



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN

EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

Autora:

Granja Cueva Sonia Mercedes

Tutor:

Viera Zambrano Ángel Rodrigo Mgs.

Latacunga-Ecuador

Febrero 2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Sonia Mercedes Granja Cueva declaro ser autora del presente proyecto de investigación: “**ESTRATEGIAS LÚDICAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**”, siendo el Mgs. Ángel Rodrigo Viera Zambrano tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Latacunga, Febrero 2017

.....
Sonia Mercedes Granja Cueva
C.I.0502410228

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“Estrategias lúdicas de enseñanza-aprendizaje”**, de Granja Cueva Sonia Mercedes, 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 Validación de Proyecto que el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Febrero 2017

El Tutor

.....
Mg.S Ángel Rodrigo Viera Zambrano
C.C.050115466-0

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, la postulante: Granja Cueva Sonia Mercedes con el título de Proyecto de Investigación: **“Estrategias lúdicas de enseñanza-aprendizaje”** ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

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

Latacunga, Febrero 2017

Para constancia firman:

.....
MSc. Pablo Andrés Barba Gallardo
C. I. 1719308148
LECTOR 1

.....
MSc. Jenny Maricela Criollo Salinas
C.I.1803017753
LECTOR 2

.....
MSc. Jenny Moraima Balseca Mora
C.I. 0501996375
LECTOR 3

AGRADECIMIENTO

Un reconocimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, a la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, institución que me acogió y brindó una formación profesional. La gratitud eterna al Mgs. Ángel Viera, tutor del proyecto de investigación, su oportuna orientación facilitó la realización de este trabajo, de la misma forma a todos los catedráticos de la Carrera de Educación Básica que supieron ser dignos maestros para impartir sus conocimientos y experiencias. Finalmente, una especial gratitud a todas las personas con quienes compartí en las aulas de la Alma Mater, junto a ellos se ha ido cristalizando las aspiraciones personales y colectivas para servir desde la docencia a la sociedad.

Sonia Mercedes Granja Cueva

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico a Dios por darme la fortaleza en los momentos más difíciles; con una deferencia especial y con todo el amor a mis queridos hijos Andrés y Matías para ellos mis anhelos, mis sueños y mi esfuerzo; a mis padres y hermanos por el apoyo a lo largo de mi carrera universitaria, ellos me enseñaron a rebasar todas las barreras que en la vida se presenta. A todas las personas que con su aliento espiritual se convirtieron en héroes anónimos agoreros de la gloria.

Sonia



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

TITULO: “ESTRATEGIAS LUDICAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE”

Autora: Sonia Mercedes Granja Cueva

RESUMEN

La actualidad educativa exige estrategias activas para la construcción del aprendizaje significativo de los estudiantes, en este marco las estrategias lúdicas constituyen el recurso didáctico más dinámico debido a que ofrecen la posibilidad de aprender de manera amena, entretenida y motivada. El objetivo que persigue el presente trabajo de investigación es identificar la situación actual del uso de estrategias lúdicas en los docentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” mediante una investigación de campo para recomendar alternativas de mejoramiento en el proceso enseñanza-aprendizaje. Un problema que afrontan las instituciones del sistema educativo es la falta de motivación de los docentes en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, en estas circunstancias las clases resultan tradicionalistas, donde el discurso magistral del docente produce aburrimiento y la desconcentración de los estudiantes. Durante el proceso de investigación se utilizaron métodos y técnicas de investigación científica tales como: el método científico, método inductivo, método deductivo, método analítico, método sintético; y métodos particulares como el método descriptivo y el método dialéctico; además técnicas de investigación como la encuesta y la entrevista, las mismas que permitieron obtener datos de información de la población objeto de estudio; los resultados de la investigación permitieron tener un diagnóstico claro y objetivo de la realidad institucional en cuanto a las falencias de los docentes en la concreción del microcurrículo en el aula, donde hay una marcada vigencia de metodologías tradicionales de enseñanza alejadas por completo a los paradigmas constructivistas y a las técnicas activas de aprendizaje. En este sentido y a manera de conclusión general el aporte que genera la investigación se resume en primera instancia en un llamado a la autorreflexión de los docentes para capacitarse en estrategias lúdicas y en segundo lugar una orientación a los directivos de la unidad educativa para que generen espacios de trabajo en equipo que supere estas falencias de gran impacto en el proceso formativo de los estudiantes.

Palabras clave: Estrategias, lúdicas, proceso, enseñanza, aprendizaje, motivación, atención.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION

TITLE: “LÚDICA TEACHING-LEARNING STRATEGIES”

Author: Sonia Mercedes Granja Cueva

ABSTRACT

The current educational demands active strategies for the construction of significant learning of students, in this investigation playing strategies are the most dynamic didactic resource because they offer the possibility of learning in a fun, entertaining and motivated way. The objective of this researching is to identify the current situation of the use of play strategies in teachers of “Once de Noviembre” Educative Unit, through this field research to recommend alternatives for improvement in the teaching-learning process. One problem faced by the institutions of the educational system is the lack of motivation of teachers in the development of the teaching-learning process, in these circumstances the classes are traditionalist, where the teacher's masterful discourse invites monotony and the students` disinterest. During the research process methods and techniques of scientific research were used such as: the scientific method, inductive method, deductive method, analytical method, synthetic method; And particular methods such as the descriptive method and the dialectical method; As well as investigative techniques such as the survey and the interview, the same ones that allowed to obtain data of information of the population object of study; The results of the research allowed to have a clear and objective diagnosis of the institutional reality regarding the failures of the teachers in the concretion of the microcurriculum in the classroom, where there is a marked validity of traditional teaching methodologies far removed from the constructivist paradigms And active learning techniques. In this sense and by way of general conclusion the contribution generated by the research is summarized in the first instance in a call to self-reflection of teachers to be trained in play strategies and secondly an orientation to the managers of the educational unit to generate spaces Of teamwork that overcomes these shortcomings of great impact in the formative process of the students.

Key words: Play strategies, teaching - learning process, motivation, attention.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDO	Pág.
PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
INDICE.....	ix
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	6
5.1. Contextualización.....	5
6. OBJETIVOS.....	12
6.1.General.....	12
6.2.Específicos	12
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACION A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	13
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	15
8.1.Didáctica	15
8.1.1. Clasificación de la Didáctica.....	17
8.1.2. Capacidades que se desarrollan con la didáctica lúdica.....	19
8.1.3. Objeto de estudio y de intervención de la Didáctica.....	19
8.2. Estrategias de Aprendizaje.....	21
8.2.1. Tipos de estrategias de aprendizaje.....	22
8.2.2. Técnicas y estrategias de aprendizaje	23
8.3. Estrategias Lúdicas	24

8.3.1. La importancia de las estrategias lúdicas	25
8.3.2. Principios de las estrategias lúdicas	26
8.3.3. Características de las estrategias lúdicas.....	27
8.3.4. El componente lúdico en el proceso de aprendizaje	28
8.4. Proceso enseñanza aprendizaje	29
8.4.1. Dimensiones del proceso enseñanza aprendizaje.....	30
8.4.2. Componentes del proceso enseñanza – aprendizaje.....	32
8.4.3. El proceso enseñanza aprendizaje y el éxito escolar.....	32
9. PREGUNTAS CIENTIFICAS.....	33
10. METODOLOGÍA	33
10.1. Tipo de Proyecto	33
10.2. Propósito de la Investigación	33
10.3. Tipo de la investigación	34
10.4. Métodos de Investigación:	34
10.4.1 Análisis	35
10.4.2. Síntesis	35
10.4.3. Observación científica.....	35
10.5. Técnicas e instrumentos	36
10.6. Unidades de Estudio (población y muestra).....	36
11. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	37
11.1. Análisis de resultados de la entrevista aplicada a los directivos de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”	37
11.1.1. Entrevista al rector de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.	37
11.1.2. Entrevista al vicerrector 1 de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”	39
11.1.3. Entrevista a la vicerrectora 2 de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”43	
11.1.4. Entrevista al inspector general de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” ...	46
11.2. Encuesta a los docentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”	49
11.3. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” ...	59
12. PRESUPUESTO	69
13. IMPACTOS :.....	69
13.1. Impacto social	69
13.2 Impacto Educativo	69
14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	71

14.1. Conclusiones	71
14.2. Recomendaciones	72
15. BIBLIOGRAFIA.....	73
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población y muestra.....	35
Tabla N° 2: Importancia de las estrategias lúdicas.....	48
Tabla N° 3: Factor didáctico para la falta de interés.....	49
Tabla N° 4: Momento del ciclo del aprendizaje.....	50
Tabla N° 5: Frecuencia realiza actividades lúdicas.....	51
Tabla N° 6: Tipo de estrategias lúdicas utilizada.....	52
Tabla N° 7: Actividades lúdicas y aprendizaje significativo.....	53
Tabla N° 8: Actividades lúdicas y creatividad.....	54
Tabla N° 9: Como aprenden mejor.....	55
Tabla N° 10: Factor que limita las estrategias lúdicas.....	56
Tabla N° 11: Estrategias y subniveles.....	57
Tabla N° 12: actividad que me gusta realizar	58
Tabla N° 13: Me aburren las clases y no pongo atención	59
Tabla N° 14: Frecuencia los maestros utilizan el juego	60
Tabla N° 15: Aprende mejor	61
Tabla N° 16: Le gustaría hacer en clases	62
Tabla N° 17: Cuando cantas, bailas, trabajas en grupo, aprendes mejor	63
Tabla N° 18: Los juegos te ponen de buen humor.....	64
Tabla N° 19: Frecuencia que le da sueño y pereza	65
Tabla N° 20: Momento que juega en clase	66
Tabla N° 21: Todos los profesores deberían hacer jugar	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Importancia de las estrategias lúdicas.....	48
Gráfico N° 2: Factor didáctico para la falta de interés.....	49
Gráfico N° 3: Momento del ciclo del aprendizaje.....	50
Gráfico N° 4: Frecuencia realiza actividades lúdicas.....	51
Gráfico N° 5: Tipo de estrategias lúdicas utilizada.....	52
Gráfico N° 6: Actividades lúdicas y aprendizaje significativo.....	53
Gráfico N° 7: Actividades lúdicas y creatividad.....	54
Gráfico N° 8: Como aprenden mejor.....	55
Gráfico N° 9: Factor que limita las estrategias lúdicas.....	56
Gráfico N° 10: Estrategias y subniveles.....	57
Gráfico N° 11: actividad que me gusta realizar	58
Gráfico N° 12: Me aburren las clases y no pongo atención	59

PROYECTO DE TITULACIÓN II

1. INFORMACIÓN GENERAL

- **Título del Proyecto:** Estrategias Lúdicas de Enseñanza-Aprendizaje
- **Fecha de inicio:** 12 de Abril 2016
- **Fecha de finalización:** 03 de Febrero 2017
- **Lugar de ejecución:**
Institución: Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Barrio: La Laguna
Parroquia: Ignacio Flores
Cantón: Latacunga
Provincia: Cotopaxi
Zona: 3
- **Facultad que auspicia:**
Facultad de Ciencias Humanas y Educación
- **Carrera que auspicia:**
Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.
- **Proyecto de investigación vinculado:**
- **Equipo de Trabajo:**
- **Tutor de Titulación 1**
Nombres y Apellidos: Cárdenas Barriga Patricio Manuel Dr. Mg.
No. C.I: 0501619910
Teléfono: 0983284003
Email: manuel.cardenas@utc.edu.ec
- **Tutor de Titulación 2**
Nombres y Apellidos: Viera Zambrano Ángel Rodrigo Lic. Mgs.
No. C.I: 0501154660
Teléfono: 0994658688

Email: angel.viera@utc.edu.ec

- **Rector de la Institución**

Nombres y Apellidos: Rodríguez Esquivel Klever Ataulfo Msc.

No. C.I.: 0502125164

Teléfono: 0985178346

Email: kleberato.74@hotmail.com

- **Docente de la Institución**

Nombres y Apellidos: Araque Ponce Myrian Eulalia Lcda.

No. C.I: 0501095434

Teléfono: 0998139822

Email: miry000@hotmail.com

- **Coordinador del Proyecto**

Nombres y Apellidos: Granja Cueva Sonia Mercedes

No. C.I:050241022-8

Teléfono: 0984154380

Email: sonygranja090478@gmail.com

- **Área de Conocimiento:** Eje Profesional

- **Línea de investigación:** Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

- **Sub líneas de investigación de la Carrera:** Educación Infantil

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El propósito que persigue esta investigación es determinar la situación actual del uso de estrategias lúdicas en los docentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” mediante una investigación de campo para recomendar alternativas de mejoramiento en el proceso enseñanza- aprendizaje. Un problema que afrontan las instituciones del sistema educativo y en particular la unidad objeto de estudio es la falta de motivaciones de los docentes para abordar el proceso educativo y formativo, en este sentido las clases resultan tradicionalistas, donde el discurso magistral del docente

produce aburrimiento y desconcentración de los estudiantes; ante este problema surge el tema como un elemento de estudio para aportar a la solución didáctica de lo que se ha descrito.

Durante el proceso de investigación se utilizaron métodos generales y particulares como el análisis, la síntesis, la observación y el método científico; los resultados de la investigación permiten tener un diagnóstico claro y objetivo de la realidad institucional en cuanto a las falencias de los docentes en la concreción del microcurrículo en el aula, donde hay una marcada vigencia de metodologías tradicionales de enseñanza alejadas por completo a los paradigmas constructivistas y a las técnicas activas de aprendizaje.

En este sentido y a manera de conclusión general el aporte que genera la investigación se resume en primera instancia en un llamado a la autorreflexión de los docentes para capacitarse en estrategias lúdicas y en segundo lugar una orientación a los directivos de la unidad educativa para que generen espacios de trabajo en equipo que supere estas falencias de gran impacto en el proceso formativo de los estudiantes.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La investigación se orienta al estudio de nuevas estrategias lúdicas que actualmente aqueja al sector educativo provocando la falta de interés que tienen los estudiantes hacia las clases dictadas por sus maestros, esta situación se ha podido observar dentro de la Unidad Educativa Once de Noviembre, en donde las clases se han vuelto aburridas y formales llevando esto a la inactividad de los estudiantes.

Se considera que la aplicación de esta investigación aportará al desarrollo práctico de las actividades de los docentes dándoles una alternativa de la implementación de estrategias lúdicas enfocadas en el desarrollo del potencial de los estudiantes, adecuando la pedagogía de manera que contribuya al mejoramiento del proceso

enseñanza aprendizaje basándonos en lo lúdico como manifestación primordial del alumno a través de diversas actividades.

El aporte práctico de esta investigación estará enfocado a la formación del estudiante ampliando y estimulando las inteligencias múltiples utilizando el juego como instrumento para generar nuevos conocimientos, además de motivar la participación de todo el grupo siendo ellos los protagonistas en lo que denominaremos crear y recrear a partir de los acontecimientos de su entorno, mismo que garantizará el mejor desempeño tanto del docente como del estudiante.

Para esta investigación utilizaremos la técnica de la entrevista y su instrumento el cuestionario para obtener datos, se realiza con el fin de obtener la información necesaria que servirá para el desarrollo del presente proyecto, se la aplicará a los directivos de la institución, así como también la técnica de la encuesta con su instrumento cuestionario que se aplicará a los docentes y docentes de la institución, estos instrumentos servirán para futuras investigaciones relacionadas con el mismo tema.

Este proyecto de investigación es novedoso ya que siempre la enseñanza se la enfocado de forma mecánica que termina en la desmotivación del estudiante, sin embargo las estrategias lúdicas de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus habilidades, destrezas jugando y a la misma vez aprendiendo de esta manera obtener un mayor y mejor rendimiento durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

La relevancia social de este proyecto de investigación va a beneficiar de forma directa a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre ya que se ha podido observar que el componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de

enseñanza-aprendizaje, además puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva a los estudiantes y permitirá una comunicación real dentro del aula.

Este proyecto de investigación es factible debido a que se cuenta totalmente con la apertura de las autoridades de la institución. La colaboración desinteresada de los estudiantes que constituyen el principal elemento por lo cual se realiza dicha investigación. Se cuenta además con los recursos materiales necesarios como: computadora, proyector, videos, flash memory, filmadora, grabadora, materiales de oficina y bibliografía para que se desarrolle sin percances dicha investigación.

Se dispone de los recursos financieros los mismos que se serán financiados en su totalidad por los investigadores.

Las limitaciones en la aplicación de este proyecto serán debido a que el actual sistema educativo no permite que los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas a través de actividades lúdicas ya que tienen sus lineamientos establecidos.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios Directos son 480 alumnos del subnivel de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

- Niños: 144
- Niñas: 336

Los beneficiarios indirectos son los docentes y los alumnos de la Unidad Educativa Once de Noviembre.

- Hombres: 455
- Mujeres: 1302

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

¿De qué forma incide la falta de conocimientos de estrategias lúdicas a los alumnos del subnivel de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Once de Noviembre dentro del proceso enseñanza aprendizaje?

5.1 Contextualización

¿Qué son las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje?

Las estrategias lúdicas no son más que actividades diseñadas para crear un ambiente armónico en los docentes en dónde se halla inmerso el proceso enseñanza aprendizaje buscando que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego como elemento clave en desarrollo de cada una de las actividades.

Para ello los docentes tendrán que comprender que el juego es la plataforma fundamental en dónde se convierte el conocimiento teórico en aprendizaje significativo, tomando cuenta que el niño necesita jugar no solo para tener placer y entretenimiento sino también para aprender y comprender el mundo.

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de la década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En estos últimos 5 años, en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras”. BAUTISTA. (2000). En Latinoamérica la estrategia lúdicas se han ido implementando paulatimamente hasta llegar a afianzarse en la educación de los niños y niñas de los países latinos. Los países más desarrollados en la zona sur del continente Americano desde la década de los 70, implementaron ludotecas para la capacitación de los docentes en las cuáles se lograba integrar una forma de enseñanza innovadora a través del juego.

La lúdica en una metodología pedagógica en el los últimos años a cogido gran impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación moderna, la globalización del mundo a través de la tecnología a permitido que los conocimientos se impartan de forma inmediata, por lo que los docentes en latinoamerica se han capacitado para estar a la par de los cambios que la educación ha sufrido en los últimos años.

En el Ecuador dentro del proyecto del Buen Vivir se ha cosiderado que: “El ocio creador, el arte, el erotismo, la artesanía, la participación democrática, la fiesta, el cuidado de las personas y de la naturaleza o el de la participación de actividades comunitarias”. SENPLADES. (2009). Lo que de muestra que para los ecuatorianos esta el derecho a tener una vida donde el ocio aporte a desarrollo del arte y cultura.

En la educación se aplica el sentido del ocio como medio de enseñanza esto se lo realiza con el desarrollo de la lúdica en los estudiantes de los Niveles de educación General Básica y Bachillerato.

La Ley de Organización de la Educación dentro del Art. 2 de los principio garantiza “el derecho de las personas a una educación de calidad y calidéz, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. LOEI. (2011). En el Ecuador esta claro que la aplicación de metodologias y estartegias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje esta sobre entedido como un derecho, por tal motivo el aplicar estrategias lúdicas en los niños y niñas de Educación General Básica es fundamental para su formación escolar.

En la Unidad Educativa “Once de noviembre”, el personal docente desconoce de los beneficios que la aplicación de la estrategias lúdicas tiene en el aprendizajes de los

niños y niñas, el desarrollo de un aprendizaje significativo en los estudiantes se lo realiza a través de la transmisión apropiada de los conocimientos, los docentes de las instituciones educativas deberán instruirse en la implementación de las estrategias lúdicas.

Las estrategias lúdicas son técnicas que permiten al estudiante aprender mediante el juego, donde aplicar diferentes actividades recreativas, les ayudará a afianzar el conocimiento en los niños y niñas, en especial si son estudiantes de Subnivel de Educación General Básica Media, en donde en estas edades están más dispuestos a recibir el conocimiento. Las estrategias son herramientas con las cuales los docentes pueden apoyarse para la transmisión de las temáticas impartidas en el aula.

ALCOY, Mery. (1991). Define a las estrategias lúdicas como: “Actividades psicomotrices en un juego simultáneo de expresión lingüística, dinámica y plástica estructurado al globalizar el trabajo de educación infantil y la interconexión de diferentes elementos como tal”. (Pág.13).

Las actividades lúdicas son inherentes a los seres humanos es decir que nace con él, pero por supuesto se necesita potencializar de manera adecuada para que se conviertan en actividades que vayan a desarrollar la capacidad cognitiva de los estudiantes para así mejorar el desempeño del mismo.

CAMPOS, José. (2003). Define a las estrategias lúdicas como: “Si el niño sabe qué hace y para que lo hace, dentro de un clima afectivo de confianza y seguridad su evolución siempre será positiva, para ello el juego es la base como estrategia”. (Pág.5).

Muchos de los conocimientos suelen enseñarse de una forma mecánica que a futuro el estudiante no recordara o se le hará difícil recuperar de su memoria por ello se define

al juego como estrategia para poder enseñar conceptos y otros conocimientos de una manera práctica y creativa convirtiendo un placer el enseñar y el aprender.

COBURN, Unbrelle. (2000). Concluye que: “El juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa, es un modo de expresión importante en la infancia, una especie de lenguaje por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad”. (Pág.15).

El juego en el mundo educativo determina las actividades intelectuales y emocionales de una forma práctica en donde el niño explora el mundo que lo rodea, convirtiéndose en un ser social, desarrollando mediante el juego diferentes capacidades y habilidades donde el niño asume el rol con el cual se identifica.

HUIZINGA, Joseph. (2003). Según Huizinga la función de las estrategias lúdicas es: “Desarrollar dentro de ciertos límites el entusiasmo y la emotividad ya que se trata de una simple fiesta de un momento de diversión o de una instancia más orientada a la competencia en donde la limitación espacial del juego suele ser aún más estricta y mejor definida que la temporal”. (Pág.23).

Las estrategias lúdicas son actividades que se las deben aprovechar al momento de plantear la enseñanza en el aula siguiendo el proceso evolutivo del niño contribuyendo a la madurez y la formación de su personalidad a través de distintos juegos que logren fortalecer el desarrollo y perfeccionamiento de las capacidades y habilidades de los niños.

PIAGET, Jean. (1971). De acuerdo a Piaget el juego como estrategia es: “Un método de enseñanza y una forma de aprendizaje, en el juego pueden participar y convivir niños con niñas, niños con adultos, el juego puede y debe integrarse en la vida cotidiana como una rutina porque es una fuente de aprendizaje”. (Pág.10).

El juego como estrategia es una excelente alternativa aplicable no solo con los niños sino con todo ser humano independientemente de la edad que tenga, el juego en cualquier etapa de la vida es muy importante porque mediante el podemos expresar imaginación y libertad ayudando a crecer conforme se aprende dejando a un lado la monotonía y la rutina.

El juego como estrategia lúdica dentro de la educación se vuelve una necesidad para enfrentarse a la sociedad por ser una forma de expresión espontánea y motivadora convirtiéndose así en un elemento básico para el desarrollo y adquisición de habilidades tanto cognitivas como motoras dentro del proceso educativo, esto a su vez desarrollara de forma integral las capacidades natas del niño o niña en la educación.

En consecuencia las actividades lúdicas se hacen necesarias como una herramienta de aprendizaje que de oportunidad al niño de construir su propio concepto mediante procesos de asimilación y acomodación.

Con relación al tema de estudio se ha realizado varias investigaciones así por ejemplo:

SARMIENTO, Luis. (2012). En su tesis previa a la obtención del título de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención educación básica titulada “INFLUENCIA DE LOS JUEGOS LUDICOS COMO HERRAMIENTA DIDACTICA EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS DE LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA BOLIVARIANA LOS PINOS” DEL CANTON NIRGUA AÑO LECTIVO 2011-2012.

El juego como estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje desarrolla las capacidades conceptuales y motoras mientras corre, salta, sube, baja, se esconde, estas estrategias

van convirtiéndose en un instrumento educativo por excelencia que formara íntegramente las capacidades del niño. Tomando en cuenta que jugar no es fácil pero implica mucha dedicación y compromiso para lo cual el docente deberá propiciar este interés y así garantizar el aprendizaje significativo.

De igual manera PAZMIÑO. (2011). En su tesis previa a la obtención del título de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención educación básica titulada “LUDICA-DIDACTICA PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES EN EL CANTON QUITO 2011”.

El juego es primordial puesto que hace que el niño se sienta atraído a la actividades propuestas por el docente mismas que mejoraran las condiciones del proceso enseñanza aprendizaje favoreciendo al pensamiento y al razonamiento mediante la praxis, utilizando la exploración como medio que fortalezca todos los sentidos para que procesen de mejor manera la información mediante la experiencia.

QUINTANA. (2013). En su tesis previa a la obtención del título de: Psicólogo Educativo y orientación vocacional titulada: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PSICOPEDAGOGICA DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE ACTIVO EN NIÑOS DE EDAD ESCOLAR DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA SEMILLA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”.

El juego como estrategia lúdica aporta al desarrollo psicopedagógico yendo al ritmo del proceso de madurez según los rasgos de personalidad de una manera divertida desarrollando la inteligencia emocional siendo entonces el juego un recurso en donde el niño reconozca sus pensamientos y sentimientos es decir juega y aprende a la vez desarrollando sus habilidades en todos los niveles, es decir pensamiento, memoria, competencia lingüística, movilidad, coordinación (mano, pie, ojo) propiciando la madurez social y emocional que tanto se persigue en la educación.

LINERO. (2014). En su tesis previa a la obtención del título de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención educación básica titulada: “ACTIVIDADES LUDICAS EN SU PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE QUE FAVOREZCAN LA COMPRENCION LECTORA” DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MADRE LAURA QUITO 2014.

El juego como estrategia lúdica es el conjunto de actividades que se han diseñado para crear un ambiente armónico entre estudiante- docente y docente- estudiante mismo que busca que los alumnos se apropien de todos y cada uno de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego como herramienta de comunicación eficaz dentro del proceso enseñanza aprendizaje, esto permitirá que el estudiante pueda expresarse de manera activa dando a conocer su mundo a través de las actividades que las vaya realizando de forma disciplinada.

6. OBJETIVOS:

6.1.General

Determinar la situación actual del uso de estrategias lúdicas en los docentes mediante una investigación de campo para recomendar alternativas de mejoramiento en el proceso enseñanza- aprendizaje.

6.2.Específicos

- Investigar los fundamentos teóricos y conceptuales de las estrategias lúdicas y el proceso enseñanza aprendizaje.
- Definir el procedimiento metodológico para la investigación.
- Analizar los resultados del trabajo de campo para establecer conclusiones y recomendaciones.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDAD	RESULTADO DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
Objetivo 1 Investigar los fundamentos teóricos y conceptuales de las estrategias lúdicas y el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Búsqueda de información bibliográfica.	Disponer de libros o documentos electrónicos.	Archivos de la bibliografía.
	Selección de Información.	Selección de información válida.	Citas y bibliografía citada.
	Organización de la información.	Orden lógico de la información.	Organizador gráfico.
	Redacción de los fundamentos científicos teóricos del proyecto.	Fundamentación científico técnica	Avance del proyecto
Objetivo 2 Definir el procedimiento metodológico para la investigación.	Determinación de la población.	Tabla de la población	Archivo maestro.
	Estratificación de la población.	Tabla de la población estratificada.	Avance del proyecto
	Cálculo del tamaño de la muestra	Tabla	Formula y procedimiento para calcular la muestra cuando sobrepasa 100 personas.
	Selección de métodos de investigación y técnicas de recolección de información	Método y técnica adecuada.	Avance del proyecto.

Objetivo 3 Analizar los resultados del trabajo de campo para establecer conclusiones y recomendaciones.	Aplicación de instrumentos	Encuestas, entrevistas	Evidencias físicas.
	Tabulación de resultados	Tabulado	Tablas de resultado.
	Representación estadística	Tablas y gráficos estadísticos.	Avance del Proyecto.
	Análisis e interpretación de resultados	Redacción del análisis e interpretación de resultados.	Avance del proyecto
	Conclusiones y recomendaciones	Redacción de las conclusiones y recomendaciones.	Avance del proyecto
	Redacción del informe final del proyecto	Conclusión del Proyecto.	Anillado del proyecto.

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

8.1. Didáctica

En la actualidad la educación constituye el pilar fundamental para el desarrollo de los países, sin lugar a duda es el elemento fundamental para aumentar la productividad en el mundo, por otra parte los recursos lúdicos pueden constituir como suficientes para llegar con el conocimiento de una manera más apropiada hacia los estudiantes y acceder fácilmente a la información favoreciendo así el aprendizaje de cualquier área de estudio.

Según AEBLI, Hans. (2009). Concluye que: “La didáctica es una ciencia que auxilia a la pedagogía para todo lo que tiene que ver con las tareas educativas más generales, la didáctica es el resultado del conocimiento de los procesos educativos en el intelecto de un individuo y las metodologías utilizadas”. (Pág.40).

La didáctica como disciplina sienta los principios de los docentes a la hora de elegir y desarrollar los contenidos y los propósitos siempre respaldados por los modelos de enseñanza además de tener secuencia en su desarrollo, cabe recalcar que a lo largo de la historia la educación ha ido progresando y ganando terreno en el marco de los avances de los nuevos cambios que se ha vivido año por año, es decir ha tenido que adaptarse al tiempo como a la tecnología por tal razón incluso los modelos didácticos han ido cambiando lo que ha hecho lo que hace veinte años era recomendable y se aplicaba en todas las instituciones educativas hoy en la actualidad ya no se los aplica e incluso se los considera obsoletos.

MATOS, Luis. (2007). Expresa que: “La didáctica es una doctrina pedagógica cuya meta es definir una técnica adecuada de enseñanza y dirigir eficazmente el aprendizaje de un grupo, es decir posee un carácter práctico y normativo que debe ser respetado”. (Pág.18).

En sus inicios se regía a un solo modelo a un solo modelo didáctico y el más conocido el modelo tradicional que se centraba en la enseñanza de conceptos sin importar como se enseñaba, aquí no se conocían métodos ni estrategias de enseñanza aprendizaje así como también no se respetaba las diferencias individuales de los estudiantes lo que en la actualidad ha cambiado puesto que ahora las diferencias individuales son necesarias conocerlas y así comprender la realidad del estudiante.

La didáctica es el conjunto de normas, recursos y principios que todo docente debe conocer y aplicar dentro de las aulas escolares para poder orientar el aprendizaje de manera que los estudiantes capten de mejor manera.

El término didáctica proviene del griego “didaktikós” y es una disciplina pedagógica la cual tiene como propósito el estudio de los elementos y procesos que existen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es decir la didáctica es una rama de la pedagogía que se encarga de las técnicas de enseñanza para mejorar el desarrollo de los estudiantes, en la actualidad es común encontrar productos para niños que tengan el termino didáctica ya que son elementos que tienen técnicas o métodos para mejorar el aprendizaje o para que los conocimientos sean adquiridos de manera más eficaz.

Según ZARZA, Carlos. (2001). Menciona que:

La didáctica es la rama de la pedagogía que estudia el proceso de enseñanza-aprendizaje, es una raíz etimológica del proviene del griego didaxi, que significa el arte de enseñar. El didacta es el que enseña, y el discípulo es el que aprende, el autodidacta es el que se enseña a sí mismo. (Pág. 12).

La didáctica es la ciencia de carácter científico-pedagógico que se encarga del aprendizaje mediante la utilización de métodos y estrategias que permitan a los niños aprender, analizar y planear de mejor manera para adquirir mayores conocimientos de manera más entretenida, es decir, la didáctica es el arte de enseñar optimizando las

técnicas o métodos que intervienen en el proceso educativo mejorando los procesos de enseñanza-aprendizaje.

8.1.1. Clasificación de la Didáctica

La didáctica se clasifica tres ramas importantes que se detalla a continuación:

8.1.1.1. Didáctica General.- Se le conoce como al conjunto de normas en que se fundamenta el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8.1.1.2. Didáctica Diferencial.- Es la que se encarga de ver las características y la evolución de los individuos

8.1.1.3. Didáctica Especial.- Se le conoce también como didáctica específica y es la que estudia los métodos específicos de cada área o materia.

8.1.1.4. Didáctica Lúdica.- La didáctica lúdica es un método de participación de la enseñanza que está dirigido a desarrollar en los individuos conductas adecuadas y darles el correcto direccionamiento, es decir, que no solo aporta en el desarrollo y adquisición de conocimientos y habilidades sino que contribuye para que el niño se motive por asignaturas que no son de su agrado, en la didáctica se enmarca el juego como estrategia de enseñanza y favorece a la participación de todos los estudiantes.

GERVILLA, Enrique.(2006). Considera que:

Considerando la importancia del juego sobre el Desarrollo y Aprendizaje Infantil debe ser utilizado en nuestra aulas como base de las actividades diarias, relacionando los centros de interés o unidades de trabajo con actividades lúdicas encaminadas a conseguir determinados aprendizajes así: realizando juegos de ficción desarrollaremos aprendizajes afectivo-

emocionales, con los juegos de roles; aprendizajes de actitudes y valores; de construcción; desarrollo mental y motriz; etc. (Pág. 71).

La didáctica lúdica juega un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que hace más fácil que a los niños les guste las materias y pongan mayor atención, el principio básico de la didáctica es mejorar la participación, el dinamismo, el entretenimiento y la competencia mejorando el desarrollo de los individuos.

Por otro lado la lúdica como estrategia didáctica influye de manera directa dentro del aula enseñando al docente analizar, criticar y reflexionar de acuerdo a su realidad solo de esta manera estará transformando sus conocimientos. Si la didáctica lúdica se basa en tres factores que son: Aprender a Aprender, Aprender a Hacer, Aprender a Ser de una manera más interesante, amena, motivadora y creativa para lo cual es preciso que el docente desarrolle una independencia cognoscitiva para poder protagonizar de una manera diferente el enfoque del aprendizaje.

Hay que tomar en cuenta que tanto la labor educativa como el fin educativo no se lo puede lograr con la sola utilización de métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan el aprendizaje para ello se hace necesario implementar lúdica en el diario convivir de la tarea educativa, por lo tanto la educación actual requiere introducir nuevos métodos y estrategias que respondan a los nuevos objetivos que plantean los estudiantes, lo que pone en manifiesto la importancia de la activación del proceso enseñanza aprendizaje, para lo cual lo idóneo es utilizar estrategias lúdicas que eleven la calidad educativa.

En cuanto a esto podemos acotar que existen estrategias que combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno promoviendo el aprovechamiento del intelecto del alumno.

Según GONZALES, María. (2012). Menciona que: “La lúdica ha desempeñado un papel crucial dentro de la educación como una forma grata de ser o de posicionarse de manera más fresca ante el estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje”. (Pág.12).

8.1.2. Capacidades que se desarrollan con la didáctica lúdica

Mediante la didáctica lúdica se logra desarrollar una serie de capacidades en los estudiantes como son:

- De atención y comprensión
- De pensamiento lógico y estratégico
- De expresión verbal
- De expresión corporal
- De expresión icónica
- De expresión musical
- De respeto

8.1.3. Objeto de estudio y de intervención de la Didáctica

Toda ciencia tiene un objeto material (quod) y un objeto formal (quo). El primero es la misma realidad que estudia. Y el segundo se refiere al enfoque o perspectiva desde la cual se contempla el objeto material. El objeto material de la Didáctica es el estudio del proceso de enseñanza- aprendizaje. Y su objeto formal consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso mencionado.

Muchos autores consideran que el objeto de la Didáctica es simplemente la enseñanza o bien, como objeto formal, la instrucción educativa (OLIVA, Luzmila. 2005. Pág.

58). En algunos casos, a ello añaden otros elementos, como BENEDITO, Pedro. (2001, 10). Quien apunta también como el contenido semántico que es objeto de la Didáctica:

- La enseñanza
- El aprendizaje
- La instrucción
- La comunicación de conocimientos
- El sistema de comunicación
- Los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para FERNÁNDEZ, Luis. (2000). Menciona que: “El objeto formal de la didáctica es la actividad docente discente con los métodos adecuados”. (Pág. 68).

Otra manera de denominar el proceso comunicativo, bidireccional que tiene lugar en cada acto didáctico. O dicho de otro modo: el proceso de enseñanza-aprendizaje que acontece cuando están en relación un docente y un discente (o más de uno) en la que el primero selecciona y utiliza diversos procedimientos, métodos o estrategias para ayudar a conseguir el aprendizaje del segundo.

ZABALZA, Miguel. (2008). Considera que: “El amplio campo conceptual y operativo del que debe ocuparse la didáctica y se refiere a un conjunto de situaciones problemáticas que requieren la posesión de la información suficiente para la adecuada toma de decisiones. Cita los siguientes problemas:

- La enseñanza, como concepto clave
- La planificación y el desarrollo curricular
- El análisis en profundidad de los procesos de aprendizaje
- El diseño, seguimiento y control de innovaciones

- El diseño y desarrollo de medios en el marco de las nuevas tecnologías educativas
- El proceso de formación y desarrollo del profesorado
- Programas especiales de instrucción”. (Pág. 34).

Evidentemente, esta lista es bastante más exhaustiva que las anteriores. Pero es porque ha llegado a un grado mayor de concreción y especificación práctica de la realidad, lo cual nos muestra la variada gama de actividades y problemas de los que se ocupa la Didáctica y en los cuales estos conocimientos son útiles y aplicables. En el fondo, si llegamos a un grado mayor de abstracción y generalización, podemos ver que se trata de procesos de enseñanza-aprendizaje en su sentido más amplio.

Si la Didáctica es la ciencia que tiene por objeto el estudio del proceso de enseñanza - aprendizaje, como decíamos antes, éste será su objeto principal. Pero no sólo de estudio, sino también su ámbito de actividad práctica del docente.

8.2. Estrategias de Aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje es la manera del cómo se enseña a los niños aprovechando todas la posibilidades para llegar con los conocimientos e información adecuada y de manera eficiente, además se puede definir como el conjunto de actividades, métodos y técnicas que son planificadas por los educadores con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según ORNELAS, Raúl. (2003). Menciona que:

Los maestros actuales de todos los niveles educativos no solo deben saber mucho, sino también tener la capacidad para promover en sus alumnos el aprendizaje. El aprendizaje y la enseñanza son dos procesos distintos que los profesores tratan de integrar en uno solo: El proceso enseñanza-aprendizaje.

Por tanto, su función principal no es enseñar, sino propiciar que sus alumnos aprendan. (Pág.1).

Las estrategia de aprendizaje son la forma en cómo se enseña a los individuos y la manera en cómo se les impulsa para que ellos aprendan por si solos, en casi todas las instituciones educativas se aplica algún tipo de estrategia con el propósito de que los niños o adolescentes obtengan los conocimientos, destrezas y habilidades necesarias y sean útiles ante una sociedad exigente y pueden resuelves sus problemas de la mejor manera gracias a los conocimientos que obtienen mediante las estrategias de aprendizaje que los docentes utilizan en el proceso educativo.

8.2.1. Tipos de estrategias de aprendizaje

En el medio educativo se conoce cinco tipos de estrategias de aprendizaje, las que ayudan a los niños a organizar y crear las materias para que les sea más fácil su comprensión y aprendan, estas son las tres primeras, la siguiente controla la actividad cognitiva del individuo en este caso es la cuarta, por último la quinta es el apoyo a las técnicas para que los niños produzcan conocimientos de la mejor manera.

- a) Estrategia de ensayo
- b) Estrategia de elaboración
- c) Estrategia de organización
- d) Estrategia de comprensión
- e) Estrategia de apoyo

En resumen las estrategias de enseñanza constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar y, que en particular se articulan con las características de los estudiantes.

8.2.2. Técnicas y estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Al respecto BRANDT, Willy. (2001). Define como: “Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje pedagógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien”. (Pág. 13).

Es relevante mencionar que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje.

Siguiendo con esta analogía, podríamos explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias de aprendizaje, a partir de la distinción entre técnicas y estrategias:

8.2.2.1. Técnicas: actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden.: repetición, subrayar, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica.

8.2.2.2. Estrategia: se considera una guía de las acciones que hay seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

CASTILLO, Isidro. (2008). Resalta que no tiene sentido un equipo de fútbol de primeras figuras (técnicas) jugando al fútbol sin orden ni concierto, sin un entrenador de categoría que los coordine (estrategias), por esta razón el autor enfatiza que:

La técnica, sin la estrategia muere en sí misma, pero es prácticamente imposible desarrollar cualquier estrategia sino hay calidad mínima en los jugadores (dominio de la técnica). Por otra parte, si el mejor futbolista dejase de entrenar y su preparación física decayera (hábito) poco más de alguna genialidad podría realizar, pero su rendimiento y eficacia se vendría abajo. Los futbolistas realizan la tarea, pero el entrenador la diseña, la evalúa y la aplica a cada situación, determinando la táctica que en cada momento proceda. (Pág. 32).

Por tanto, se puede definir estrategia de aprendizaje, como el proceso mediante el cual el alumno elige, coordina y aplica los procedimientos para conseguir un fin relacionado con el aprendizaje.

Resumiendo no puede decirse, que la simple ejecución mecánica de ciertas técnicas, sea una manifestación de aplicación de una estrategia de aprendizaje. Para que la estrategia se produzca, se requiere una planificación de esas técnicas en una secuencia dirigida a un fin. Esto sólo es posible cuando existe metaconocimiento.

El metaconocimiento, es sin duda una palabra clave cuando se habla de estrategias de aprendizaje, e implica pensar sobre los pensamientos. Esto incluye la capacidad para evaluar una tarea, y así, determinar la mejor forma de realizarla y la forma de hacer el seguimiento al trabajo realizado.

8.3. Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas se hallan inmersas en la didáctica siendo esta una rama de la pedagogía misma que se encarga de buscar nuevos métodos y técnicas para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje dando las pautas para poder lograr que los conocimientos lleguen de manera eficaz a los dicentes, además la didáctica como disciplina se centra en cada una de las etapas de aprendizaje permitiendo abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes de clase destinados a desarrollar dentro de las aulas escolares.

Según RODRÍGUEZ. (2013). “Las estrategias lúdicas para la visualización de juegos tradicionales en el desarrollo de competencias de la sociedad del conocimiento”. (Pág. 24).

8.3.1. La importancia de las estrategias lúdicas

La importancia de las estrategias lúdicas dentro de las aulas escolares deben jugar un papel muy importante que encamine en proceso de enseñanza aprendizaje y su mejoramiento esto estimulando las inteligencias múltiples y desarrollando en el niño las capacidades, habilidades y destrezas de una manera creativa ofreciendo igualdad de oportunidades y condiciones al momento de la ejecución de cada una de las actividades del docente.

HUIZINGA, Joseph. (2003). Menciona que: “El juego es una actividad libre ejecutada y sentida como situada fuera de la vida corriente pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador sin que haya ningún interés ni se obtenga ningún provecho ejecutada durante un determinado tiempo y espacio”. (Pág.70).

El juego como estrategia lúdica es primordial y necesaria en el diario convivir del ser humano puesto que cuando se juega se viven experiencias nuevas que permite enfrentarse a nuevas responsabilidades en su entorno, esto favorece la comunicación y la creatividad por ser una forma espontánea de dar a conocer los pensamientos y sentimientos además de desarrollar una serie de compromisos que se asumiendo durante el desarrollo de estas estrategias, además se proporcionara un equilibrio emocional que prepara al niño para enfrentarse a la sociedad durante el transcurso de su vida, convirtiéndolo en un adulto bien adaptado a la sociedad.

Además de esto estas estrategias son muy importantes porque sirven como medio de adecuación e integración a su entorno social y natural, estimula el desarrollo físico,

intelectual, afectivo y social, también desarrolla la capacidad creativa, agilidad mental, la fantasía y la habilidad manipulativa.

Según TRIGUEROS, Manu. (2002). Concluye que: "Los niños y niñas interiorizan y aprenden en los juegos no son ni más ni menos que las concepciones, valores y actitudes de su sociedad por lo tanto no consideramos culpables a los juegos en sí mismos en cuanto a los problemas existentes". (Pág.34).

8.3.2. Principios de las estrategias lúdicas

Los principios de las estrategias lúdicas se basan en desarrollar la capacidad intelectual, desarrolla la capacidad investigativa, la capacidad colaborativa y asumir la cultura a la que pertenece.

Al hablar del principio de la capacidad intelectual se hace énfasis en que el niño desarrolle y mejore su capacidad de asimilación de conocimientos esto a su vez provoca la madurez y profundización de sus conocimientos puesto que para toda persona se hace necesario el sentir la emoción placentera asociadas al juego sin embargo es necesario no confundir lúdica con juego ya que el juego es lúdico pero no todo juego es lúdico. Lo lúdico se recoge como una dimensión de desarrollo personal y humano siendo parte de la persona que enriquece o empobrece el desarrollo cognitivo.

Según TULLET, Herve. (2012). Expresa que: "Uno de los principios de la lúdica es fomentar la curiosidad por el entorno en general constituyéndose en un elemento básico de la postura filosófica de la educación". (Pág.704).

Hay que tomar en cuenta que la actividad lúdica permite acceder a la vida y al mundo que nos rodea de una manera más directa siendo esta una dimensión del desarrollo

humano la cual se manifiesta en expresar las emociones a través de la risa, el canto, los gritos, el salto y el goce en general.

8.3.3. Características de las estrategias lúdicas

Las características de las estrategias lúdicas es la independencia y la libertad en realizar las actividades, la organización de las acciones de una manera propia y específica de acuerdo a cada una de las vivencias de los estudiantes para de esta manera conocer su realidad y reafirmar su personalidad frente a la sociedad que lo rodea, otra de las características es favorecer el proceso socializador de sus ideas frente al resto de sus compañeros cumpliendo así la integración en todo el grupo de trabajo.

De acuerdo RUIZ, Raúl. (2007). Expresa que: “Llevar los juegos a la clase de Educación Física puede ser un buen modo de crear relaciones de colaboración y da, al tiempo que se recupera un elemento importante dentro del patrimonio cultural propio de la comunidad”. (Pág. 52).

Otra de las características de las estrategias lúdicas es que los estudiantes aprender a aceptar y respetar las reglas del juego que se lo puede realizar en cualquier ambiente, lo importante es llegar con el conocimiento de una manera eficaz. Tomando en cuenta que el juego es muy útil y necesario para el desarrollo integral del niño en la medida en que él sea el protagonista de cada una de las actividades propuestas por el docente, para ello el docente pasara a ser el facilitador quien ponga las condiciones del juego y estar a su vez a su disposición para dirigir las actividades mas no imponerlas.

Una de las características primordiales es que el juego debe divertir a los participantes dotando de una experiencia que a futuro el docente logre revivirlas y dar a conocer lo que aprendió tomando en cuenta que el juego tiene un carácter universal, es decir que

todas las personas jugamos para divertirnos pero ahora en la educación se incluirá el jugar es aprender.

8.3.4. El componente lúdico en el proceso de aprendizaje

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando.

Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. Los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura. Pensemos, por ejemplo, en la baraja de cartas española y en el tute.

El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (ORTIZ, Alberto. 2005. Pág. 2).

En este sentido y a manera de conclusión el juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

8.4. Proceso enseñanza aprendizaje

“Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento”. (ECURED. 2015. Pág. 4).

El proceso de enseñanza-aprendizaje escolarizado es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados sean óptimos. No es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

Para aquellos que de manera incipiente se interesan por comprender el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores como el éxito o fracaso escolar, es recomendable que se aproximen de manera previa al estudio de algunas variables que están implícitas en el mismo.

Al buscar las causas del fracaso escolar se apunta hacia los programas de estudio, la masificación de las aulas, la falta de recursos de las instituciones y raras veces al papel de los padres y su actitud de creer que su responsabilidad acaba donde empieza la de los maestros.

Por su parte, los profesores en la búsqueda de solución al problema se preocupan por desarrollar un tipo particular de motivación en sus estudiantes, «la motivación para aprender», la cual consta de muchos elementos, entre los que se incluyen la

planeación, concentración en la meta, conciencia de lo que se pretende aprender y cómo se pretende aprenderlo, búsqueda activa de nueva información, percepciones claras de la retroalimentación, elogio y satisfacción por el logro y ninguna ansiedad o temor al fracaso (JOHNSON, Henry. 2005. Pág. 18).

8.4.1. Dimensiones del proceso enseñanza aprendizaje

Para adentrarse en el fenómeno educativo, es necesario partir de la conceptualización de la magnitud de lo que es la educación, la enseñanza y el aprendizaje. El concepto de educación es más amplio que el de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente un sentido espiritual y moral, siendo su objeto la formación integral del individuo. Cuando ésta preparación se traduce en una alta capacitación en el plano intelectual, en el moral y en el espiritual, se trata de una educación auténtica, que alcanzará mayor perfección en la medida que el sujeto domine, autocontrole y auto dirija sus potencialidades: deseos, tendencias, juicios, raciocinios y voluntad.

8.4.1.1. La educación.- La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión. (AUSUBEL, David. 1990. Pág.42).

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de Educere, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad. En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que la educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial.

8.4.1.2. La enseñanza.- Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica.

8.4.1.3. El aprendizaje.- Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información. El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida.

PÉREZ GÓMEZ, Ángel. (2002). Manifiesta que: “El aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas”. (Pág. 31).

8.4.2. Componentes del proceso enseñanza – aprendizaje

ARREDONDO, Héctor. (2008). Manifiesta que: “Los componentes esenciales para el proceso enseñanza aprendizaje son:

- objetivos,
- contenidos,
- formas de organización,
- métodos,
- medios,
- evaluación.” (Pág.20).

8.4.3. El proceso enseñanza aprendizaje y el éxito escolar

Según la percepción de ARREDONDO, Héctor. (2008). Concluye que: “Este requiere de un alto grado de adhesión a los fines, los medios y los valores de la institución educativa, que probablemente no todos los estudiantes presentan”. (Pág. 23).

Aunque no faltan los que aceptan incondicionalmente el proyecto de vida que les ofrece la institución, es posible que un sector lo rechace, y otro, tal vez el más sustancial, solo se identifica con el mismo de manera circunstancial. Aceptan, por ejemplo, la promesa de movilidad Social y emplean la escuela para alcanzarla, pero no se identifican con la cultura y los valores escolares, por lo que mantienen hacia la institución una actitud de acomodo, la cual consiste en transitar por ella con solo el esfuerzo necesario.

O bien se encuentran con ella en su medio cultura natural pero no creen o no necesitan creer en sus promesas, porque han decidido renunciar a lo que se les ofrece, o lo tienen asegurado de todos modos por su condición social y entonces procuran disociarse de sus exigencias. Sería excelente que todos los alumnos ingresaran a la

escuela con mucha motivación para aprender, pero la realidad dista mucho de ésta perspectiva, ya que algunos alumnos aún encuentran aburrida o irrelevante la actividad escolar.

9. PREGUNTAS CIENTIFICAS:

- ¿En qué fundamentos teóricos y conceptuales se sustentan las estrategias lúdicas y el proceso enseñanza aprendizaje?
- ¿Cuáles son los procedimientos metodológico necesarios para el desarrollo de la investigación?
- ¿Cómo analizar los resultados del trabajo de campo para establecer conclusiones y recomendaciones?

10. METODOLOGÍA:

10.1. Tipo de Proyecto

Este proyecto es de tipo formativo debido a que su desarrollo forma parte de los requisitos para la titulación de la universidad, la facultad y la carrera, con ella no se pretende realizar un nuevo aporte científico para la sociedad, más bien constituye un elemento esencial en el perfil profesional de egreso de los futuros profesionales de la educación.

10.2. Propósito de la Investigación

Esta investigación da atención a problemas o necesidades locales porque está enfocada a resolver problemas reales detectados dentro de la institución educativa. Su propósito es mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando el Juego como estrategia de dinamismo dentro de las aulas. Dando solución a problemas que

se presenten en el día a día dentro de las aulas de trabajo. Esto generara un ambiente activo de enseñanza en dónde se desarrollen las habilidades, capacidades y destrezas de cada uno de los estudiantes. Estudios sobre psicología cognitiva demuestran el gran valor del juego dentro del proceso enseñanza-aprendizaje misma que mejorará la adquisición de conocimientos y la interrelación personal. Así como también el juego contribuirá al desarrollo del plano intelectual y cognitivo necesario para llegar a un aprendizaje significativo.

Tomando en cuenta que la estrategia es el arte de enseñar mediante procedimientos en dónde el estudiante almacene y recupere lo aprendido de una manera eficaz. El propósito a su vez incide en la motivación es decir cuánto más motivo más participan y aprenden, esto se vuelve provechoso para la labor diaria del docente.

10.3. Tipo de la investigación

En cuanto al tipo investigación corresponde al tipo descriptiva debido a que se trabajó sobre realidades de hechos, y su característica fundamental fue la de presentar una interpretación correcta del fenómeno de estudio. La preocupación primordial radicó en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitieron poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pudo obtener las particularidades que caracterizan a la realidad estudiada de la aplicación de las estrategias lúdicas en el PEA en la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

10.4. Métodos de Investigación:

Los métodos utilizados en el proceso de la investigación fueron los siguientes:

10.4.1 Análisis

Consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis y se utilizara en la Fundamentación científico técnica y en el análisis e interpretación de resultados de esta investigación.

Este método se utilizó en la contextualización del problema, la fundamentación científica técnica y la discusión de resultados.

10.4.2. Síntesis

Es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. El investigador sintetiza las superaciones en la imaginación para establecer una explicación tentativa que someterá a prueba, se utilizara en las conclusiones, recomendaciones y citas bibliográficas de esta investigación.

La aplicación de este método permitió resumir la teoría científica, epistemológica y el establecimiento de conclusiones.

10.4.3. Observación científica

Consiste en examinar directamente algún hecho o fenómeno según se presente espontáneamente y naturalmente, teniendo un propósito expreso conforme a un plan determinado y recopilando los datos en una forma sistemática el cual nos permitirá utilizarlo para el avance del tema a investigar al momento de observar a los niños de

la institución. Este recurso fue empleado en la observación preliminar de los problemas institucionales para la priorización de la dificultad de mayor impacto.

10.5. Técnicas e instrumentos

Para la recolección de información en el trabajo de campo se emplearon técnicas como la encuesta aplicada a los directivos de la institución, mientras que para los docentes y estudiantes se trabajó con la encuesta; para ello se utilizaron como instrumentos una guía de preguntas y un cuestionario respectivamente.

10.6. Unidades de Estudio (población y muestra)

La recopilación de la información para sustentar la presente investigación se realizó a las siguientes personas clasificadas en tres grupos o estratos:

TABLA # 1		
POBLACIÓN Y MUESTRA		
Grupos	Población	Muestra
Directivos	4	4
Docentes	57	57
Estudiantes	480	96
Total	541	157

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”

11. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

11.1. Análisis y discusión de la entrevista aplicada a los directivos de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

11.1.1. Entrevista aplicada al rector de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

PREGUNTA # 1

¿Cuál es su apreciación de las estrategias lúdicas como herramienta didáctica para el proceso enseñanza aprendizaje?

RESPUESTA: “Las estrategias lúdicas son muy importantes en el proceso enseñanza aprendizaje ya que de ellas depende una mayor fijación del conocimiento en nuestros alumnos”.

PREGUNTA # 2

¿Cuál es el factor didáctico para la falta de interés y atención de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje?

RESPUESTA: “En mi caso yo he podido observar que muchas veces no se cuenta con los recursos y además infraestructura para poder aplicar correctamente las estrategias lúdicas”.

PREGUNTA # 3

¿El docente en qué momento de ciclo del aprendizaje debe emplear las actividades lúdicas?

RESPUESTA: “Lo ideal sería emplear en todas las fases del ciclo del aprendizaje porque existe una motivación hacia el estudiante”.

PREGUNTA # 4

¿Los docentes de la institución realizan actividades lúdicas para motivar a los estudiantes en las horas de clase?

RESPUESTA: “Si lo hacen pero se ven limitados por lo factores antes mencionados”.

PREGUNTA # 5

¿Qué tipo de estrategias lúdicas son las más utilizadas por los docentes de la institución para facilitar la construcción del aprendizaje?

RESPUESTA: “Se realizan más las actividades artísticas musicales”.

PREGUNTA # 6

¿Considera usted que las actividades lúdicas aplicadas en la clase ayudan a fortalecer el aprendizaje significativo?

RESPUESTA: “Claro que sí, obviamente el ser humano desde que el ser humano empieza con su escolaridad ha sido la base para su aprendizaje significativo, el juego y el ser humano están interrelacionados”.

PREGUNTA # 7

¿Cree usted que las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de los niños y niñas?

RESPUESTA: “Exactamente el juego promueve la creatividad y la imaginación ya que ayuda a desarrollar el aprendizaje lógico de una mejor manera”.

PREGUNTA # 8

¿Los niños aprenden de mejor manera sentados escuchando una clase magistral o realizando actividades en grupo?

RESPUESTA: “A mi parecer la combinación de ambos sería lo ideal para lograr el tan anhelado aprendizaje significativo”.

PREGUNTA # 9

¿Todos los docentes de la institución desarrollan técnicas y estrategias activas de aprendizaje en el trabajo de aula?

RESPUESTA: “Bueno depende de la metodología que aplique el maestro y al subnivel de educación en el cual imparte la clase pero si en su mayoría lo hacen”.

PREGUNTA # 10

¿Las estrategias lúdicas pueden utilizarse en todos los subniveles del sistema educativo y todas las áreas del nuevo currículo nacional?

RESPUESTA: “Si en todos los subniveles ya que el juego motiva a los alumnos”.

Análisis Crítico:

Las estrategias lúdicas se constituyen en un aliado importante en el proceso educativo, porque a través de ellas se puede desarrollar la capacidad de socialización, la empatía, la confianza, la creatividad y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo de aquello en la unidad educativa existen factores que limitan la aplicación de ellas en el micro currículo como la falta de capacidad instalada y fundamentalmente la capacitación de los docentes.

11.1.2. Entrevista aplicada al vicerrector 1 de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

PREGUNTA # 1

¿Cuál es su apreciación de las estrategias lúdicas cómo herramienta didáctica para la construcción aprendizaje?

RESPUESTA: “Es una herramienta que se la puede utilizar en todo momento de la enseñanza aprendizaje, pero siempre dependiendo de las reglas que el docente aplique”.

PREGUNTA # 2

¿Cuál es el factor didáctico para la falta de interés y atención de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje?

RESPUESTA: “En nuestro caso: la jornada, la sobreprotección, el maltrato clases magistrales sin material didáctico, clases improvisadas, uso de la tecnología”.

PREGUNTA # 3

¿El docente en qué momento de ciclo del aprendizaje debe emplear las actividades lúdicas?

RESPUESTA: “En todo el proceso enseñanza aprendizaje, de preferencia al inicio y final”.

PREGUNTA # 4

¿Los docentes de la institución realizan actividades lúdicas para motivar a los estudiantes en las horas de clase?

RESPUESTA: “Si”.

PREGUNTA # 5

¿Qué tipo de estrategias lúdicas son las más utilizadas por los docentes de la institución para facilitar la construcción del aprendizaje?

RESPUESTA: “Cálculo mental, adivinanzas, retahílas, juegos de roles”.

PREGUNTA # 6

¿Considera usted que las actividades lúdicas aplicadas en la clase ayudan a fortalecer el aprendizaje significativo?

RESPUESTA: “Si porque despierta el interés para la nueva clase o el nuevo tema”.

PREGUNTA # 7

¿Cree usted que las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de los niños y niñas?

RESPUESTA: “Si mejora la atención, la concentración y el interés”.

PREGUNTA # 8

¿Los niños aprenden de mejor manera sentados escuchando una clase magistral o realizando actividades en grupo?

RESPUESTA: “En las dos formas porque depende que actividades haya planificado para las clases”.

PREGUNTA # 9

¿Todos los docentes de la institución desarrollan técnicas y estrategias activas de aprendizaje en el trabajo de aula?

RESPUESTA: “En un 75%”.

PREGUNTA # 10

¿Las estrategias lúdicas pueden utilizarse en todos los subniveles del sistema educativo y todas las áreas del nuevo currículo nacional?

RESPUESTA: “Si en un 100%”.

Análisis Crítico:

En primer lugar son demasiado escuetas y superficiales, esto permite tener una noción de que no tiene un conocimiento profundo de los beneficios de las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje. En segunda instancia tiene una percepción equivocada del juego y se tiene la idea de que únicamente puede ser utilizado como elemento para la motivación al inicio y final de clases, muy por el contrario el juego puede ser recurso de motivación, de construcción, consolidación, evaluación y refuerzo del aprendizaje. Otro aspecto que se descubre en la entrevista, es que los docentes no tienen formación en planificación de estrategias lúdicas y activas de aprendizaje, lo poco o nada que hacen en clase son actividades espontáneas alejadas a una planificación curricular adecuada.

11.1.3. Entrevista aplicada a la vicerrectora 2 de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

PREGUNTA # 1

¿Cuál es su apreciación de las estrategias lúdicas cómo herramienta didáctica para la construcción aprendizaje?

RESPUESTA: “Las estrategias lúdicas son importantes para la construcción del aprendizaje”.

PREGUNTA # 2

¿Cuál es el factor didáctico para la falta de interés y atención de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje?

RESPUESTA: “La motivación”.

PREGUNTA # 3

¿El docente en qué momento de ciclo del aprendizaje debe emplear las actividades lúdicas?

RESPUESTA: “En todo momento porque jugando se fija mejor el conocimiento”.

PREGUNTA # 4

¿Los docentes de la institución realizan actividades lúdicas para motivar a los estudiantes en las horas de clase?

RESPUESTA: “Lo realizan pero no de una forma continua”.

PREGUNTA # 5

¿Qué tipo de estrategias lúdicas son las más utilizadas por los docentes de la institución para facilitar la construcción del aprendizaje?

RESPUESTA: “Las de motivación”.

PREGUNTA # 6

¿Considera usted que las actividades lúdicas aplicadas en la clase ayudan a fortalecer el aprendizaje significativo?

RESPUESTA: “Ayudan mucho”.

PREGUNTA # 7

¿Cree usted que las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de los niños y niñas?

RESPUESTA: “Las actividades en las que puedan aplicar sus conocimientos”.

PREGUNTA # 8

¿Los niños aprenden de mejor manera sentados escuchando una clase magistral o realizando actividades en grupo?

RESPUESTA: “Realizando actividades en grupo”.

PREGUNTA # 9

¿Todos los docentes de la institución desarrollan técnicas y estrategias activas de aprendizaje en el trabajo de aula?

RESPUESTA: “No como se espera”.

PREGUNTA # 10

¿Las estrategias lúdicas pueden utilizarse en todos los subniveles del sistema educativo y todas las áreas del nuevo currículo nacional?

RESPUESTA: “Si en todos los niveles especialmente con los más pequeños”.

Análisis Crítico:

Se observa una gran contradicción al responder las preguntas, porque por un lado afirma ser importantes estas estrategias para la motivación y por el otro dice que se puede utilizar para todo el procesos de la clase; al mismo tiempo refuerza los criterios anteriores cuando responde que los docentes no lo utilizan como recurso permanente en el aula por desconocimiento técnico como estrategia de aprendizaje.

11.1.4. Entrevista aplicada al inspector general de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

PREGUNTA # 1

¿Cuál es su apreciación de las estrategias lúdicas como herramienta didáctica para la construcción aprendizaje?

RESPUESTA: “La interrelación educativa y el interaprendizaje en todas las áreas se utilizan las estrategias lúdicas para mantener el interés con los estudiantes”.

PREGUNTA # 2

¿Cuál es el factor didáctico para la falta de interés y atención de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje?

RESPUESTA: “La falta de estrategias lúdicas por el docente”.

PREGUNTA # 3

¿El docente en qué momento de ciclo del aprendizaje debe emplear las actividades lúdicas?

RESPUESTA: “Observación, reflexión”.

PREGUNTA # 4

¿Los docentes de la institución realizan actividades lúdicas para motivar a los estudiantes en las horas de clase?

RESPUESTA: “Si para que el alumno se motive”.

PREGUNTA # 5

¿Qué tipo de estrategias lúdicas son las más utilizadas por los docentes de la institución para facilitar la construcción del aprendizaje?

RESPUESTA: “En ejemplos de la vida diaria lo que sucede en cada hogar”.

PREGUNTA # 6

¿Considera usted que las actividades lúdicas aplicadas en la clase ayudan a fortalecer el aprendizaje significativo?

RESPUESTA: “Si igual el estudiante aprende mejor con ejemplos concretos”.

PREGUNTA # 7

¿Cree usted que las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de los niños y niñas?

RESPUESTA: “Si igual el estudiante es por naturaleza creativo, práctico y activo”.

PREGUNTA # 8

¿Los niños aprenden de mejor manera sentados escuchando una clase magistral o realizando actividades en grupo?

RESPUESTA: “Realizando actividades en grupo e incluso aparecen los líderes positivos”.

PREGUNTA # 9

¿Todos los docentes de la institución desarrollan técnicas y estrategias activas de aprendizaje en el trabajo de aula?

RESPUESTA: “Si en especial en las áreas de Matemáticas, Cultura Estética y Cultura Física”.

PREGUNTA # 10

¿Las estrategias lúdicas pueden utilizarse en todos los subniveles del sistema educativo y todas las áreas del nuevo currículo nacional?

RESPUESTA: “Si la práctica es la base fundamental en el interaprendizaje”.

Análisis Crítico:

Se resalta que un factor para el desinterés de los estudiantes en el proceso educativo constituye el hecho que los docentes no lo apliquen en el trabajo cotidiano, su opinión resalta la importancia de ellas para el desarrollo de aptitudes individuales y colectivas como ser opción inteligente porque las personas tienen una inteligencia analítica y una práctica; integran y valoran la diversidad dentro de un grupo; promueven las ventajas del aprendizaje activo; facilitan la participación de estudiantes introvertidos; vinculan la educación con el entretenimiento; fomentan la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo y ayudan a aprovechar el tiempo libre.

11.2. Encuesta aplicada a los docentes de la sección matutina de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Pregunta 1: ¿Qué importancia tienen las estrategias lúdicas como herramienta didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje?

TABLA # 2		
IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS		
VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucha	57	100%
Poca	0	0%
Ninguna	0	0%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis Crítico:

Todos los docentes están conscientes que el elemento principal del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 2: ¿Cuál es el factor didáctico para la falta de interés y atención de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje?

TABLA # 3		
FACTOR DIDÁCTICO PARA LA FALTA DE INTERÉS		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Contenidos	7	12%
Estrategias de aprendizaje	44	77%
Recursos	6	11%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

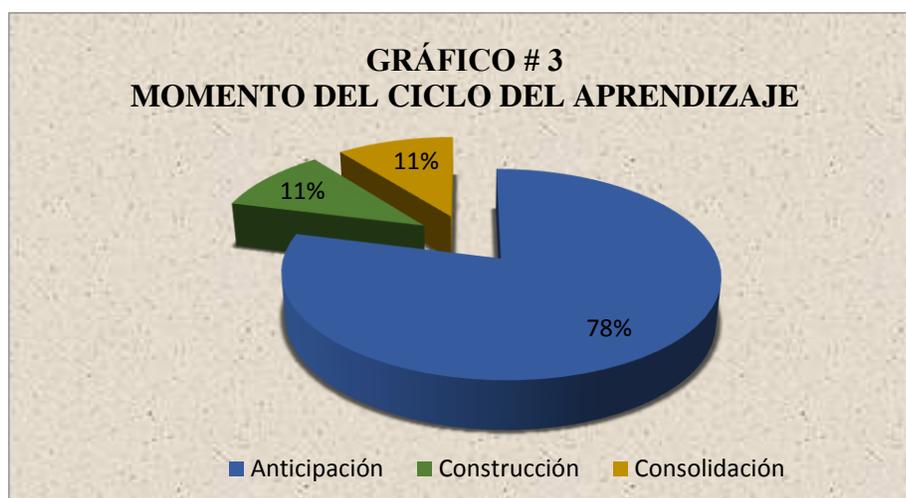
Análisis crítico:

Por lo tanto durante el desarrollo de las clases y en el proceso de formación, transmisión y adquisición del conocimiento, el docente debe implementar tácticas que conlleven al alumno a aprender a aprender, con un objetivo general, que nos muestre los diferentes impactos de la utilización de estrategias de enseñanza y de aprendizaje en el aula de clase, y que propicien en los individuos habilidades como aprender a pensar, aprender a aprender y aprender a hacer dentro de y fuera de un contexto.

Pregunta 3: ¿En qué momento del ciclo del aprendizaje Ud. emplea las actividades lúdicas?

TABLA # 4		
MOMENTO DEL CICLO DEL APRENDIZAJE		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Anticipación	45	78%
Construcción	6	11%
Consolidación	6	11%
Todos los anteriores	0	0%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Estos datos no permiten tener una lectura clara que los docentes no tienen una concepción clara de la utilidad de la lúdica, la misma que puede ser utilizada para la motivación, anticipación, construcción del conocimiento, refuerzo, incluso como estrategia de evaluación.

Pregunta 4: ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas para motivar a los estudiantes en las horas de clase?

TABLA # 5		
FRECUENCIA REALIZA ACTIVIDADES LÚDICAS		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	16%
A veces	47	82%
Nunca	1	2%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

En este sentido están descuidando un elemento importante de la educación, la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encaminarse a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Pregunta 5: ¿Qué tipo de estrategias lúdicas utiliza para facilitar la construcción del aprendizaje de sus estudiantes?

TABLA # 6		
TIPO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS UTILIZADA		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dramatizaciones	19	33%
Juegos colectivos	20	35%
Artísticas - musicales	18	32%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Si en verdad no está mal que utilicen estas estrategias lúdicas, lo ideal constituye que se desarrollen en el salón de clases todas las tipologías de la lúdica, dependiendo de los objetivos de la clase, las destrezas a desarrollar, la intención y la fase del proceso enseñanza aprendizaje.

Pregunta 6: ¿Las actividades lúdicas aplicadas en sus clases le han ayudado a fortalecer el aprendizaje significativo de sus estudiantes?

TABLA # 7		
ACTIVIDADES LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	40	70%
A veces	17	30%
Nunca	0	0%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Como asevera Ausubel el juego es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas, que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula, el aprendizaje significativo es la vía por la cual las personas asimilan la cultura que los rodea.

Pregunta 7: ¿Las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de los niños y niñas?

TABLA # 8		
ACTIVIDADES LÚDICAS Y CREATIVIDAD		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	37	65%
Poco	19	33%
Nada	1	2%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

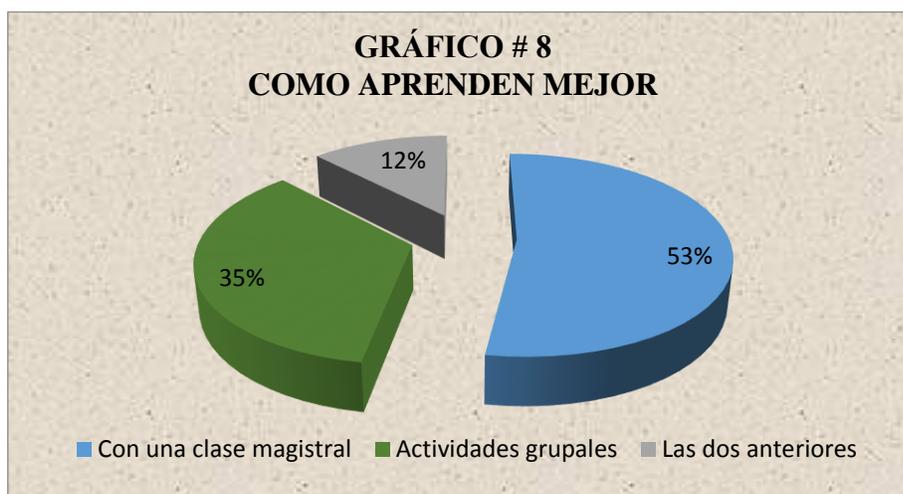
Análisis crítico:

Mediante el juego, el niño y niña sale del presente, de la situación concreta, y se sitúa en otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad, creatividad y libertad que la realidad de la vida cotidiana no le permite, es decir que ofrece a los niños y niñas oportunidades para el desarrollo de capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo.

Pregunta 8: ¿Cómo aprenden mejor sus estudiantes?

TABLA # 9		
COMO APRENDEN MEJOR		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Con una clase magistral	30	53%
Actividades grupales	20	35%
Las dos anteriores	7	12%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

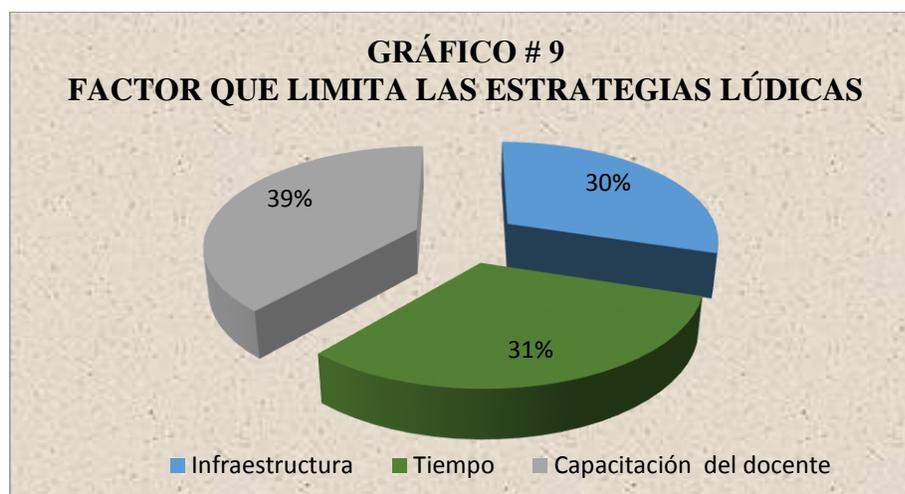
Análisis crítico:

Estos datos no guardan coherencia con las respuestas anteriores; la clase magistral no es una estrategia participativa para los estudiantes, desvía la atención y concentración, no desarrolla el pensamiento crítico del estudiante, cuando se abusa de esta técnica puede favorecer el desinterés del alumno y por lo tanto la inasistencia a clase.

Pregunta 9: ¿Cuál es el factor que limita el uso de las estrategias lúdicas como herramienta didáctica de aprendizaje?

TABLA # 10		
FACTOR QUE LIMITA LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Infraestructura	17	30%
Tiempo	18	32%
Capacitación del docente	22	39%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Estos datos no ofrecen un panorama claro, los docentes de la institución no están capacitados para articular el micro currículo con estrategias lúdicas y activas del aprendizaje.

Pregunta 10: ¿Las estrategias lúdicas pueden utilizarse en todos los subniveles del sistema educativo y todas las áreas del nuevo currículo nacional?

Tabla N° 11: Estrategias y subniveles

TABLA # 11		
ESTRATEGIAS Y SUBNIVELES		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	34	60%
No	23	40%
Total	57	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Sin embargo de su respuesta son muy pocos los docentes que recurren frecuentemente a esta estrategia para el trabajo en el aula en cada nivel, subnivel y área de estudio.

11.3. Encuesta aplicada a los estudiantes de la sección matutina 4to, 5to, y 6to de educación general básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Pregunta 1: ¿Qué actividad te gusta realizar?

TABLA # 12		
ACTIVIDAD QUE ME GUSTA REALIZAR		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiar	8	8%
Leer	8	8%
Jugar	80	74%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

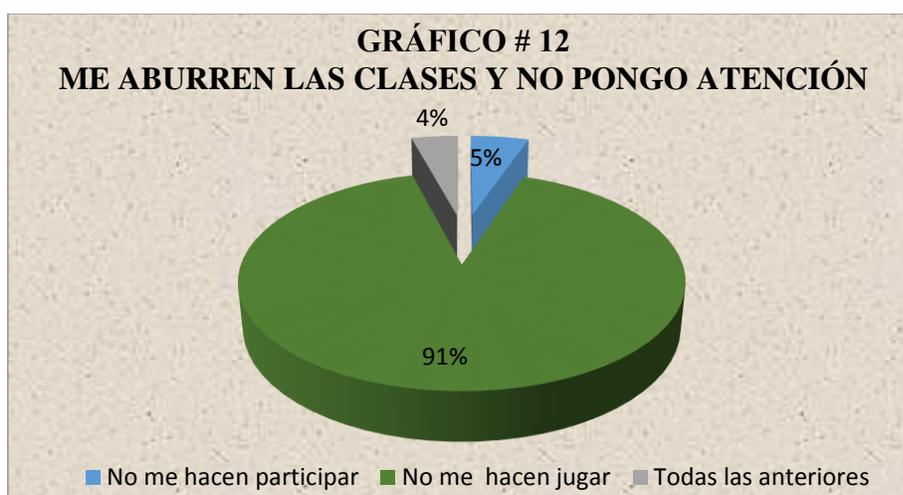
Análisis crítico:

Estos datos evidencian que el juego constituye la principal actividad de interés de los estudiantes, por lo tanto este recurso debe utilizarse como principal aliado para el aprendizaje, porque ellos van aprender haciendo lo que más le gusta hacer jugar. El juego es una actividad innata y propia de la infancia. El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, pero a diferencia de los adultos, para quienes se identifica claramente cuando están jugando y cuando no, los niños y niñas viven su evolución como un juego en sí misma. Es por ello que nuestro acercamiento como educadores será a través del juego.

Pregunta 2: ¿Por qué te aburren las clases y no pones atención a los maestros?

TABLA # 13		
ME ABURREN LAS CLASES Y NO PONGO ATENCIÓN		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No me hacen participar	5	5%
No me hacen jugar	87	91%
Todas las anteriores	4	4%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Es indiscutible que para atraer la atención de los estudiantes no resulta útil el exigir la concentración, por el contrario si los docentes utilizan fuentes motivadoras de aprendizaje el niño de manera voluntaria va a participar activamente en este proceso. El juego activo e imaginativo se caracteriza por ser un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como en el mental, con un claro valor social y afectivo, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda con un carácter motivador.

Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia los maestros utilizan el juego, canto, baile y trabajos en grupo en la clase?

TABLA # 14		
FRECUENCIA LOS MAESTROS UTILIZAN EL JUEGO		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	2%
A veces	75	78%
Nunca	19	20%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

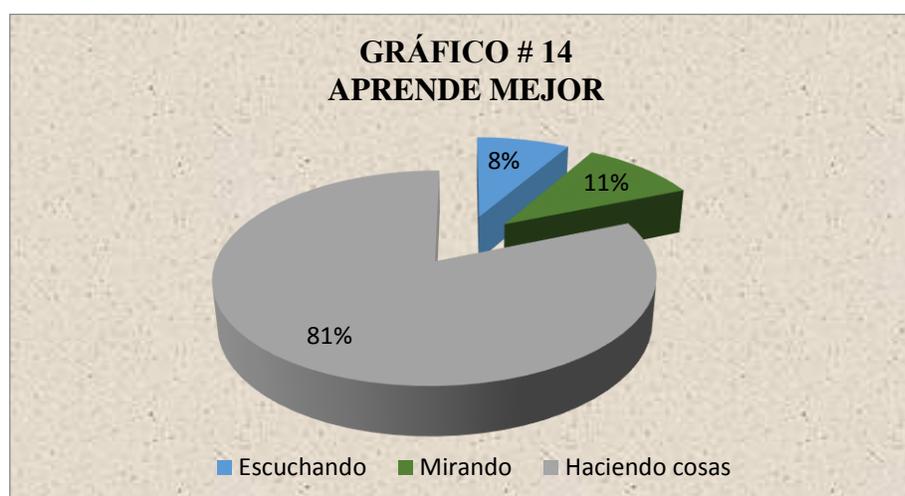
Análisis crítico:

Los docentes en estas circunstancias no valoran el aporte trascendental que ofrece el juego, se ha comprobado que las estrategias pasivas no producen resultados efectivos en el aprendizaje de los alumnos. Las investigaciones actuales sugieren que cualquier cosa que se puede y se debe enseñar, es recomendable hacerlo a través de métodos que requieran necesariamente un involucramiento activo de los estudiantes para que ellos descubran el sentido que tiene aprender eso.

Pregunta 4: ¿Cómo aprendes mejor?

TABLA # 15		
APRENDE MEJOR		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Escuchando	8	8%
Mirando	10	10%
Haciendo cosas	78	81%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

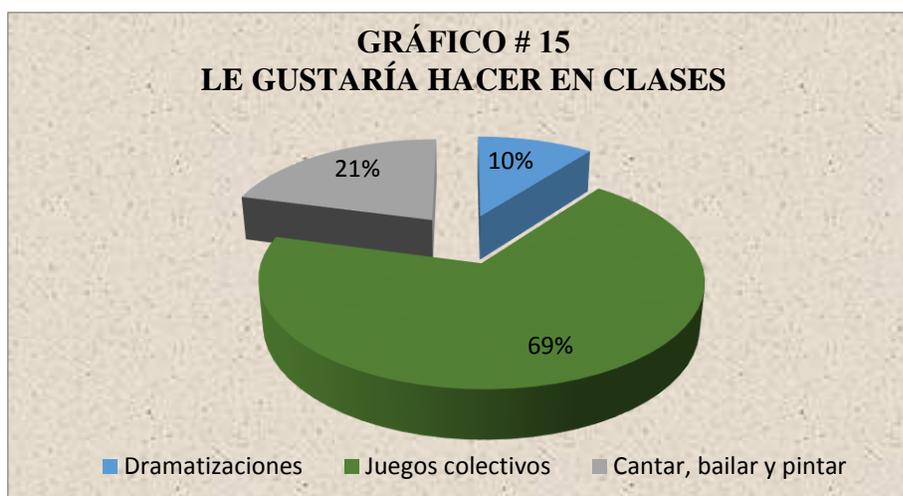
Análisis crítico:

De esta premisa se parte para recalcar que la teoría si bien es necesaria, más trascendente es que el estudiante aprenda manipulando, haciendo, investigando, siendo capaz de construir su propio aprendizaje basado en sus experiencias directas; John Dewey consideraba que la escuela debía ser una especie de laboratorio donde el niño “crearía” su propio aprendizaje, a partir de sus experiencias anteriores, motivado por el maestro, que tomaría en cuenta, especialmente los intereses individuales de cada educando.

Pregunta 5: ¿Qué te gustaría hacer con más frecuencia en las clases?

TABLA # 16		
LE GUSTARÍA HACER EN CLASES		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dramatizaciones	10	10%
Juegos colectivos	66	69%
Cantar, bailar y pintar	20	21%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

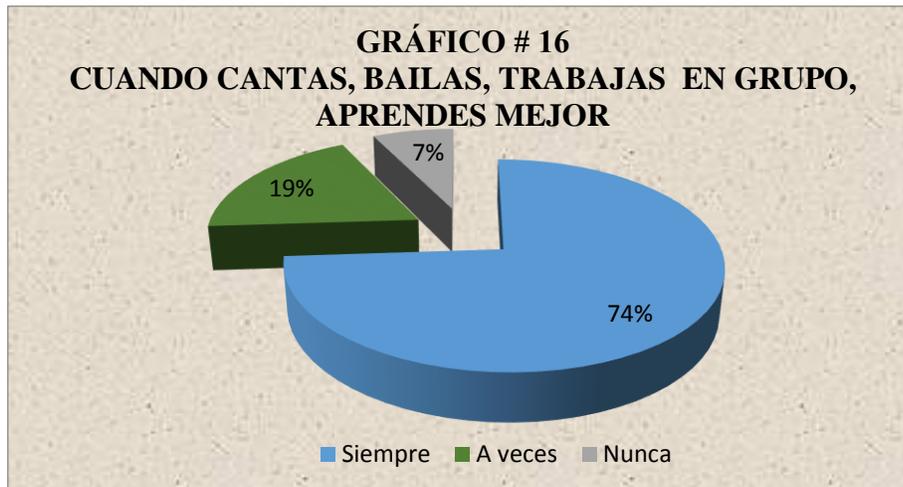
Análisis crítico:

Esta es una estrategia probada para un aprendizaje eficaz es alentar a los participantes a aprender unos de otros, es decir, potenciar el aprendizaje colaborativo entre pares. Muchos juegos apuntan a éste y permiten desarrollar una amplia gama de competencias y habilidades personales y sociales: cuando un participante avanzado enseña a un principiante, ambos ganan en su dominio de nuevas habilidades y conocimientos, tales como la capacidad de diálogo, tolerancia a distintos puntos de vista, empatía y trabajo en equipo entre muchas otras.

Pregunta 6: ¿Cuándo tu juegas, cantas, bailas, trabajas en grupo, aprendes mejor y pones en práctica en tu vida diaria?

TABLA # 17		
CUANDO CANTAS, BAILAS, TRABAJAS EN GRUPO, APRENDES MEJOR		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	71	74%
A veces	18	19%
Nunca	7	7%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Estas respuestas coinciden con el principal objetivo de los juegos que es poner en práctica, mediante actividades entretenidas y motivantes, contenidos y habilidades que se asocian directamente con el fortalecimiento de los aprendizajes, lo que posibilita obtener una retroalimentación al instante tanto para el profesor y la efectividad de sus métodos de enseñanza como para el alumno y su nivel de aprendizaje.

Pregunta 7: ¿Los juegos te relajan y te ponen de buen humor?

TABLA # 18		
LOS JUEGOS TE PONEN DE BUEN HUMOR		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	94	98%
A veces	2	2%
Nunca	0	0%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Los datos revelan que a los estudiantes los juegos fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc... en el grupo; el movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Mediante el juego se podrá lograr que los niños/as conozcan y sientan los efectos beneficiosos de la relajación como: aumento de la tranquilidad, mejora el estado de la salud, contribuye a la alegría por vivir, disminuye el estrés y la ansiedad, canaliza la energía de los niños/as, ayuda a aumentar la confianza en sí mismo, la memoria y la concentración.

Pregunta 8: ¿Con que frecuencia te da sueño o pereza en clases?

TABLA # 19		
FRECUENCIA QUE LE DA SUEÑO Y PEREZA		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	76	79%
A veces	13	14%
Nunca	7	7%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

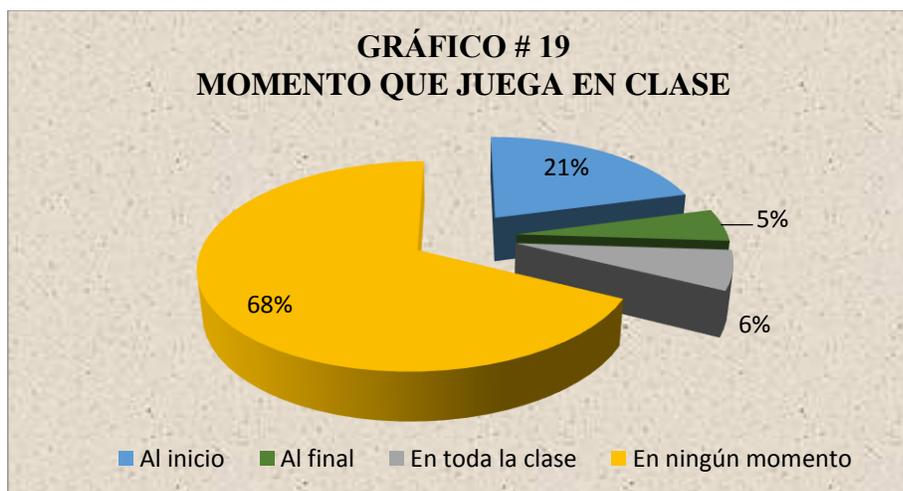
Análisis crítico:

Lo normal es que los niños sean activos, tengan energía, no paren de hacer cosas así que cuando un niño se muestra con sueño y perezoso, algo pasa. Las causas de esa pereza suele ser falta de interés, autonomía, alicientes, motivación, una falta de rutinas, que pueden generar en los niños a la larga o una baja autoestima; en estas circunstancias el docente debe diseñar estrategias que con motivación intrínseca y extrínseca el niño participe activamente en la clase y no se aburra o se duerma.

Pregunta 9: ¿En qué momento de la clase el profesor te hace jugar?

TABLA # 20		
MOMENTO QUE JUEGA EN CLASE		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Al inicio	20	21%
Al final	5	5%
En toda la clase	6	6%
En ningún momento	65	68%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Es preocupante que en la institución la mayor parte de docentes nunca utilicen la lúdica como elemento operativo en la aplicación del currículo, precisamente a eso se debe el bajo rendimiento escolar, el cansancio, la fatiga y la falta de motivación, para un niño el juego es el motor que mueve sus intereses y expectativas y sin juego no hay aprendizaje.

Pregunta 10: ¿Te gustaría que todos los profesores y en todas las asignaturas de hagan jugar, bailar, cantar, trabajar en grupo y construir proyectos?

TABLA # 21		
TODOS LOS PROFESORES DEBERÍAN HACER JUGAR		
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	94	98%
No	2	2%
Total	96	100%

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa Once de Noviembre

Análisis crítico:

Estos resultados evidencian los intereses de los estudiantes con respecto al aprendizaje, por lo tanto se requiere concientizar y capacitar a todos los docentes de la institución en estrategias y técnicas activas lúdicas de aprendizaje.

12. PRESUPUESTO:

No existe presupuesto porque el presente proyecto de investigación no tiene propuesta.

13. IMPACTOS: (SOCIAL, EDUCATIVO)

13.1. Impacto Social

El impacto social del proyecto se observa desde el mismo instante en que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano; desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí la importancia del proyecto, porque a los niños no debe privárseles el juego, con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, y propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad la atención, debe estar atento para entender las reglas, la reflexión, la búsqueda de alternativas, la curiosidad, la imaginación, el sentido común porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida cotidiana.

13.2 Impacto Educativo

El proyecto sin lugar a dudas generará un impacto positivo en la metodología de trabajo docente, permitirá reorientar los procesos educativos desde la planificación, aplicación y evaluación. La vigencia de un nuevo enfoque del trabajo en el aula se verá favorablemente transformado en un ambiente relajado, distendido, alegre; en

donde los estudiantes hallarán gusto y sentido a la clases; convirtiéndose el juego en el motor sobre el cual giren todas las actividades de los niños, facilitando significativamente su motivación, concentración y resultados del proceso.

14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

14.1. Conclusiones

- Los maestros y maestras tienen conocimientos sobre la motivación a los estudiantes mediante las actividades lúdicas, pero no se aplica como una estrategia que permita desarrollar las actividades del ciclo del aprendizaje en el micro currículum del aula.
- Los docentes tienen un criterio equivocado del uso de las estrategias lúdicas, asignándoles valor únicamente como recurso de motivación para el inicio de clases, restándole importancia el uso variado en todo el proceso enseñanza aprendizaje.
- No se utiliza esta estrategia de manera planificada, organizada para todas las horas, asignaturas, subniveles y niveles en la institución, se confunde con la idea que solamente en educación inicial, y en educación artística los niños deben jugar.
- Los estudiantes no demuestran creatividad e imaginación para resolver problemas de la vida cotidiana debido a que se emplea estrategias tradicionales de aprendizaje, donde a ellos se les asigna un rol pasivo en el proceso.
- Una de las ventajas de las estrategias lúdicas es la capacidad de socialización que promueve su desarrollo, constituyéndose en impulsadora de desarrollo de valores colectivos como la solidaridad, empatía, confianza, control, cooperación, solidaridad y respeto.

14.2. Recomendaciones

- Es imperioso que las autoridades institucionales planifiquen y desarrollen capacitaciones permanentemente sobre estos temas de interés profesional, de tal forma que mediante esta política de gestión escolar el equipo de profesores manejen este tipo de estrategias lúdicas en el ejercicio diario de su desempeño.
- Los docentes en su planificación curricular es decir en el Plan Curricular Anual (PCA) y en los Planes de Destrezas (PD) establezcan como estrategias para el Proceso Enseñanza Aprendizaje las actividades lúdicas, tanto para la anticipación, construcción y consolidación del conocimiento.
- Los docentes deben investigar estrategias lúdicas para su concreción en el aula acorde a la asignatura, edad de los estudiantes, objetivos de aprendizaje, pues existen una variada gama de juegos que pueden ser didácticamente utilizados para cada uno de estos fines.
- El vicerrector del plantel debe asesorar el trabajo docente, orientando el uso de metodologías constructivistas de aprendizaje, para dar protagonismo al estudiante y desarrollar en ellos el análisis, la creatividad y la liberación del cansancio y estrés que genera la jornada estudiantil.
- El docente debe desarrollar actividades lúdicas colectivas, de tal manera que los estudiantes tengan la posibilidad de interactuar en equipo, asumir roles y responsabilidades, sustentar fundamentadamente una posición o idea, en definitiva cooperar y actuar positivamente con sus compañeros.

15. BIBLIOGRAFIA

15.1. CITADA

- AEBLI, Hans. (2005). *Didáctica*. Madrid. Praxis. (Pág. 14).
- ALCOY, Mery. (2001). *Procesos Didácticos* . España: Grao. (Pág. 8).
- ARREDONDO, Héctor. (2008). Componentes del PEA. México, Saeta. (Pág. 31).
- BRANDT, Willy. (2001). Estrategias de aprendizaje. Ozlo, Leaki. (Pág. 22).
- CAMPOS, José. (2003). *Yo juego y tú*. Málaga: Aljibe. (Pág. 8).
- CASTILLO, Isidro. (2008). Estrategias de aprendizaje, Bogotá, Nauta. (Pág. 23).
- COBURN, Umbrelle. (1980). *Juego y Aprendizaje* . Madrid : De la Torre. (Pág. 8).
- ECURED (2015). Proceso enseñanza - aprendizaje, Quito, Ecured. (Pág. 28).
- FERNÁNDEZ, Luis. (1981). *Didáctica* . Córdoba: Nauta. (Pág. 19).
- GERVILLA, Enrique. (2006). *Didáctica básica de la educación infantil: Conocer y comprender a los más pequeños*. Madrid: Ediciones Narcea. (Pág. 17).
- GONZALES, María. (2012). *Estrategias lúdicas en la educación*. Bogotá: Nube. (Pág. 18).
- HUIZINGA, Joseph. (2003). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. (Pág. 9).
- HUIZINGA, Joseph. (2003). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. (Pág. 24).
- JOHNSON, Henry. (2005). La enseñanza sistémica, New York, Dearik. (Pág. 28).
- LINERO, Rita. (2014). *Lúdicas en su proceso de enseñanza aprendizaje*. Quito: UTE. (Pág. 11).
- LOEI. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural . Quito: Predidencia del Ecuador .

- ORNELAS, Raúl. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Mexico D.F.: Editorial Pax México. (Pág. 21).
- ORTIZ, Alaberto. (2005). *Aprendizaje ludico*, Concepción, Atenas. (Pág. 27).
- PÉREZ, Ángel. (2014). *Movimientos migratorios*. Chile. (Pág. 30).
- QUINTANA, Carmen. (2013). *El juego como estrategia psicopedagógica*. Guayaquil: UEG. (Pág. 11).
- RODRÍGUEZ, Juana. (2013). *La vanguardia investigadora en el EEES* (Primera ed.). Madrid: Visión Libros. (Pág. 24).
- RUIZ, Raul. (2007). *Juegos cooperativos u educacion fisica* (Tercera ed.). Barcelona: Paidotribo. (Pág. 26).
- SARMIENTO, Luis. (2012). *Influencia de los juegos lúdicos*. Nirgua: UCE. (Pág. 10).
- SENPLADES. (2009). *Contruyendo un estado Plurinacional e Intercultural*. (Pág.39). Quito: SENPLADES.
- TRIGUEROS, Manu. (2002). *Estrategias lúdicas*, Toledo, Ilustrar. (Pág. 24).
- TULLET, Herve. (2012). *El aprendizaje lúdico*, Awards, Books. (Pág. 25).
- ZABALZA, Miguel. (2008). *Nuevo enfoque de la didáctica*, Madrid, Narce. (Pág. 19).
- ZARZA, Carlos. (2001). *La Didáctica Grupal*. Mexico D. F.: Editorial Progreso. (Pág. 16).

15.2. CONSULTADA

- BAUTISTA, René. (2000). *Ludoteca un espacio comunitario de recreación*, Kaps.

- GARCÍA, Ruth. (2002). *Los Juegos en la Educación Física*, Editorial INDE, Barcelona España. Huiracocha, (2004), *Módulo de Arte y Juego*, Cuenca, Ecuador, ÑOLÑL.
- JIMÉNEZ, Horencia. (2002). *Lúdica y Recreación*, Colombia.
- ORTIZ, Pedro. (2009). *Educación Infantil*, Ediciones Litoral.
- PEÑA, Norberto. (2006). *Potenciar la capacidad de aprender a aprender*, Narcea, S.A. de ediciones Madrid, España.
- RIGAL, Michelle. (2004). *Educación Motriz y Educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria*, Ediciones INDE, Barcelona, España.
- RIMOLI, Timoteo. (2008). *El Juego en la Educación Infantil*, Buenos Aires, Argentina.
- SACRISTAN, Hugo. (2015). Gimeno. *La enseñanza, su teoría y su práctica*, Madrid, España.

14.3. VIRTUAL

- <http://es.scribd.com/doc./56163013/ACTIVIDADES> www.infoab.uclm.es/personal/.
TALLER_Actividades_Ludicas.pdf
- <http://www.pedagogia.es/pensamiento-logico-matematico>
- <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>
- <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>
- <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/433/1/BalantaQuinteroAnaCecilia>

ANEXOS

Anexo 1: Hoja de vida del docente tutor de Titulación I

HOJA DE VIDA

1.- DATOS PERSONALES

NOMBRES Y APELLIDOS: Manuel Patricio Cárdenas Barriga

FECHA DE NACIMIENTO: 13 de abril de 1.968

CEDULA DE CIUDADANÍA: 0501619910

ESTADO CIVIL: casado

NUMEROS TELÉFONICOS: 083284003*2724042

E-MAIL: manuel.cardenas@utc.edu.ec



2.- ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO: Escuela Fiscal “Pujilí”.

NIVEL SECUNDARIO: Colegio Nacional “Provincia de Cotopaxi”.

NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Ambato

2.- TITULOS

PREGRADO: Licenciado en Ciencias de la Educación Profesor de Enseñanza Secundaria en la Especialización de Historia y Geografía.

PREGRADO: Doctor en Ciencias de la Educación Mención Investigación y Planificación Educativa.

POSGRADO: Magister en Ciencias de la Educación Mención Planeamiento Administración Educativos.

5.- CARGOS DESEMPEÑADOS

Docente Investigador de la carrera de Educación Básica en la “Universidad Técnica de Cotopaxi”.

Rector del Colegio “Manuel Gonzalo Albán Rumazo”.

Rector, Vicerrector y Docente de la Unidad Educativa “Patria”.

Docente de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

Docente de Estudios Sociales del Colegio Particular “Sagrado Corazón de Jesús”.

Docente de Estudios Sociales del Colegio Nacional “Provincia de Cotopaxi”.

Anexo 2: Hoja de vida del docente tutor de Titulación II



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE

DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: VIERA ZAMBRANO

NOMBRES: ANGEL MANUEL RODRIGO

ESTADO CIVIL: CASADO

CÉDULA DE CIUDADANÍA: 050115466-0

LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO: LATACUNGA, 3 DE MARZO DE 1962

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: AV. ALFONSO LAMIÑA Y CALLE CÉSAR VILLACIS

TELÉFONO CONVENCIONAL: 032-663346

TELÉFONO CELULAR: 0994658688

CORREO ELECTRONICO: angel.viera@utc.edu.ec



DATOS INSTITUCIONALES:

FACULTADES EN LA QUE LABORA:

1.- CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN 2.- CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

CARRERAS A LA QUE PERTENECE: 1.- CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA-

2.- PARVULARIA 3.- INGENIERIA COMERCIAL 4.- SECRETARIADO EJECUTIVO GERENCIAL

ÁREA DEL CONOCIMIENTO EN LA CUAL SE DESEMPEÑA:

EMPRENDIMIENTO SOCIAL I- EMPRENDIMIENTO SOCIAL II- TITULACIÓN I

VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD: SUPERVISIÓN DE PRÁCTICA DOCENTE

Lic. Mgs. Viera Zambrano Ángel Rodrigo

DOCENTE UNIVERSITARIO

Anexo 3: Hoja de vida de la coordinadora del proyecto

HOJA DE VIDA

DATOS PERSONALES

Nombre: Sonia Mercedes
Apellidos: Granja Cueva
Cedula de ciudadanía: 0502410228
Fecha de Nacimiento: 09 de Abril de 1978
Edad: 38 años
Estado civil: Divorciada
Celular: 0984154380



NIVEL DE INSTRUCCIÓN

ESTUDIOS PRIMARIOS

Escuela Particular “LA INMACULADA”.

ESTUDIOS SECUNDARIOS

Colegio Técnico Femenino “Luis Fernando Ruiz”.

Título obtenido:

Bachiller Especialidad Comercio y Administración

ESTUDIOS SUPERIORES

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

Actualmente cursando el 9no Ciclo en Licenciatura en Ciencias de la Educación

Mención Educación Básica.

CAPACITACIONES

- Taller: Razonamiento Numérico, Verbal y Abstracto **CENAPRO**
Duración: 25 horas
- Congreso de Ciencias de la Educación: Tendencias Educativas en el Ecuador
UTC-2016 **CECATERE**
Duración: 40 horas
- Suficiencia en Inglés **UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI**

Anexo 4: Instrumentos de investigación aplicados a los directivos, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA ENTREVISTA APLICADA A LOS DIRECTIVOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ONCE DE NOVIEMBRE”

Objetivo: Determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa “Once de Noviembre”.

1. ¿Cuál es su apreciación de las estrategias lúdicas como herramienta didáctica para la construcción aprendizaje?
2. ¿Cuál es el factor didáctico para la falta de interés y atención de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje?
3. ¿El docente en qué momento de ciclo del aprendizaje debe emplear las actividades lúdicas?
4. ¿Los docentes de la institución realizan actividades lúdicas para motivar a los estudiantes en las horas de clase?
5. ¿Qué tipo de estrategias lúdicas son las más utilizadas por los docentes de la institución para facilitar la construcción del aprendizaje?
6. ¿Considera usted que las actividades lúdicas aplicadas en la clase ayudan a fortalecer el aprendizaje significativo?
7. ¿Cree usted que las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de los niño/as?

8. ¿Los niños aprenden de mejor manera sentados escuchando una clase magistral o realizando actividades en grupo?
9. ¿Todos los docentes de la institución desarrollan técnicas y estrategias activas de aprendizaje en el trabajo de aula?
10. ¿Las estrategias lúdicas pueden utilizarse en todos los subniveles del sistema educativo y todas las áreas del nuevo currículo nacional?

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“ONCE DE NOVIEMBRE”

Objetivo: Determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa “Once de Noviembre”.

Instrucciones: Por favor responda con toda sinceridad marcando con una X en una sola alternativa de las preguntas que se le plantea.

Nº	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS	
1	¿Qué importancia tienen las estrategias lúdicas cómo herramienta didáctica para la construcción aprendizaje?	Mucha	
		Poca	
		Ninguna	
2	¿Cuál es el factor didáctico para la falta de interés y atención de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje?	Contenidos	
		Estrategias de aprendizaje	
		Recursos	
3	¿En qué momento del ciclo del aprendizaje Ud. emplea las actividades lúdicas?	Anticipación	
		Construcción	
		Consolidación	
		Todos los anteriores	
4	¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas para motivar a los estudiantes en las horas de clase?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
5	¿Qué tipo de estrategias lúdicas utilizada para facilitar la construcción del aprendizaje de sus estudiantes?	Dramatizaciones	
		Juegos colectivos	
		Artísticas - musicales	
6	¿Las actividades lúdicas aplicadas en sus clases le han ayudado a fortalecer el aprendizaje significativo de sus estudiantes?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
7	¿Las actividades lúdicas aumentan la creatividad e imaginación de los niños y niñas?	Mucho	
		Poco	
		Nada	

8	¿Cómo aprenden mejor sus estudiantes?	Con una clase magistral	
		Actividades grupales	
		Las dos anteriores	
9	¿Cuál es el factor que limita el uso de las estrategias lúdicas como herramienta didáctica de aprendizaje?	Infraestructura	
		Tiempo	
		Capacitación del docente	
10	¿Las estrategias lúdicas pueden utilizarse en todos los subniveles del sistema educativo y todas las áreas del nuevo currículo nacional?	Si	
		No	

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE
EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ONCE DE
NOVIEMBRE”

Objetivo: Determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa “Once de Noviembre”.

Instrucciones: Por favor responda con toda sinceridad marcando con una X en una sola alternativa de las preguntas que se le plantea.

N°	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS	
1	¿Qué actividad te gusta realizar?	Estudiar	
		Leer	
		Jugar	
2	¿Cuándo te aburren las clases y no pones atención a los maestros?	Solo hablan ellos	
		No te hacen participar	
		No te hacen jugar	
		Todas las anteriores	
3	¿Con qué frecuencia los maestros utilizan el juego, canto, baile y trabajos en grupo en la clase?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
4	¿Cómo aprendes mejor?	Escuchando	
		Mirando	
		Haciendo cosas	
5	¿De las siguientes estrategias lúdicas cuál de ellas te gustaría realizar?	Dramatizaciones	
		Juegos colectivos	
		Cantar, bailar y pintar	
6	¿Cuándo tu juegas, cantas, bailas, trabajas en grupo, aprendes mejor y pones en práctica en tu vida diaria?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	

7	¿Los juegos te relajan y te ponen de buen humor?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
8	¿Con que frecuencia te da sueño o pereza en clases?	Siempre	
		A veces	
		Nunca	
9	¿En qué momento de la clase el profesor te hace jugar?	Al inicio	
		Al final	
		En toda la clase	
		En ningún momento	
10	¿Te gustaría que todos los profesores y en todas las asignaturas de hagan jugar, bailar, cantar, trabajar en grupo y construir proyectos?	Si	
		No	

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Anexo 5: Aval de Traducción

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen del proyecto de investigación al Idioma Inglés presentado por la señorita egresada de la Carrera de Ciencias de la Educación de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación: **GRANJA CUEVA SONIA MERCEDES**, cuyo título es **“ESTRATEGIAS LÚDICAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE”**, lo ha realizado bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

Latacunga, Febrero del 2017

Atentamente,

.....
Msc. Alison Mena Barthelotty
C.I. 0501801252

Docente del Centro Cultural de Idiomas de la UTC.

Anexo 6: Autorización para aplicar las entrevistas y encuestas en la Unidad Educativa Educativa “Once de Noviembre”.



FORMULARIO DE SOLICITUD
LATACUNGA – ECUADOR

Latacunga, 15 de Diciembre del 2016

Msc. Klever Rodríguez

SEÑOR DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ONCE DE NOVIEMBRE”

De mi consideración:

La presente tiene por objeto expresarle un cordial saludo, deseándole éxitos en su función y a la vez solicitar de manera más comedida el permiso para poder aplicar las respectivas encuestas y entrevistas a los señores Directivos, Docentes y Estudiantes de su prestigiosa Institución, dichas entrevistas y encuestas ayudaran al trabajo de Investigación que estoy desarrollando. Yo, **SONIA MERCEDES GRANJA CUEVA** estudiante de la Facultad de Ciencias Administrativas y de Educación de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi previa la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

Por la atención que preste a la presente anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,

Sonia Granja

C.C. 0502410228

ESTUDIANTE DE LA U.T.C



Anexo 7: Fotografías de las entrevistas y encuestas aplicadas a directivos, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

IMAGEN # 1



Rector de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” respondiendo a la entrevista aplicada a los directivos de la institución.

IMAGEN # 2



Estudiantes de la “Unidad Educativa Once de Noviembre” respondiendo a las encuestas.

IMAGEN # 3



Unidad Educativa "Once de Noviembre".