree usted que con una guía de actividades lúdicas mejorará la relación entre padres e hijos?

Si mejoraría por medio del juego pe haber más comunicación

8.- ¿Conoce usted, sobre el aspecto lúdico?

Si por que mediante el aspecto juego los niños aprenden

9.- ¿Al recibir una guía mejorar el aprendizaje con los niños y niñas?

Si porque se puede seguir el procedimiento que se nos indica.

10.- Estaría de acuerdo usted con la elaboración de una guía para fomentar el buen vivir entre los docentes y padres de familia

Claro, así se mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, los padres de familia, se preocuparían más de sus hijos y nosotros como docentes fomentarán el Buen Vivir, que contiene aspectos Y así se estaría cumpliendo con los mandatos del Constitución.

2.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

2.5.1 Conclusiones

- El estudio realizado permitió demostrar que ciertamente la actividad lúdica constituye un elemento de gran importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños/as, al igual que para las autoridades, docentes y padres de familia, pues les hace falta que los guíen en este proceso. En la actualidad, los estudiantes no realizan actividades físicas que generen diversión y entretenimiento en su proceso educativo lo que poco a poco los lleva a un estado pasivo e inadecuado para su desarrollo físico e intelectual.
- Se verificó que si es necesario crear actividades lúdicas para incentivar a los docentes y padres de familia no solo en su diario vivir sino también para fomentar el Buen vivir, involucrar a los demás actores educativos. Establecer actividades lúdicas prácticas y sencillas que los motiven de manera continua es un objetivo evidente para los actores del medio educativo.
- Se consideró que los padres de familia no desarrollan las acciones adecuadas para desarrollar actividades lúdicas con sus hijos/as de los diferentes niveles, tampoco su interacción social. Esto por falta de comunicación, falta de tiempo o simplemente porque no se relacionan de mejor forma con sus hijos para fomentar un Buen Vivir.
- Se pudo comprobar que dentro de las actividades que se planifican en la Institución no se toma en cuenta el Buen Vivir como eje transversal de la educación, y no se hace partícipe a los padres de familia, que hoy en día debe estar más que nunca de la mano en la educación con sus hijos e hijas.

2.5.2 Recomendaciones

- Se hace necesario que los docentes cuenten con una guía de actividades lúdicas no solo para fomentar el Buen Vivir, sino para poder aplicar en su diario quehacer educativo, pues esto favorecerá el proceso de enseñanza aprendizaje y relacionarse de mejor manera con sus estudiantes para luego replicarlos con diferentes tipos de estrategias.
- Los docentes deben realizar actividades dinámicas como introducción al juego, ya que dichas actividades son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre manera tratar de que los padres de familia también se involucren en mejorar las relaciones con sus hijos, y mediante estas actividades fomentar el Buen Vivir dentro y fuera de la institución educativa.
- Es imprescindible involucrar a los padres de familia en las diferentes actividades lúdicas que se realizan en la Institución educativa, y que mejor mediante el establecimiento de una guía de actividades lúdicas para fomentar el Buen Vivir, se lo puede ejecutar y así tener una educación de calidad y calidez basado en el Buen Vivir.
- El docente debe planificar actividades educativas y entre ellas las actividades lúdicas, como estrategias básicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en base a una adecuada organización, para desarrollar el eje transversal del Buen Vivir, capacitarse y actualizarse continuamente para ir a la par con las innovaciones y cambios que la educación exige con el propósito de fomentar el Buen Vivir en base a actividades lúdicas claras y objetivas.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

Tema: APRENDIENDO A CONOCER Y DESARROLLAR ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL MEJORAMIENTO EDUCATIVO DE LOS NIÑOS. (ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES PARA FOMENTAR EL BUEN VIVIR)

3.1 Datos Informativos

Institución Ejecutora:	Universidad Técnica de Cotopaxi
Institución Educativa:	Escuela Miguel de Cervantes
Participantes:	Docentes, niños y niñas, investigadora, padres de familia y autoridades
Beneficiarios Directos:	Estudiantes, padres de familia
Beneficiarios Indirectos:	Escuela Docentes.
Ubicación:	Barrio Alpamálag de Acurios
Parroquia:	Pujilí
Cantón:	Pujilí
Provincia:	Cotopaxi
Modalidad:	Semi-presencial
Estrategia metodológica:	Juego
Equipo técnico responsable:	Tesista: Mónica del Pilar Calvopiña Monge, Tutora: Lic. Jenny Beatríz Rodríguez Puebla.

3.2 Presentación

Esta guía didáctica es un instrumento con orientación técnica y práctica, para los involucrados, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este, dentro de las actividades académicas de aprendizaje individual y colectivo. Esta guía pretende asesorar y apoyar a los docentes y padres de familia a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué ejecutar los contenidos, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo y maximizar su comprensión y su aplicación.

Es una propuesta metodológica que ayudó a docentes y padres de familia a conocer la práctica del Buen Vivir. La presente guía mostró como una secuencia didáctica puede ser llevada a cabo a partir de la implementación de actividades lúdicas, donde se hace hincapié en el trabajo grupal.

Las actividades lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el niño y la niña juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno. De igual manera los adultos no pierden esa capacidad de socializar con mayor frecuencia con sus hijos en su proceso de aprendizaje y desarrollo.

La adopción del aspecto lúdico en las situaciones de aprendizaje requiere de la utilización de una pedagogía organizada con base a estrategias didácticas que valoren el placer de jugar y aprender.

Este trabajo que es el resultado del esfuerzo de la investigación que busca beneficiar el sector educativo de la escuela “Miguel de Cervantes” para integrar a los padres de familia en el Buen Vivir.

Se pone a consideración de todos los que conforman la institución educativa en especial docentes, autoridad y padres de familia, para la práctica que tiene esta guía, la función de orientar el proceso en el que se afianzaron ciertos temas. Esta guía es un medio muy importante para desarrollar un proceso de aprendizaje colaborativo en el cual se explican detalladamente las actividades a ejecutar.

3.3 Introducción

La guía de actividades lúdicas que se propone es para capacitar a los docentes y padres de familia, con juegos que fomentan el Buen Vivir, en la escuela y que esto sirva para cada uno de los niños y niñas, tengan garantizada su educación.

En la investigación de campo los padres de familia y docentes tienen la predisposición de aprender con diferentes actividades lúdicas, para poder desarrollar luego las potencialidades de cada uno, pero si no existe un lugar motivador y adecuado para la realización de nuestra práctica, no se lo puede lograr, es por ello que realizamos esta propuesta para que a través de la utilización de lo que los rodea se pueda conseguir una capacitación adecuada sobre el Buen Vivir.

Por lo expuesto anteriormente resulta imprescindible fomentar El Buen Vivir por medio de actividades lúdicas beneficien a toda la comunidad educativa.

Se quiere, sin lugar a dudas, propiciar la formación adecuada de cada una de las personas beneficiadas, con la seguridad que esta propuesta servirá como estrategia o pilar educativo para el bienestar de todos los involucrados.

La presente guía plantea estrategias, procedimientos, técnicas y herramientas para que tanto docentes como padres de familia activen estructuras de pensamiento y acción para la realización de las diferentes actividades, que sirve para orientar el proceso de aprendizaje, aquí se describen secuencialmente las temáticas en forma textual y práctica para su respectiva ejecución.

Esta guía señaló además como debe darse la participación o aportes en los diferentes talleres y como se lo aplicó. Fue además una descripción detallada del proceso de elaboración, consolidación y evaluación.

3.4 Justificación

La presente guía se justifica porque, en los actuales momentos resulta necesario que tanto docentes como padres de familia se involucren en las necesidades y requerimientos de sus hijos a nivel educativo, es decir, integrarse a actividades lúdicas como son los juegos para establecer el Buen Vivir entre todos.

Una alianza efectiva entre padres de familia y docentes (hogar y escuela) necesita de un vínculo positivo, nutritivo y respetuoso, en el que ambos sistemas entrelacen sus esfuerzos en los de los niños y jóvenes. Una relación de estas características favorece y asegura un mejor desarrollo de las capacidades y por ende un mejor rendimiento académico de los estudiantes, así como un desarrollo integral de su personalidad, su autoestima y su actitud hacia el aprendizaje.

Según CORTHON & PÉREZ, (Mineduc 2005), manifiestan que:
“Las escuelas y colegios que integran a las familias obtienen mejores resultados en términos de calidad de educación, por tanto, se ha transformado en una tarea fundamental que familia y educación aúnen esfuerzos y trabajen juntos desde el rol decada uno, con la meta clara de mejorar los aprendizajes de los alumnos” (pág.5)

El presente documento pretende ser una guía práctica de trabajo que sistematiza conocimientos y experiencias adquiridas durante la investigación realizada con padres de familia, docentes de la escuela, quienes disponían de mínimo conocimiento acerca de las actividades lúdicas.

Se espera que mediante el manejo de esta guía, se encuentren las pautas necesarias para que el trabajo logre encauzar a los niños y las niñas por una senda donde adquiera aprendizajes significativos, gracias a una cuidadosa educación.

El material que ustedes tienen en sus manos ha sido elaborado con el objeto de dar ejemplos de juegos tradicionales con los aprendizajes significativos, para mejorar la calidad de la educación y de su relación con la comunidad educativa en general.

Es importante tener en cuenta que los niños y las niñas son los actores principales del quehacer educativo; maestras, padres de familia, autoridades y la comunidad están para velar por el desarrollo integral de los estudiantes. El propósito, al entregar esta guía, se fundamenta en transmitir la fuerza y el deseo de cambiar y abrir nuestra mente a las expectativas de un nuevo estilo de enseñanza activa y dinámica, donde lo fundamental son los niños y las niñas.

La forma de trabajar con el juego, no puede seguir un patrón educativo tradicional, sino que deben ser aplicadas a través de metodologías activas, atractivas y dinámicas entre los actores educativos.

Mediante el juego, se puede hacer llegar al estudiante la vivencia experimental, para determinar debilidades y amenazas para luego convertirlas en oportunidades y fortalezas que ayuden al desarrollo y bienestar de los estudiantes con ayuda de docentes y padres de familia.

3.5 Objetivos

3.5.1 Objetivo General

Implementar un guía de actividades lúdicas prácticas para fomentar el Buen Vivir, que ayude en el proceso de enseñanza aprendizaje de toda la comunidad educativa de la escuela Miguel de Cervantes.

3.5.1 Objetivos Específicos

- Desarrollar un ciclo de capacitaciones con la participación de la investigadora los docentes y padres, con la finalidad de socializar la propuesta.
- Fomentar actividades lúdicas mediante juegos, dinámicas que fomenten el Buen Vivir.

- Evaluar el cumplimiento de la utilización del agua, mediante talleres que permitan conocer el grado de efectividad que tiene el mismo entre los involucrados.

3.6 Plan Operativo

Cuadro No.5: Plan Operativo

Fecha	Actividades	Objetivos	Recursos	Responsable	Evaluación	Tiempo
09/01/2013	Juego N°1: La Rayuela	Reconocer nociones de espacio con relación a los espacios delimitados en el juego.	Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)	La Tesista	Ficha de observación	30 Minutos
10/01/2013	Juego N°2: Tira y afloja	Desarrollar la motricidad gruesa en base a la diversión y la fuerza de los participantes.	Una soga larga, una franela roja, tiza para marcar el suelo.	La Tesista	Ficha de observación	30 minutos
11/01/2013	Juego N°3: El Gato y el Ratón	Relacionar diferentes nociones (dentro-fuera, cerca, lejos)	Soga, tiza, bufanda.	La Tesista	Organización de grupo	30 minutos
12/01/2013	Juego N°4: Tres Piernas	Comprender el valor de ayudarse mutuamente entre padres y docentes, así como la coordinación espacial en el proceso del juego	Cordones largos	La Tesista	Participación	30 minutos

Fecha	Actividades	Objetivos	Recursos	Responsable	Evaluación	Tiempo
13/01/2013	Juego N°5: Volando Cometas	Integrar y relacionar actividades entre los participantes con el fin de interactuar y rescatar valores familiares	Papel cometa, sigses o carrizo, piola, tira de tela, tijera y goma	La Tesista	Cuestionario	Una hora
16/01/2013	Juego N°6: Los Ensacados	Desarrollar tanto en padres como en hijos el valor de la solidaridad.	Costales o sacos, pelotas, objetos pequeños.	La Tesista	Participación	Treinta minutos
17/01/2013	Juego N°7: Los Trompos	Conocer las habilidades de los participantes para realizar este juego tradicional.	Trompo, piola, tiza	La Tesista	Cuestionario	Treinta minutos
18/01/2013	JuegoN°8: La Plancha	Identificar principios de igualdad y equidad entre los participantes	Tapas de botella de metal, piedras o monedas de a cincuenta centavos	La Tesista	Participación	Treinta minutos

Elaborado por: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

3.7 Descripción de la Propuesta

Después de realizar un análisis de la investigación, permitió determinar las necesidades para poder elaborar la guía de actividades lúdicas para fomentar el Buen Vivir, tomando en cuenta los factores expuestos por los sujetos de la investigación.

Para elaborar esta propuesta se tomó en cuenta el estrato social, la edad de las personas involucradas, el así como el grado de aceptación de los involucrados.

En su contenido cuenta con juegos tradicionales y dinámicas grupales. Se empleó la metodología del juego, y trabajo en grupos, tratando de desarrollar al máximo el potencial que tiene cada uno de los participantes

Las actividades que se pone a consideración ayudaron a todas las personas que estuvieron involucradas en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo involucrar más a los padres de familia para que sus hijos e hijas desarrollen capacidades, habilidades y destrezas a corto y largo plazo.

Se recomienda trabajar sesiones de 30 minutos diarios. Juegos que se pueden realizar con ellos. Una vez conocidos de forma cómo jugar se puede pasar a trabajar con los infantes.

Por lo tanto la escuela necesita de los padres y docentes, requiere de su apoyo para el refuerzo de los contenidos trabajados en clases, para el cumplimiento de los aspectos formales que ésta exige y para asegurar que los niños reciban buenos tratos, afecto y atención en sus hogares, pues sin ellos no puede cumplir cabalmente su labor de entregar aprendizaje de calidad a los estudiantes, no puede fomentar el compromiso de los estudiantes con sus estudios, complementar las enseñanzas en cuanto a hábitos y disciplina ni conocer la realidad de vida ni las características particulares de cada niño.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

3.8 Guía de Actividades Lúdicas (Juegos)

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

"APRENDIENDO A CONOCER Y DESARROLLAR ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL MEJORAMIENTO EDUCATIVO DE LOS NIÑOS. (ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA Y DOCENTES PARA FOMENTAR EL BUEN VIVIR)"



AUTORA: Mónica del Pilar Calvopiña Monge

ÍNDICE

Contenidos	Página
Conceptos de las actividades lúdicas.....	96
Juego N° 1: La rayuela	99
Juego N° 2: Tira y Afloja.....	102
Juego N°3: El Gato y el ratón.....	106
Juego N°4: Tres Piernas.....	110
Juego N°5: Volando cometas.....	113
Juego N°6: Los Ensacados.....	119
Juego N°7: Los Trompos.....	122
Juego N°8: La Plancha.....	125

3.9 Conceptos de las Actividades Lúdicas

Enseñanza-Aprendizaje

La tarea consiste en estudiar lo que se conoce del proceso enseñanza aprendizaje, y no formar leyes sino buscar técnicas que pueden dar mejores resultados.

Se considera que el proceso de enseñanza aprendizaje es importante en la educación del niño y niña por ende diríamos que es el acto mediante el cual el docente muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno o alumna, a través de recursos, en función de unos objetivos y dentro de un contenido.

Reforma curricular

Es importante reflexionar que la Reforma Curricular con sus ejes transversales tiende a contribuir el mejoramiento de la educación para que sean parte integral de la pedagogía y del desarrollo de todos los años de Básica; en la cual intervenga maestros padres de familia, estudiantes, de una, manera flexible.

Buen Vivir

- Equilibrio del ser humano con su comunidad, con la naturaleza
- Alcance una mejor calidad de vida al poner el aspecto económico en segundo lugar
- Plenitud de vida
- Vida con dignidad

El concepto del Buen Vivir es un proceso, un conjunto de pasos para la creación de derechos, igualdades, oportunidades y libertades, que ayudan a una sociedad a salir adelante

La Lúdica

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

Juego

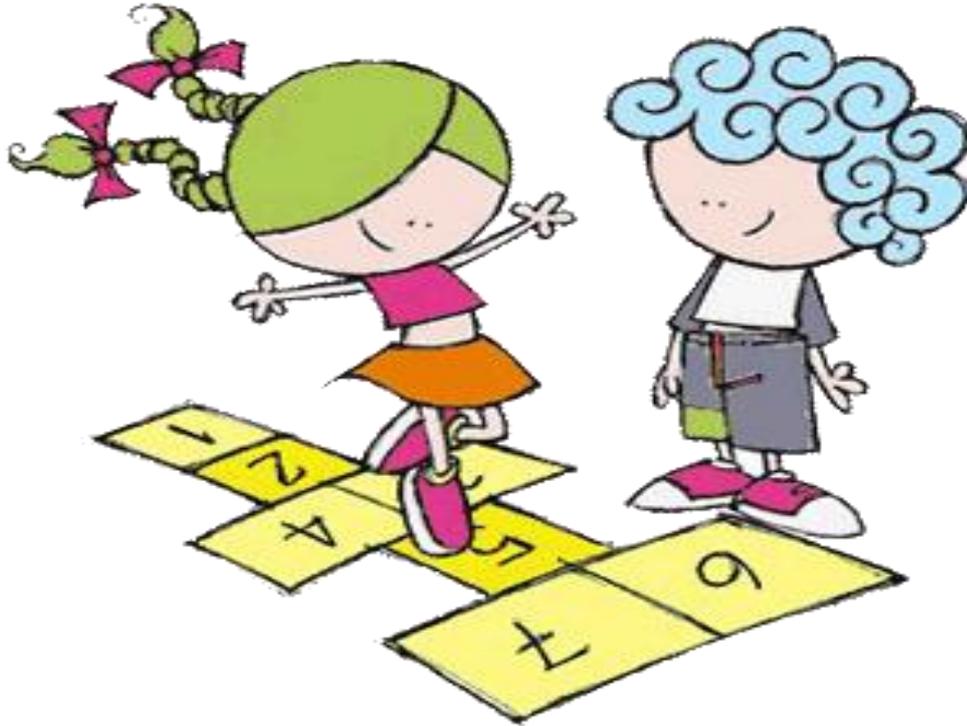
El juego es una actividad fundamental durante toda la vida, aunque es en la infancia cuando se nos permite hacerlo con mayor libertad. Los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello los padres debemos estar conscientes del significado que tienen los juegos para el sano desarrollo de sus hijos

Juegos Tradicionales

Son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

JUEGO N°1

Tema: LA RAYUELA



Metodología:Juego

Lugar: Patio de la Institución

Tiempo estimado: Treinta minutos

Recursos: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Objetivo: Reconocer nociones de espacio con relación a los espacios delimitados en el juego.

Destreza a desarrollar: Determinar los beneficios de la aplicación del juego, desde la aplicación de estrategias alternativas lúdicas.

Participantes: Docentes y padres de familia.

Dinámica El teléfono: La animadora solicita de una manera muy comedida a los participantes que se reúnan en un círculo.

Explicar que la idea de la dinámica es que digan al oído de la persona que tengan a su derecha, sólo una vez, lo que le dijo al oído la persona que tienen a su izquierda.

Unirse al círculo (el animador/a) y comenzar la actividad diciendo al oído a la persona que tiene a su derecha “La comunicación con nuestros hijos es importante”. Cuando termine la vuelta, diga en voz alta el mensaje que le llegó de vuelta, y el que era originalmente.

Repetir la dinámica con varias frases o palabras si ésta resulta entretenida y motivante para los participantes



Con esta dinámica les pedimos que inventen un cuento con palabras claves como Buen Vivir, Solidaridad, Alimentación saludable, naturaleza, entre otros.

Se debe realizar una retroalimentación luego de terminada la dinámica. Luego de terminada esta pequeña dinámica se procede al desarrollo del juego.

Desarrollo del juego: Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela del gato, con ocho cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

- Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.
- Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.
- El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado.

Variante

Otras clases de rayuela eran el avión, la semana, este último es con siete cuadros representando a cada día.

Evaluación

- Al finalizar el taller, se volvió a explicar lo que se intentó lograr con el mismo, se sintetizó los puntos principales
- Discutir los planes a seguir, si es conveniente aplicarlos.
- Preguntar cómo se sintieron con la actividad realizada, si les agradó o no, y que propuestas darían para mejorarlo.
- Solicitar opiniones sobre el Buen Vivir.
- Conteste el siguiente cuestionario: Escriba V si es Verdadero o F si es Falso
 SumakKawsay significa Buen Vivir?.....()
 El Buen Vivir es aplicado por el gobierno de turno?.....()
 El Buen vivir se relaciona con la Educación?.....()
 El Buen Vivir se creó en la Constitución del 2008?.....()



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

JUEGO N°2

Tema: Tira y Afloja



Metodología: Juego

Lugar: Patios de la Institución

Tiempo estimado: Treinta minutos

Recursos: Una soga larga, una franela roja, tiza para marcar el suelo.

Organización: Dos grupos de 10 participantes por cada lado.

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa en base a la diversión y la fuerza de los participantes.

Destreza a desarrollar: Fomentar la participación activa y la colaboración de cada uno de los participantes para la consecución de un objetivo final.

Participantes: Docentes y padres de familia

Dinámica: El Correo:

La animadora invita a los participantes a jugar al correo.

Solicita que formen un círculo con una silla para cada uno.

Sacar una silla. El que queda sin silla será el cartero y debe situarse al centro del círculo.

El cartero deberá decir ¡Ha llegado carta! El círculo debe responder ¿Para quién?. En este momento el cartero dice una característica, una cualidad. Luego de terminado la dinámica se desarrolla el juego.



Desarrollo del juego

- La animadora solicita que se conforme dos grupos de diez participantes por cada lado.
- Solicita que se alineen a cada lado de la cuerda, de aproximadamente 20 cm de circunferencia.
- La soga es marcada con una línea central y dos marcas de tres metros a cada lado
- La animadora marcará una línea central en el suelo, luego contará del uno al tres y cada equipo empezará a jalar para su lado al otro equipo hasta que la

marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central, o cuando comentan una falta (cuando un miembro del equipo cae o se sienta).

- Entonces luego que cada equipo jale y haga que uno o varios miembros del otro equipo contrario crucen la línea serán los ganadores.

Variante uno: Juego de la sogá

- Las jugadoras y jugadores entran en el juego por un extremo.
- Se sitúan en el centro de la cuerda y saltan de manera que ésta les pase por debajo de los pies y por encima de la cabeza
- Para después salir del juego por el extremo contrario al que entraron.
- Y así se salta una y otra vez, por turnos, de uno en uno, ya que habiendo saltado la última de la fila de las jugadoras, vuelve a entrar en juego la primera.
- Cuando alguna falla, cambia su sitio por una de las que dan movimiento a la sogá.
- Tiene varias maneras de jugarse y siempre las niñas acompañan los movimientos o saltos con algunas letrillas las que, muchas veces, se han generado en los patios.
- Se conocen varias formas de saltar, las cuales tienen sus nombres, entre ellas la culebrita o cunita, llamada así porque se mueve el cordel haciéndolo ondular a ras del suelo y las niñas (os) saltan por encima; el chocolate, bate, bate, en el cual participan varias (os) usando una cuerda larga, la que se bate muy ligero.

Y repiten:

Bate, bate, chocolate con harina y con tomate.

Bate, bate, chocolate

La bandera de combate.

Variante dos:

Quienes baten cantan en coro:

Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada...

Hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente. Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la sogá.

Evaluación:

Al finalizar el taller, volver a explicar lo que se intentó lograr con el mismo.

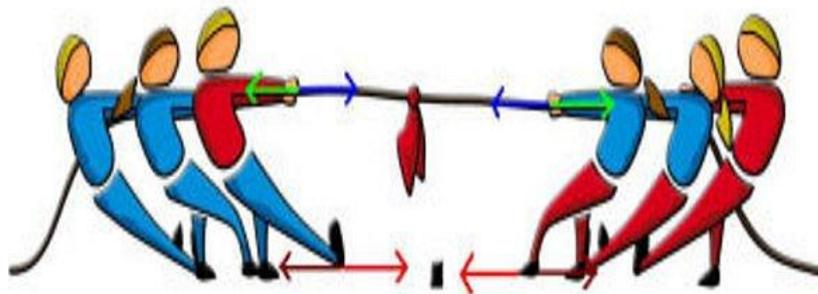
Dialogar con los participantes sin encontraron problemas o inconvenientes con la actividad ejecutada.

Sintetizar los puntos principales, y discutir los planes a seguir, si aplica.

Preguntar que otros recursos, herramientas o materiales se puede utilizar para practicar el taller de mejor manera.

Retroalimentar lo aprendido, así como si se cumplió los objetivos del taller.

Preguntar si hubo inconvenientes, que les gustó del juego, que les desagradó del mismo.



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

JUEGO N° 3

Tema: EL GATO Y EL RATÓN



Metodología: Juego

Lugar: Patios de la Institución

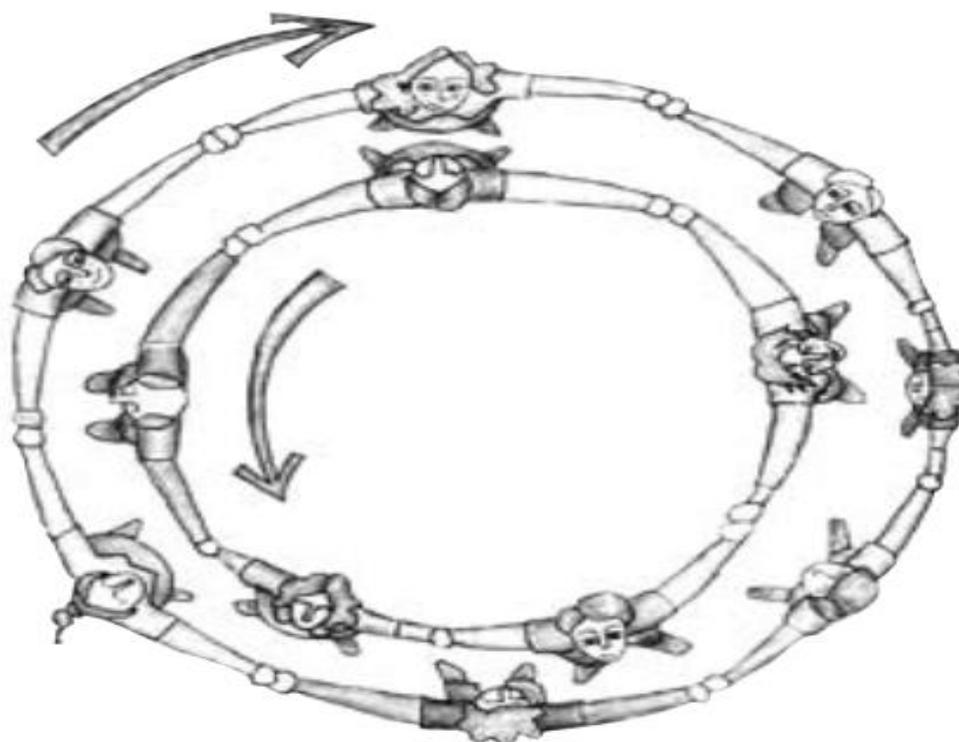
Tiempo estimado: Treinta minutos

Recursos: Participantes

Organización: Grupal

Objetivo: Relacionar diferentes nociones (dentro-fuera, cerca, lejos)

Destreza a desarrollar: Describir aspectos fundamentales que integran el juego, mediante razonamiento lógico.



Dinámica La Doble Rueda:

- La animadora invita a los participantes a jugar a la doble rueda.
- Indica que los participantes se deben dividir en dos grupos iguales (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor)
- Colocar a un grupo en círculo tomados de los brazos, mirando hacia afuera, y poner al otro grupo en círculo a su alrededor, tomados de las manos, mirando hacia adentro.
- Pedir que cada miembro del círculo o rueda se coloque delante de uno de la rueda interior. Se deberán fijar bien en la persona que tienen enfrente, pues ésta será su pareja.
- Pedir a los integrantes de ambas ruedas que se vuelvan de espaldas a sus parejas y queden igualmente tomados de las manos y brazos.
- La animadora indicará que se hará sonar música, y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda, y que cuando pare la música, los integrantes de cada rueda deberán buscar a su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo. La última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda

- Finalmente indicar que las parejas que salen van formando el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez. La dinámica continúa sucesivamente hasta que queda solo una pareja, que es la ganadora.

Desarrollo del juego

La animadora solicita se realice un círculo grande entre todos los jugadores, tomados de las manos y se escogía el gato quien quedaba fuera del círculo, se escogía el ratón, que iba dentro del círculo. Comenzaba el juego:

- ¡Ratón, ratón!
- ¿Qué quieres gato bribón?
- ¡Comerte quiero!
- ¡Cómeme si puedes!
- ¿Estás gordito
- ¡Hasta la punta de mi rabito!

Y ahí comenzaba la persecución del gato al ratón. El gato trataba de entrar al círculo y los otros jugadores le impedían, protegiendo al ratón. Si finalmente lo agarraba, otros jugadores debían ser seleccionados para hacer de gato y ratón.

Variante

Después de jugar como normalmente se los realiza les vamos a pedir dos bufandas y se les explica que la una es el gato y la otra el ratón, separados por una persona se colocan la bufanda cuando estén listos se empieza el juego, pasándole de una a otro la bufanda, cuando llegue a unirse las bufanda pierde y pagan una penitencia.

Evaluación

- Preguntar cómo se sintieron con la actividad realizada como: Si les agradó o no.

¿Practicarían esta actividad con sus hijos y estudiantes? Si o No y Porqué

.....
.....

¿Cambiarían algunas partes del juego? Si o No y Porqué

.....
.....

- Al finalizar el taller, volver a explicar lo que se intentó lograr con el mismo.



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

JUEGO N°4

Tema: “TRES PIERNAS”



Metodología: Juego

Lugar: Patios de la Institución.

Tiempo estimado: Treinta minutos

Recursos: Cordones largos

Organización: Por parejas

Objetivo: Comprender el valor de ayudarse mutuamente entre padres y docentes, así como la coordinación espacial en el proceso del juego.

Destreza desarrollar: Lograr el equilibrio y coordinación del cuerpo logrando habilidades propias de cada persona.

Participantes: Docentes y padres de familia

Dinámica: La casa y el arrendatario

- La facilitadora, invita a los participantes a jugar, agrupándose en tríos. Cada grupo se identifica con una letra o un apodo.
- Dar las siguientes instrucciones: de los tríos formados, dos personas se pondrán frente a frente y tomarán sus manos, levantándolas en un ángulo de 45 grados. La idea es simular una casa con techo. El tercer integrante será el arrendatario y deberá situarse entre sus dos compañeros, imaginándose estar dentro de la casa.
- Explicar que el juego consiste en realizar tres cambios en los grupos.
 - ¡Cambio de casa!: se mueven solo los integrantes que simulan ser una casa buscando un nuevo arrendatario.
 - ¡Cambio de arrendatario!: se mueven solo los arrendatarios buscando una nueva casa.
 - ¡Mudanza! se cambian todas las casas y todos los arrendatarios.
- Es fundamental dejar una casa sin arrendatario o un arrendatario sin casa, para ir eliminándolos a medida que van quedando solos.
- Indicar que, por ejemplo, si el arrendatario del grupo A pierde, no solo él debe salir del juego, sino también sus dos compañeros. De esta forma siempre quedará un número impar de casas y arrendatarios.
- El juego termina con un solo trío ganador.

La casa y el arrendatario



Desarrollo del juego

- Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.
- Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.
- A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.
- El secreto para correr bien es sincronizar la partida.
- El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas.
- Serán los vencedores el par que llegue primero a la meta.
- Hablar sincronizadamente a la pareja.

Evaluación

Al finalizar la actividad, volver a explicar lo que se intentó lograr con el mismo.

Efectuar el siguiente cuestionario:

1. Escriba V si es verdadero o F si es Falso.

- a) ¿El juego se realizó individualmente?.....()
- b) ¿Se amarran las piernas izquierda y derecha?.....()

2. Conteste: Cuál es el secreto para correr bien?.....

.....

3. Conteste: Cómo deben dar el primer paso los participantes?.....

4. En el siguiente cuadro grafique el juego tres piernas según su criterio.



JUEGO N° 5

Tema: Volando cometas



Metodología: Juego

Lugar: Espacio abierto

Tiempo estimado: Una hora.

Recursos: Papel cometa, sigses o carrizo, piola, tira de tela, tijera y goma

Organización: Individual-Grupal

Objetivo: Integrar y relacionar actividades entre los participantes con el fin de interactuar y rescatar valores familiares.

Destreza a desarrollar: Mejorar la motricidad gruesa en interacción con la naturaleza.

Dinámica: Relajación corporal

- La animadora solicita a los participantes que se pongan de pie, les indica que deben imitar las acciones de la animadora.
- La animadora procede a levantar los brazos, estirándolos lo más alto posible, abriendo y cerrando sus manos.

- Indicar a los participantes que hay que estirarse, desde la punta de los pies hasta la punta de los dedos de las manos, tensionando la musculatura para luego relajar, al bajar los brazos.
- Levantar los brazos, respirar hondo, sostener la respiración y se bota el aire al bajar los brazos.
- La animadora indica que vamos a mover fuerte las manos para botar toda esa energía que tenemos y poder estar atentos a las actividades que vienen a continuación. Se agitan las manos de manera enérgica.
- Finalmente, y esta parte es para cerrar la actividad de manera más bien alegre, agregando humor a la situación, se les solicita a los participantes que comiencen a agitar por completo el cuerpo.
- Esto puede ver un poco descoordinado y torpe, explicar que no hay que preocuparse, esa es la idea.
- Se detiene la agitación, se agradece a los participantes por su colaboración y se les solicita tomar asiento.

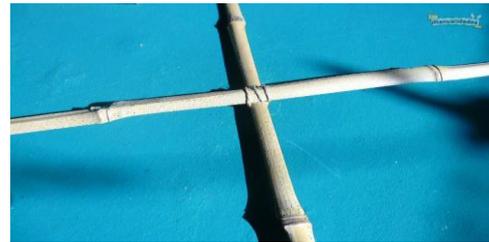


Desarrollo del juego

La animadora explica como era antes el juego de realizar y hacer volar las cometas:

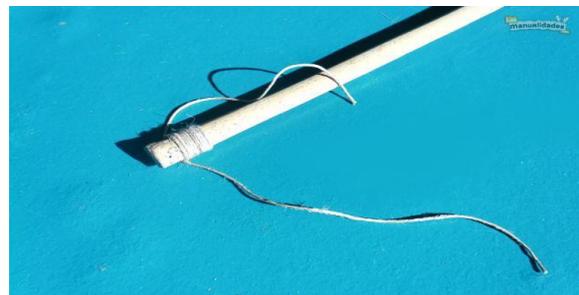
Este juego consistía en una determinada época del año en verano las vacaciones para los niños de la sierra, los niños realizaban divertidas caminatas en busca de carrizo o sigse material indispensable para realizar las famosas cometas, lo interesante es que cada participante puede elaborar y decorar la cometa a su gusto. La animadora en conjunto con los padres de familia procede a confeccionar una cometa e indica los pasos para su elaboración:

Comienza atando dos varillas de madera bien fina o dos pedacitos de caña, así:



Luego utilizando un cuchillo hacer dos pequeñas muescas en los bordes.

El paso siguiente es atar allí un trozo de hilo de cometa largo, dándole varias vueltas en un extremo.

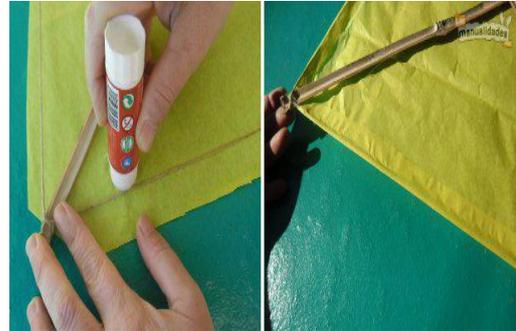


Luego llevar el hilo hacia el extremo siguiente, anúdalo y continuar con los 4 vértices hasta atar todo el contorno.

El paso siguiente es recortar una hoja de papel un poco más grande que la estructura que has hecho con varillas e hilo.



Luego cortar de la medida justa, dejando unos pedacitos a los lados para poder plegar el papel.



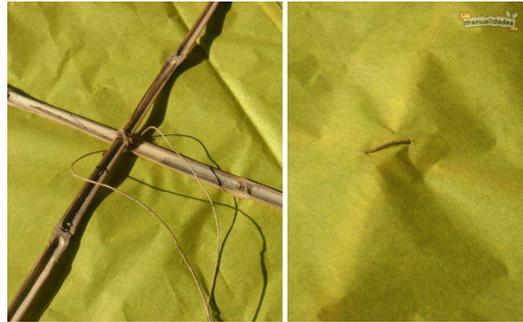
Entonces pon pegamento en barra siguiendo el hilo, sobre uno de los lados, pliega el papel y pasa la mano por encima para alisarlo.

Hacer lo mismo en los 4 lados y deja que se seque el pegamento unos minutos.



El paso siguiente es cortar 4 rectángulos de papel del largo del lateral de la cometa, cortarles flecos y pegarlos sobre cada uno de los lados.

Hacer dos agujeritos a los lados de la cruz del centro, pasa por allí un trozo de hilo cometa, hazle un nudo y deja un extremo largo hacia atrás, del lado de las varillas.



Luego ata otros dos hilos en otros dos vértices de la cometa. La longitud de cada hilo es igual a la medida que tiene la cometa desde el centro hasta una de las puntas. Una vez que se haya atado los 3 hilos, se debe atarlos juntos sobre el rollo de hilo cometa.

En el extremo donde no se ha atado ningún hilo, colocarle la cola hecha con (tela de papel) retazos de tela o una banda de tela larga.

La cola de la cometa tiene que tener entre 3 metros si la haces con la tela que utilices.



Para hacer el ovillo de hilo para la cometa simplemente tomar un palito y envuelvelo el hilo alrededor de él en forma de 8. Es decir, tomas el palito vertical y enlazas el hilo una vez por el extremo de arriba y una vez por el extremo de abajo, y así sucesivamente.

Se recomienda poner en la cometa por lo menos 70 metros de hilo. Y ya está lista la cometa para salir a remontarla.



Para ello tiene que esperar un día en que haya bastante viento e ir a un sitio donde no haya árboles ni cables eléctricos altos donde se pueda enredar.

Evaluación

- Preguntar a los participantes si se están perdiendo estos juegos en sus hogares y si así lo es, que deberían hacer para su promoción y difusión.
- Solicitar a los participantes que elaboren otro tipo de cometa a su gusto.
- Organizar un concurso interno de la cometa que más alto vuele, en compañía de los estudiantes.
- Solicitar a los participantes contesten el siguiente cuestionario:

PREGUNTA	SI	NO	A VECES	NUNCA
a) ¿Realiza labores educativas en conjunto?				
b) ¿Concientiza Usted su corresponsabilidad en la educación de los estudiantes?				
c) ¿Valora la labor de la institución educativa?				
d) ¿Brinda a sus niños ambiente rico en experiencia y oportunidades en donde padres y docentes los apoyen otorgando aprendizaje de calidad?				



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

JUEGO N°6

Tema: “LOS ENSACADOS”



Metodología: Juego

Lugar: Patios de la Institución

Tiempo estimado: Cuarenta y cinco minutos

Recursos: Costales o sacos, pelotas, objetos pequeños.

Organización: Grupal

Objetivo: Desarrollar tanto en padres como en hijos el valor de la solidaridad.

Destreza a desarrollar: Valorar y rescatar los juegos tradicionales en base a la práctica activa y constante.

Participantes: Docentes y padres de familia.

Dinámica: La motivación

- Se solicita a los participantes tomen hojas de papel le doblen en ocho partes y la corten lo mejor que puedan
- Luego escribir el nombre en cada esquina las cualidades y defectos que puedan tener los estudiantes.
- Al reverso escribir frase de motivación y un deseo para esa persona.

- Se forma grupos de 5 personas, para poner en consideración lo escrito en los papeles
- Se realiza una exposición de la experiencia que tuvo realizando la dinámica

Desarrollo del juego

- La animadora explica que este un juego divertido que se lo practica al aire libre y sobre todo es de tipo competitivo.
- Luego indica que se deben formar grupos y se les da sacos de lona a cada uno de los jefes de grupo.
- Cuando se da la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada, ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar a otro.
- Explica además que este es un juego en el cual se ejercita mucho la destreza motriz coordinación y agilidad.
- Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Variante: Puede ser más entretenido si en lugar de personas, de regreso los participantes van del lugar de partida hacia una canasta llena de pelotas u objetos que deberán colocar en sus sacos, al final ganará el equipo que tenga la mayor cantidad de objetos en su saco.

Evaluación

Solicitar a los docentes y padres de familia si les agradó o no el taller.

Conteste el siguiente cuestionario.

1. **¿Cree que es beneficioso realizar este tipo de actividades en la Institución Educativa? SI, NO, PORQUÉ?**.....
.....
2. **¿Usted jugó esta actividad en su niñez? SI, NO, NUNCA**.....
.....

3. **¿Practicaría esta actividad en familia yPorqué?**.....
.....

4. **Subraye cuáles de los siguientes juegos son llamados tradicionales.**

Fútbol

Las cogidas

Báketball

Las escondidas

Ajedrés

Las cometas

Natación

Los ensacados

Volley

Los trompos

5. **Cree que importante fomentar los juegos tradicionales en la Institución Educativa? SI, NO Y PORQUÉ**.....
.....



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

JUEGO N° 7

Tema: “LOS TROMPOS”



Metodología: Juego

Lugar: Patios de la Institución

Tiempo estimado: Treinta minutos

Recursos: Trompo, piola, tiza,

Organización: Individual

Objetivo: Conocer las habilidades de los participantes para realizar este juego tradicional.

Destreza a desarrollar: Respetar reglas del juego en base a la acción a realizar socializando tiempo y espacio.

Dinámica: Me preocupo por mis semejantes

- La animadora empieza indicando y repartiendo a cada participante la pauta de auto-evaluación indicando que es absolutamente personal y que no se les pedirá que la entreguen (que es para ellos). Se insistirá en que es un trabajo personal y silencioso que no lo deben comentar con otros participantes.

- La animadora explicará que el propósito es que los docentes y padres de familia, se den cuenta de la forma en que están ayudando o no a los niños en su educación.
- Compartir técnicas y metodologías para ayudar a los niños, se trata de que cada participante según su ámbito vea nuevas ideas para ayudar a los niños.
- Se indica a los participantes que se junten en grupos de 4 a 6 personas.
- Se entrega un set de tarjetas “¿Qué hacemos para apoyar a nuestros hijos/as?” por grupo.
- El grupo debe repartir a cada miembro una por una las tarjetas hasta que se acabe el set o todos tengan la misma cantidad de tarjetas. Cada cual lee sus tarjetas y piensa en sus respuestas.
- Comienza el juego: el que quiera partir contesta una de sus tarjetas. Luego los padres que deseen pueden agregar comentarios, ya sea diciendo cómo ellos lo hacen, cuáles son sus técnicas o cuáles son sus dificultades.
- Eligen un representante del grupo para su exposición.

Desarrollo del juego

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

- A la señal del guía o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.
- Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto.
- Ordenadamente, cada participante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando.
- Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.
- Los mismos subgrupos trazan una circunferencia resaltando el centro, a una señal pican con sus trompos tratando pegar en el centro; quien está más alejado de éste, debe dejar el trompo en el suelo para que el resto trate de arriarlo al interior de la circunferencia con sus trompos bailando, a los que se coge en la mano para golpear al del suelo.

Aquel que no hace bailar al trompo y no ha topado al del suelo, pondrá el trompo en el piso, reemplazando al anterior.

Evaluación

Preguntar a los participantes que les pareció la actividad propuesta, si les agradó o no.

Se reparte material para padres: ¿Cómo ayudar a los estudiantes? y se les pide responder a las siguientes preguntas con la mayor franqueza posible.

Poner una X en la respuesta que crea conveniente.

	SI	NO
1.Me aseguro de que mi hijo/a tenga en casa un lugar adecuado para hacer las tareas y estudiar		
2.Me intereso por lo que a mi hijo/a está aprendiendo en la escuela y pregunto por sus avances y dificultades		
3.Converso con mi hijo/a acerca de lo que vemos en la TV o leemos algo en conjunto		
4.Me ocupo que cumpla con todas sus tareas escolares.		
5.Reconozco sus logros escolares y le felicito por ello.		
6.Asisto a las reuniones y citaciones que realiza la escuela		

Mediante este cuestionario se conocerá en algo si los participantes se preocupan por los estudiantes y realizar los correctivos necesarios en favor de los niños.



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

JUEGO N°8

Tema: LA PLANCHA



Metodología: Juego

Lugar: Patios de la Institución

Tiempo estimado: Treinta minutos

Recursos: Tapas de botella de metal, piedras o monedas de a cincuenta centavos.

Organización: Grupal (cinco personas)

Objetivo: Identificar principios de igualdad y equidad entre los participantes

Destreza a desarrollar: Diferenciar los elementos comunes no comunes de un todo, relacionándolos entre sí.



Dinámica: Dinámica: El Monosabio

Los jugadores están en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más; la tercera, 1, 2, 3 (en el orden en que se empezó, sin equivocarse) y así todas las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta. Los

jugadores finalistas, tendrán mayor dificultad, pues les corresponde tocar y recordar mayor cantidad de objetos.

Esta dinámica propone además:

Desarrollar, la observación, atención y memorización.

Fomentar a la participación del tema expuesto.

Determinar información relevante y práctica.

Desarrollo del juego.

- La animadora procederá a solicitar a los participantes que este es un juego de puntería.
- Solicitará realizar un círculo en el piso, dentro del cual se colocarán las monedas de veinte y cinco centavos (dos por cada jugador).
- Luego cada participante lanzará su moneda, quien esté más cerca al círculo será el primero en ejecutar su tiro para sacar las monedas.
- Seguirá quien quedó en segundo, tercer, cuarto y quinto lugar.
- El juego termina cuando se saque la última moneda del círculo

Variante

- La animadora explicará a los participantes que este es un juego de puntería.
- Pedirá que se realice un agujero de unos cinco a diez centímetros, con la finalidad de meter la mayor cantidad de monedas en el mismo.
- Solicitará que de a uno lancen al agujero su moneda, quien esté más cerca a dicho agujero en su lanzamiento empezará por coger todas las monedas de los demás participantes y procederá a lanzar al agujero.
- Luego vendrá quien quedó en segundo lugar, tercero, cuarto y quinto lugar.
- El juego termina cuando se hayan metido la última moneda en el agujero.

Evaluación

Preguntar a los participantes si les agradó o no el juego.

Solicitar a los participantes si conocieron otras formas de realizar este juego.

Pedir su colaboración siempre en actividades con sus hijos y estudiantes respectivamente.

Preguntar que otros juegos han jugado con monedas, en épocas pasadas.

Conteste las siguientes preguntas con SI o NO las siguientes preguntas.

PREGUNTA	SI	NO	NUNCA
1. Ha practicado más de un juego tradicional.			
2. Conoce las reglas de los juegos tradicionales.			
3. Fue algo positivo para su vida.			
4. A través del tiempo se ha ido perdiendo estos juegos.			



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES.

- La aplicación de la guía de actividades lúdicas para fomentar el Buen Vivir tuvo una acogida satisfactoria de toda la comunidad educativa de la escuela Miguel de Cervantes, de los padres de familia, docentes y directora los cuales mostraron interés por aprender a trabajar en ella y con ella.
- Con las capacitaciones realizadas por la investigadora a los docentes y padres de familia, se pudo dar a conocer de una manera oportuna los temas de la propuesta como es las actividades lúdicas y el Buen Vivir.
- Concientizar el uso adecuado de las actividades lúdicas mediante juegos, dinámicas, socio dramas en las cuales se aplican los principios del Buen Vivir. Mediante un taller se evaluó si se llegó a los padres de familia y docentes con los conceptos claros del Buen Vivir.
- Finalmente se concluye que el trabajo investigativo ha arrojado buenos resultados para mejorar la enseñanza aprendizaje el eje transversal del Buen Vivir, con la ayuda de actividades lúdicas y creativas.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que se realice investigaciones en las escuelas rurales, en las cuales se evidencia la falta de actividades para los padres de familia en temas no solo del Buen Vivir, sino de derechos.
- En la escuela investigada se evidencia que los padres de familia estaban unidos, al igual que el cuerpo docente, por lo que se recomienda se mantenga así para tener una adecuada calidad para los niños y niñas
- Se invita a los maestros y maestras a utilizar, aprovechar el material del medio para así evitar gastos económicos en los padres de familia, ya que en el sector rural es difícil acceder a recursos didácticos adecuados para su edad.
- Es importante tomar en cuenta el grado de educación que tiene los padres de familia, para desarrollar los diferentes principios del Buen Vivir, y poder entender de mejor manera las actividades realizadas y el disfrute de los mismos.
- Promover por parte de la escuela y sus directivos la inserción de los padres de familia en las actividades pedagógicas que se realizan a favor de los niños y niñas, ya que solo así se mantendrá y fomentará las actividades lúdicas como una estrategia para el Buen Vivir entre la comunidad educativa y la sociedad.

Referencias Bibliográficas

Bibliografía Citada

ADORNO, Theodor. Educación para la Emancipación. Ediciones Morata-Madrid-España. 1998.

BIHLER, M. (2004) Educación una forma de vida. Valencia-Madrid.

BISHOP, A. (2004) Matemáticas en el context de la Educación..In T.P.Carpenter, J.A.Dossey&J.L.Koehler (Eds.) Classics in mathematics education research) Reston, VA, USA: National Council of Teachers of Mathematics.

CORTHORN, C. & PÉREZ, L.M. (2005). Educación de Calidad para nuestros hijos: Guía de apoyo para la familia. Santiago de Chile: MINEDUC – UNICEF.

DELORS, Jacques. La educación encierra un tesoro. Madrid, España. Editorial Santillana, ediciones UNESCO. 1996.

DEWEY, Jhon, Democracia y Educación (2002). Buenos Aires- Argentina.

GAARDER, Jostein. El mundo de Sofía. Madrid, España. Ediciones Siruela.

GARCÍA, L (2001) La educación cimiento del futuro.

GARCÍA, A y OTROS (2002).Primera Edición. Los Juegos en la Educación Física de los 12 a los 14años. Barcelona España. Editorial Inde.

GLAZMAN, Raquel, “Planes de estudio, propuestas institucionales y realidad curricular”, Ediciones Nueva Imagen pp45-128, CISE UNAM 1998.

HUIZINGA, Johan (2002). El Juego una actividad para todos. Erasmo. Salvat Editores.

ISENBERG y Otro (2010). El juego esencial para todos los niños.

JIMÉNEZ Carlos. (2007).Reflexión para el Docente. Ediciones CISE UNAM. México..

LOUGHLIN, A. (1971) Recreo dinámica del Adolescente Tiempo Libre y Motivación. Buenos Aires. Librería del Colegio Buenos Aires.

Ministerio de Educación Quito Ecuador; (2010) Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica.

NEEF, Max en Saber y Comprender Universidad Austral de Chile, Valdivia, Chile (2003:10)

PIAGET, J. (1990). La formación del símbolo en el niño. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.

PETRUS, Antoni (1998), Currículum de enseñanza Física en la Enseñanza Primaria, Barcelona-España

RAMÍREZ. R. (2008) El Buen Vivir y La Educación.

RODRÍGUEZ Severino, (2002). Los Juegos en la Educación Física. Barcelona España. Editorial Inde.

WHITEHEAD, Alfred. Los Fines de la Educación. (2.004). UNAM-México

Bibliografía Virtual

<http://bibliotecasdeecuador.blogspot.com/.../repositorios-digitales-ecuador.htm...>

<http://estudioteca.net/universidad/sociologia/max-weber-tipos-deeducacion-y-dominacion/>

<http://animacionsociocultural.yolasite.com>

<http://educacion.gob.ec/que-es-el-buen-vivir/>

<http://www.dinosaurio.com/maestros/dinamicas.asp>

<http://www.decrecimiento.info/2007/09/las-necesidades-humanas-segn-max-neef.html>

<http://www.planv.com.ec/ideas/ideas/la-desnudez-del-sumak-kawsay>

<http://www.mareloelias.com/opinion373>[Citado: 13 Enero 2013

<http://edurec.wordpress.com/2009/05/13/tipos-de-educacion-fomal-no-formal-e-informal/>[Citado:14 Enero 2013]

http://scholar.google.com.ec/scholar?hl=es&q=juegos+tradiconales&btnG=Buscar&lr=&as_ylo=&as_vis=0; [Citado:15 Febrero 2013]

[http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html;](http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html) [Citado: 16 Febrero 2013]

<http://www.mitecnologico.com/Main/ManualDeFunciones> 10/05/2012

ANEXOS



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ANEXO 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE

LA ESCUELA “MIGUEL DE CERVANTES”

OBJETIVO:

Establecer el grado de conocimiento sobre las actividades lúdicas y el Buen Vivir.

Estimados Docentes del plantel solicito de la manera más comedida responder a la siguiente encuesta, la misma que permitirá proponer guía de actividades lúdicas para fomentar el Buen Vivir.

1.- ¿Orienta usted sobre las actividades lúdicas a sus estudiantes?

- a. Nunca ()
- b. A veces ()
- c. Siempre ()
- d. Una vez ()

2.- ¿Cree usted que los padres de familia ayudan a rescatar nuestros juegos tradicionales?

- a. Si ()
- b. No ()

3.- ¿Utiliza usted en el aula estrategias metodológicas que tengan relación con el eje transversal sobre el Buen Vivir para motivar la clase?

- a. Nunca ()
- b. A veces ()
- c. Siempre ()
- d. Una vez ()

4.- ¿Usted como docente ha recibido cursos de capacitación que tengan relación con lo lúdico?

- a. Nunca ()
- b. A veces ()
- c. Siempre ()
- d. Una vez ()

5.- ¿Le es fácil impartir en su asignatura los aspectos lúdicos dentro del CPEA?

- a. SI ()
- b. NO ()

6.- ¿De qué manera influye en los estudiantes la falta de actividades lúdicas?

.....
.....
.....
.....

7.- ¿Usted como docente enseña con el ejemplo al aplicar las actividades lúdicas?

- a. Nunca ()
- b. A veces ()
- c. Siempre ()
- d. Una vez ()

8.- ¿cree usted que se están perdiendo las actividades lúdicas?

- a. SI ()
- b. NO ()

¿Por qué?

.....
.....
.....

9.- ¿Qué actividades podría realizar para fomentar las actividades lúdicas?

- a. Juegos ()
- b. Dinámicas ()
- c. Rondas ()
- d. Canciones ()
- e. Bailes ()

10.- ¿Usted como docente está de acuerdo que las actividades lúdicas sean impartidas en horas clase?

- a. SI ()
- b. NO ()

¿Por qué?

.....
.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ANEXO 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE

LA ESCUELA “MIGUEL DE CERVANTES”

OBJETIVO:

Establecer el grado de conocimiento sobre las actividades lúdicas y el Buen Vivir. Estimados Padres de familia del plantel solicito de la manera más comedida responder a la siguiente encuesta, la misma que permitirá proponer guía de actividades lúdicas para fomentar el Buen Vivir.

1.- ¿Juega usted con sus hijos e hijas?

- a. Nunca ()
- b. A veces ()
- c. Siempre ()
- d. Una vez ()

2.- ¿Cree usted que los docentes ayudan a rescatar nuestros juegos tradicionales?

- a. Si ()
- b. No ()

3.- ¿Cómo padre de familia realiza actividades lúdicas con sus hijos?

- a. Nunca ()
- b. A veces ()
- c. Siempre ()
- d. Una vez ()

4.- ¿Cómo padre de familia ha recibido capacitaciones sobre el Buen Vivir?

- a. Nunca ()
- b. A veces ()

- c. Siempre ()
- d. Una vez ()

5.- ¿Conoce si a sus hijos e hijas le imparten el eje transversal del Buen Vivir en la Escuela?

- a. SI ()
- b. NO ()

6.- ¿Le gustaría conocer acerca del Buen Vivir?

- a. SI ()
- b. NO ()

7.- ¿Cree usted que el juego estimula el aprendizaje y por tal motivo son más sociables?

- a. Nunca ()
- b. A veces ()
- c. Siempre ()
- d. Una vez ()

8.- ¿Cree usted que se están perdiendo las actividades lúdicas?

- a. SI ()
- b. NO ()

¿Por qué?

.....

9.- ¿Qué actividades podría realizar para fomentar las actividades lúdicas?

- a. Juegos ()
- b. Dinámicas ()
- c. Rondas ()
- d. Canciones ()
- e. Bailes ()

10.- ¿Estaría de acuerdo usted con la elaboración de una guía para fomentar el Buen Vivir entre los docentes y padres de familia?

a. SI

b. NO

¿Por Qué?.....

.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ANEXO 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL
HOMBRE
ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA
DE LA ESCUELA “MIGUEL DE CERVANTES”

OBJETIVO: Establecer el grado de conocimiento sobre las actividades lúdicas y el Buen Vivir.

Estimado Directora del plantel solicito de la manera más comedida responder a la siguiente encuesta, la misma que permitirá proponer una guía de actividades lúdicas para fomentar el Buen Vivir.

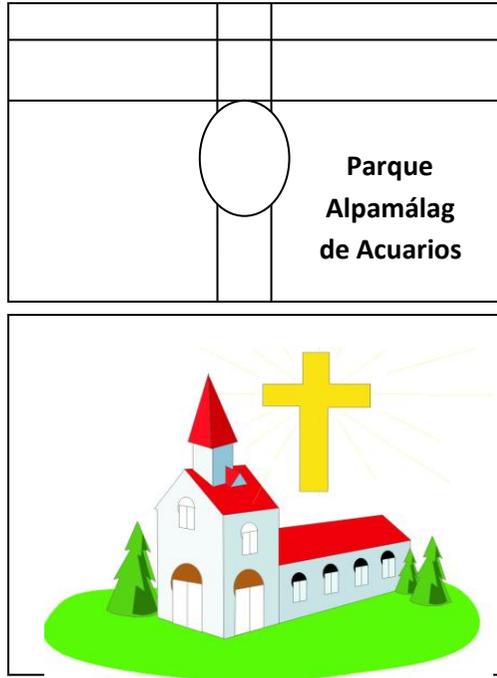
- 1.- ¿En la Institución que usted dirige realiza actividades lúdicas con los estudiantes?
- 2.- ¿Cree usted que es importante realizar actividades lúdicas en la institución?
- 3.- ¿En qué asignatura cree usted que se debe dar prioridad a las actividades lúdicas?
- 4.- ¿Como autoridad ha realizado cursos de capacitación sobre actividades lúdicas dirigidas a docentes para fomentar el Buen Vivir?
- 5.- ¿Creó usted que una guía mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?
- 6.- ¿En qué porcentaje cree usted que los docentes utilizan actividades lúdicas en sus horas clase?
- 7.- ¿Cree usted que con una guía de actividades lúdicas mejorará la relación entre padres e hijos?
- 8.- ¿Conoce usted, sobre el aspecto lúdico?
- 9.- ¿Al recibir una guía mejorará el aprendizaje con los niños y niñas?
- 10.- ¿Estaría de acuerdo usted con la elaboración de una guía para fomentar el buen vivir entre docentes y padres de familia?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ANEXO 4





Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ANEXO 5: FOTOGRAFÍAS

Fotografía No.1

FACHADA PRINCIPAL DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: La Investigadora

Fotografía No.2



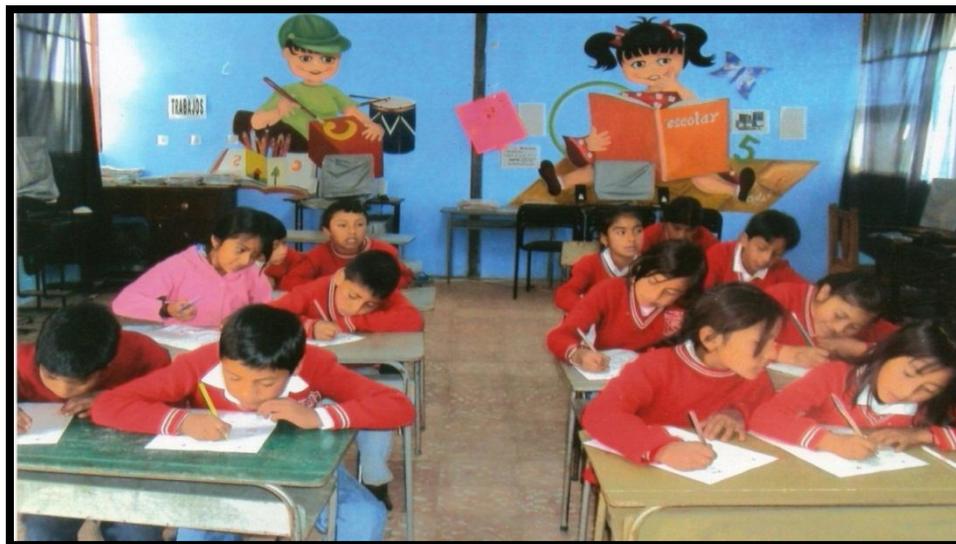
Fuente: Lic. Wilma Hurtado. Directora de la Escuela Miguel de Cervantes

Elaborado por: La Investigadora



ANEXO 6

Fotografía No.3



Fuente: Estudiantes en el aula de Computación.

Elaborado por: La Investigadora.

Fotografía No.4



Fuente: Madres de familia contestando el cuestionario

Elaborado por: La Investigadora



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ANEXO 7

Fotografía No. 5



Fuente: Patio Central de la Institución

Elaborado por: La Investigadora

Fotografía No.6



Fuente: Padres de familia contestando la encuesta

Elaborado por: La Investigadora



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ANEXO 8

Fotografía No.7



Fuente: Aula de recuperación y patio principal

Elaborado por: La Investigadora