



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS**

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Autora:

Srta. Morán Dias Melisa Neralide

Director:

Lic. Guerrero Tipantuña Mario Rubén MSc.

Julio - 2016

La Maná - Ecuador



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

“Yo, Moran Dias Melisa Neralide declaro ser autora del presente proyecto de investigación: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN**, siendo el Lic. Guerrero Tipantuña Mario Rubén MSc. director del presente trabajo; 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.



Srta. Morán Dias Melisa Neralide
C.I 050330284-6



Lic. Guerrero Tipantuña Mario Rubén MSc.
C.I 171508675-5



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”

AVAL DEL DIRECTOR DE PROYECTO

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN, de **Morán Dias Melisa Neralide**, de la carrera de Licenciatura en 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 Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

La Maná, Julio del 2016

Director



Lic. Guerrero Tipantuña Mario Rubén MSc.



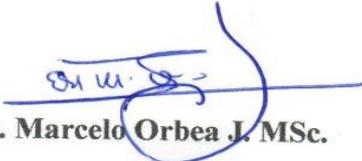
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

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 Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas.; por cuanto, el o los postulantes: Morán Dias Melisa Neralide, con el título de Proyecto de Investigación: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de sustentación de Proyecto.

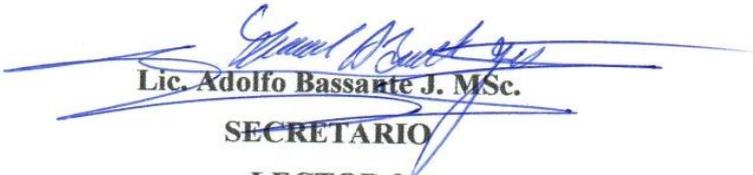
Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

La Maná, 04 de Julio del 2016

Para constancia firman:


Lic. Marcelo Orbea J. MSc.
PRESIDENTE
LECTOR 1


Lic. César Calvopiña León MSc.
LECTOR 2


Lic. Adolfo Bassante J. MSc.
SECRETARIO
LECTOR 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”

AGRADECIMIENTO

Agradezco al Señor Dios Todopoderoso, quien ha llenado de sabiduría mi mente y de fuerza a mi corazón. A mis padres por su incondicional amor durante el trayecto de mis estudios y a mi familia por todo su apoyo.

Morán Dias Melisa Neralide



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación al Dios Altísimo por su amor y misericordia y a mi familia por haber sido la base de mi esfuerzo y perseverancia para lograr mis objetivos a lo largos de mis estudios.

Morán Dias Melisa Neralide



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”

DESCRIPTION

Still play a stimulating activity at any age, if related to education, it turns out to be a major issue in the field of training of the child. That's why this project is identified as an investigation that seeks to highlight the importance of the games and the role they fulfill in educational training, especially in primary education. Games are activities that added content and scientific knowledge on basic subjects, provide the child with a significant learning because of the "educational game" will be achieved develop skills. These activities accompanied by stimulation, motivation and incentives, promote a state of discovery in children, generating assets, and analytical thinking beings since his young age, since the games are to learn new things through fun and recreation. This project makes approaches in terms of educational, recreational and cognitively, as promoted through a proposal, the practice of recreational activities through the implementation of a Manual, which helps the student to remain in a permanent state of learning, is conceived naturally and fun, thus it is desired that the teaching-learning process, break traditional paradigms and develop spontaneously, participatory, inclusive and not under monotonous systems that affect the education of our country. The methodology used for the development of this project are part of a research process that poses the problem, sets targets and proposes a solution to alleviate the problem or need for which this project arises. Through this purpose it is sought to diagnose the academic performance of students, which will allow the project propose accurate, convenient and feasible solutions to achieve changes in the methodological process of teaching and learning and therefore, throw the end result is reflected in the level of knowledge and therefore the solution of problems within the society in which children from second grade of basic education School "Gral. Julio Alberto Amores Tovar"



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Centro
Cultural de
Idiomas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

La Maná - Ecuador

CERTIFICACIÓN

En calidad de Docente del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Extensión La Maná; en forma legal CERTIFICO que: La traducción de la descripción del proyecto de investigación al Idioma Inglés presentado por la señorita: Morán Dias Melisa Neralide, cuyo título: The Activities Rereational, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

La Maná, Julio del 2016

Atentamente,

Lcdo. Moisés Ruales Puglla
DOCENTE
C.I. 050304003-2



SECCIÓN PRELIMINAR

Portada.....	i
Declaración de autoría.....	ii
Aval del director del proyecto de investigación.....	iii
Aprobación del Tribunal de Titulación	iv
Agradecimiento	v
Dedicatoria	vi
DESCRIPTION	vii
AVAL DE INGLES	viii
SECCIÓN PRELIMINAR	ix
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xii

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título de Proyecto	1
Tipo de proyecto.....	1
Fecha de Inicio.....	1
Fecha de Finalización	1
Lugar de Ejecución.....	1
Unidad Académica que auspicia.....	1
Carrera que auspicia	1
Equipo de Trabajo	1
Coordinadora del Proyecto de Investigación.....	2
Área de Conocimiento	2
Línea de Investigación.....	2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	3
4. BENEFICIARIOS DIRECTOS E INDIRECTOS DEL PROYECTO.....	3
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICA	5
6.1 La lúdica	5
6.2 Pedagogía lúdica.....	5
6.3 Concepto de juego	5
6.4 Importancia de los juegos en el aprendizaje.....	7
6.5 Características de los juegos didácticos	10
6.6 Tipos de juegos.....	10
6.6.1 Juegos recreativos	11
6.6.2 Juegos cooperativos	11
6.6.3 Juegos tradicionales	12
6.6.3.1 Clasificación de los juegos tradicionales	14
6.6.4 Juegos de inteligencia emocional	14
6.7 Teoría de inteligencia múltiple de Howard Gardner 1979, y su importancia en el desarrollo de habilidad en el niño.....	15
6.7.1 Juegos de inteligencia múltiple.....	18
6.8 La motivación como estrategia en el aprendizaje.....	19
6.9 El aprendizaje significativo y sus resultados en los estudiantes.....	20
7. OBJETIVO GENERAL Y ESPECIFICOS	21
8. CUADRO DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS, ACTIVIDADES Y METODOLOGIA...22	
9. PRESUPUESTO DEL PROYECTO.....	23
10. DISEÑO EXPERIMENTAL Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	24
11. CONCLUSIONES Y RESOMENDACIONES.....	24
12. BIBLIOGRAFÍA	25
13. ANEXOS	26



ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1 Árbol del problema.....	9
CUADRO 2 Ocho inteligencias múltiples.....	16

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Objetivos del juego didáctico.....	10
TABLA 2 Cuadro de objetivos específicos, actividades y metodología.....	22
TABLA 3 Presupuesto del proyecto.....	23

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	27
GRÁFICO 2 Motivación durante el aprendizaje.....	27
GRÁFICO 3 Aplicación de actividades lúdicas.....	28
GRÁFICO 4 Motivación en las actividades lúdicas.....	28
GRÁFICO 5 Selección de actividades lúdicas.....	29
GRÁFICO 6 Existencia de recursos didácticos.....	29
GRÁFICO 7 Proyecto de actividades lúdicas.....	30
GRÁFICO 8 Te gustan los juegos.....	30
GRÁFICO 9 Reflexión sobre la importancia de los juegos.....	31
GRÁFICO 10 Participación en los juegos.....	31
GRÁFICO 11 Aceptación de los juegos.....	32
GRÁFICO 12 Juegos para aprender.....	32
GRÁFICO 13 Motivación en el juego para aprender.....	33
GRÁFICO 14 El juego como estrategia para aprender.....	33



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
“POR LA VINCULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CON EL PUEBLO”

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 Informe del diagnóstico	26
ANEXO 2 Guía Metodológica de actividades lúdicas	35
ANEXO 3 Hoja de vida de la Autora del proyecto	65
ANEXO 4 Hoja de vida de la Tutora del proyecto.....	66
ANEXO 5 Hoja de vida de la Directora de la institución educativa	68
ANEXO 6 Formato de encuestas aplicado a los estudiantes.....	69
ANEXO 7 Formato de encuestas aplicado a los docentes.....	70

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN

Tipo de Proyecto:

Este proyecto se encuentra definido dentro de un contexto formativo, por medio de la aplicación de elementos relevantes como: técnicas, metodologías, recursos humanos y económicos entre otros; lo cual permiten un despliegue de actividades que promueven el desarrollo secuencial de acciones lúdicas con el fin de incrementar el interés de aprender en el estudiante de una forma recreativa (juegos) y a la vez formativa (estrato del conocimiento), lo cual se considera como un aprendizaje significativo, fortaleciendo el rendimiento académico.

Propósito:

El tema del presente proyecto se ha escogido debido a la deficiencia en el rendimiento académico de los estudiantes a causa de la ausencia en la aplicación de actividades lúdicas dentro del aula; esta información es extraída a través de técnicas como la observación y la encuesta. El propósito de este proyecto es mejorar esta situación mediante la aplicación del instructivo de actividades lúdicas, porque aumentará en los niños el interés por el aprendizaje, sintiéndose motivados para aprender y de esta forma mejorar el rendimiento académico, además ofrece al docente variadas metodologías didácticas que los puede desarrollar en el transcurso de la clase.

Fecha de inicio: Octubre 2015

Fecha de finalización: Febrero 2016

Lugar de ejecución: Segundo año de la Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”, perteneciente al cantón “La Maná”, provincia de Cotopaxi - Ecuador.

Unidad Académica que auspicia: Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas.

Carrera que auspicia: Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

Equipo de Trabajo: Srta. Melisa Neralide Moran Dias (Anexo 3, pág. 64)

Lic. Yolanda Blanca Cárdenas Pila MSc. (Anexo 4, pág. 65)

Lic. Mario Rubén Guerrero Tipantuña MSc. (Anexo 5, pág. 66)

Lic. Pietra Mariela Santacruz Guato (Anexo 5, pág. 67)

Coordinadora del Proyecto: Morán Dias Melisa Neralide

Teléfono: 0988903352

Correo electrónico: melisamorán2010@hotmail.com

Área de Conocimiento: Educación.

Línea de investigación: Educación y Comunicación para el desarrollo humano y social.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto se identifica como una investigación que enuncia el bajo rendimiento académico que presentan los estudiantes a causa de la falta de práctica de actividades lúdicas en clase; por esta razón cabe destacar la importancia que tienen los juegos y el rol que éstos cumplen en la formación educativa, motivo por el cual se propone como propuesta de solución un instructivo de actividades lúdicas que al añadirse contenidos y conocimientos científicos sobre las asignaturas básicas, proporcionan al niño un aprendizaje significativo, porque del “juego educativo” se logrará desarrollar habilidades; dichas actividades acompañadas de estimulación, motivación e incentivación, promueven un estado de descubrimiento en los niños, generando seres activos, pensantes y analíticos desde su corta edad, ya que los juegos consisten en aprender cosas nuevas a través de la diversión y la recreación.

La metodología a utilizar es de carácter investigativo que plantea el problema, establece objetivos y propone una solución para aminorar el problema o necesidad de la cual surge este proyecto. Este proyecto promueve a través de una propuesta, la práctica permanente de actividades, que ayuda a que el estudiante aprenda de forma natural y divertida, de esta forma se desea que el proceso de enseñanza-aprendizaje, rompa paradigmas tradicionales y se desarrolle de forma espontánea, participativa, inclusiva y no bajo sistemas monótonos que afectan a la educación de nuestro país.

Por medio de este proyecto se busca en primera instancia, diagnosticar el estado del rendimiento académico de los estudiantes, lo cual permitirá que dicho proyecto proponga soluciones acertadas, convenientes y factibles, que logre cambios en el proceso metodológico de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas del segundo año de la Escuela de educación básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La presente investigación se hace con el fin de incrementar las posibilidades de lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas; los aportes que este proyecto brinda desde el punto de vista teórico es mostrar concepciones poco conocidas en el contexto educativo, y que de forma práctica logra un aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo año, a través de la aplicación de la propuesta presentada en esta investigación, además de que será un material de apoyo didáctico metodológico, todo esto se enmarca como los aportes que ofrece esta investigación para los maestros de la Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

Los beneficiarios de este proyecto serán los estudiantes del segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” y toda la comunidad educativa que forman parte de la sociedad en la que se ve desenvuelto el estudiante.

Esta investigación se propone brindar soluciones aplicables y dinámicas que impacte en el proceso de enseñanza – aprendizaje para conseguir un aprendizaje significativo de una forma más enérgica y efectiva, contribuyendo a la madurez y formación de la personalidad del niño, a través de juegos funcionales que logre en los niños, coordinación psicomotriz, desarrollo y perfeccionamiento sensorial - perceptivo, su ubicación en el tiempo y espacio.

Para la aplicación de nuestra investigación, se cuenta con los recursos humanos, económicos, materiales, tecnología y acceso a la información de la institución educativa, que sirve de base para la planificación y organización de este proyecto.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios directos de este proyecto pertenecen al segundo año de la Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” que en total son 32 estudiantes, a los que corresponde 20 niños y 12 niñas, además de la maestra titular.

Los beneficiarios indirectos son 254 estudiantes (133 niñas y 121 niños), 508 padres de familia, 9 docentes; 7 mujeres y 2 hombres.

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el segundo año de la Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” 2015-2016, existe una escasa aplicación de variedad de juegos en las horas clase, a causa del

desconocimiento y poco interés en aplicar recursos lúdicos en el aprendizaje de los niños y niñas, volviéndose aburrido y en ocasiones poco o nada interesante, dando lugar a un bajo rendimiento académico en los educandos. La poca y variada práctica de actividades lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje desmotiva a los niños. Para conseguir buenos resultados en este proceso educativo es importante reconocer la importancia de integrar juegos en las actividades curriculares, lo cual no quiere dar a entender que cualquier juego por ser juego lograra los resultados esperados. Esto se debe a que los juegos presentan una infinidad de variedad en actividades enfocados a lograr diferentes objetivos. Por tanto los juegos se presentan dependiendo de la edad del niño y su nivel cognitivo; esto da a entender que es necesario realizar una tipificación de las actividades más adecuadas con afinidad a las necesidades que presenten los niños.

La Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” del cantón La Maná, según datos proporcionados de encuestas, indican que los docentes no hacen un uso constante de los juegos en las horas de clase debido a que en hechos anteriores no se cuenta con un apoyo didáctico y consideran que es necesario acceder a un instructivo de juegos que los puede incluir en sus enseñanzas, para lo cual se hace necesario aplicar una capacitación para la aplicación del instructivo por parte de los docentes hacia los estudiantes de la institución educativa.

Según Albán Cárdenas Silvia Manuela (2011 pág. 6-7). En su tesis: “EL JUEGO COMO FACTOR DETERMINANTE PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA “LEOPOLDO N. CHÁVEZ” DE LA PARROQUIA GUANGAJE, DEL CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI”. Asegura que uno de los problemas diagnosticados en este plantel educativo, se debe a que el personal no cuenta con conocimientos en la aplicación de juegos dando como resultado una deficiencia en el aprendizaje.

En el cantón La Maná, los juegos en especial los tradicionales y ancestrales, han ido perdiendo espacio en las actividades diarias de los niños, es por ello que se ha adaptado programas curriculares acorde a las necesidades culturales y por su ubicación geográfica. Por tanto se concluye que el personal docente en la educación provincial cuente con un perfil profesional y personal calificado, que promuevan la práctica de juegos como recurso didáctico en clase.

6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

6.1 La lúdica

Según Bonilla (1998 pág. 1-2) “La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.” Ha de entenderse a la dimensión como características o facetas que presenta el individuo ante la necesidad de expresar sentimientos, comunicarse o emitir emociones básicas (reír, llorar, gritar)

La lúdica es un sinónimo de las diversas actividades que sirven para desarrollar experiencias que a simple vista parecen ser normales o cotidianas por el hecho de practicarlo de forma espontánea como leer, cantar, bailar o hacer deporte. Sin embargo lo lúdico presenta a estos matices como un camino que conduce a la búsqueda de emociones placenteras y vivencias únicas. De ahí se deriva que la lúdica corresponde a la dimensión del desarrollo humano.

6.2 Pedagogía lúdica

La lúdica ha sido y es posible llevarla al campo educativo de forma favorable al proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto quiere decir que a la lúdica en la educación muchas de las veces se la ha asemejado con los juegos puesto que son actividades prácticas en el aula de clase que agradan a los niños y niñas, por esto se concibe que en la educación lo lúdico es sinónimo de “juego”. La pedagogía lúdica nace de la vivencia lúdica con intencionalidad educativa que es un coadyuvante para motivar el desarrollo social y formativo a través de acciones placenteras y libres.

Desde el punto de vista del modelo pedagógico constructivista, los juegos son factibles a raíz de actividades que promuevan un estado de aprendizaje motivador, que son el mayor aliado a la hora de iniciar clases por que atrae la atención del niño por el simple hecho de que le gustan los juegos. De esta manera se concibe una educación integral interrelacionando al juego con el conocimiento, logrando así una formación con diversión.

6.3 Concepto de juego

El origen del termino juego procede del latín “iocus” que significa broma.

Es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, compuestos por reglas que son libremente aprobadas y que promueve un estado de tensión y alegría absoluta (Huizinga, 1972)

Acción libre, desinteresada y natural que se efectúa en una limitación temporal y espacial con determinadas reglas cuyo elemento informativo es la tensión (Cagigal, 1996)

Según López (1998 pág. 40) El juego es una actividad corpóreo-espiritual libre, que crea bajo unas determinadas normas y dentro de un marco espacio-temporal delimitado un ámbito de posibilidades de acción e interacción con el fin no de obtener un fruto ajeno al obrar mismo, sino de alcanzar el gozo que este mismo obrar proporciona, independientemente del éxito obtenido.

Popularmente se lo identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a lo laboral. Pero su transcendencia es mucha mayor ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, solución de conflictos, educan a sus miembros y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

Para Platón y Aristóteles era tan importante el juego y conseguía tomar el asunto tan en serio, que pedía que los padres dieran juguetes a sus hijos porque esto ayudaría a los niños a “formar sus mentes”

Es concebible considerar al juego como el resultado de un exceso de energía acumulada (Spencer, 1855). La energía es la fuerza que tenemos todos, lo tienen los niños y cuando se presenta la oportunidad de jugar, el cuerpo pone en marcha la capacidad de realizar el trabajo predestinado, a través de movimientos que exige el juego, la sincronización de ideas si el juego es colectivo y la unidad entre el pensamiento y el cuerpo para lograr ganar el juego; en ese momento, las fuerzas que se concentran en tratar de ganar el juego lo cual lo hace con emoción y pasión, sus fuerzas no se limitan pues no desea oprimir la fuerza de su energía y lo expulsa a través de la acción del movimiento del cuerpo en el niño. Es ahí donde el niño invierte todo su potencial tanto físico como psicológico aunque pueda parecer al inicio del juego que pueda ser cansado, al niño lo que realmente le interesa es la acción y suspenso durante el juego y el entretenimiento que este le puede dar.

Según Lazarus y Folkamn, 1986 (citado por Kareaga, 2002) El juego son actividades que las persona los realizan como medio de relajación.

Con esta síntesis, se concibe la idea de que existen actividades que por el contrario provocan fatiga, cansancio o aburrimiento, estas actividades puede verse inmiscuido con lo laboral o con el que hacer del hogar, es decir cualquier otra actividad que pueda causar con el tiempo estrés. Sin embargo, al terminar una jornada se llega a tomar un tiempo de recreación, diversión o relajación; para lo cual se decide iniciar un juego que les lleve al estado de relajación a través del esparcimiento, del dialogo acompañado de risas que provocan un descanso para el cuerpo y para el alma.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997).

Los educadores, convencidos de la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase es un lugar que debe ser exclusivamente activo, en donde la curiosidad de los niños pueda ser satisfecha con apoyo en materiales didácticos para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997)

6.4 Importancia de los juegos en el aprendizaje.

Los juegos son actividades que los niños lo realizan en cualquier lugar donde se encuentren pero existe diferencias en sus objetivos o intenciones, algunos juegos se tratan de movimientos o agilidad corporal, mientras que a otros juegos se incluyen niveles de complejidad y se incorporan conocimientos específicos a adquirirse mientras se juega. Estas alternativas tienen su propósito y fijan sus metas en beneficios para quienes lo practican.

Los juegos ayudan al desarrollo del nivel psicológico del niño porque cada juego presenta problemas que necesitan de solución, estas soluciones son buscadas de manera cognitiva en el niño.

Para que se desarrolle los juegos en clase, es necesaria la comunicación, la socialización y la interacción entre maestro y alumno, manejando cuidadosamente la situación del aprendizaje que el niño comienza a desencadenar en las relaciones sociales con su maestro y entre sus compañeros, los juegos también implican por naturaleza la dinámica que es una fuente de motivación e interés.

Para Piaget (1956) (Citado en Teorías del aprendizaje, pág. 3), los juegos forman parte de la inteligencia del niño, puesto que sus funciones sensoriales y cognoscitivas despiertan a

raíz de una asimilación funcional y reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva del individuo.

Este autor se centra en la inteligencia del niño, atravesando etapas paulatinas, que empieza desde movimientos psicomotriz, a lo que él denomina *Etapas sensomotriz* (nacimiento hasta los dos años), luego sigue por el camino de las representaciones de la realidad, a través de imágenes, juegos o dibujos, llamándolo etapa *pre operativo* (desde los dos años hasta los seis años), después esta la etapa *operativa (desde los seis o siete años hasta los once años)*, que muestra la retención de procesos lógicos pero de forma limitada, es decir las secuencia de objetos pueden ser asimiladas si lo aprende como una experiencia y no, como una idea que se forma en su mente. A partir de los 12 años, que es donde comienza la última etapa *pensamiento operativo formal*, es aquí donde el niño, convertido en adolescente y próximo a adulto, establece la capacidad de razonar, de manera lógica y formular y probar hipótesis de manera abstracta, es decir que tenga cierto grado de confirmación en su hipótesis.

Se considera como objeto de estudio al juego de manera psicológica, siendo un motor de desarrollo del pensamiento y la actividad (Karl Groos, 1902).

Una teoría relevante como es la de Karl Groos, genera la idea de pensar que los juegos son actividades innatas en los infantes que lo prepara en el sentido formativo como un ser capaz de asimilar realidades, desarrollar capacidades motrices y cognitivas en esas realidades, y sobrevivir ante las diferentes situaciones o conflictos que tenga, dichas soluciones que encuentre lo llevara a la práctica en la sociedad cuando sea un adulto.

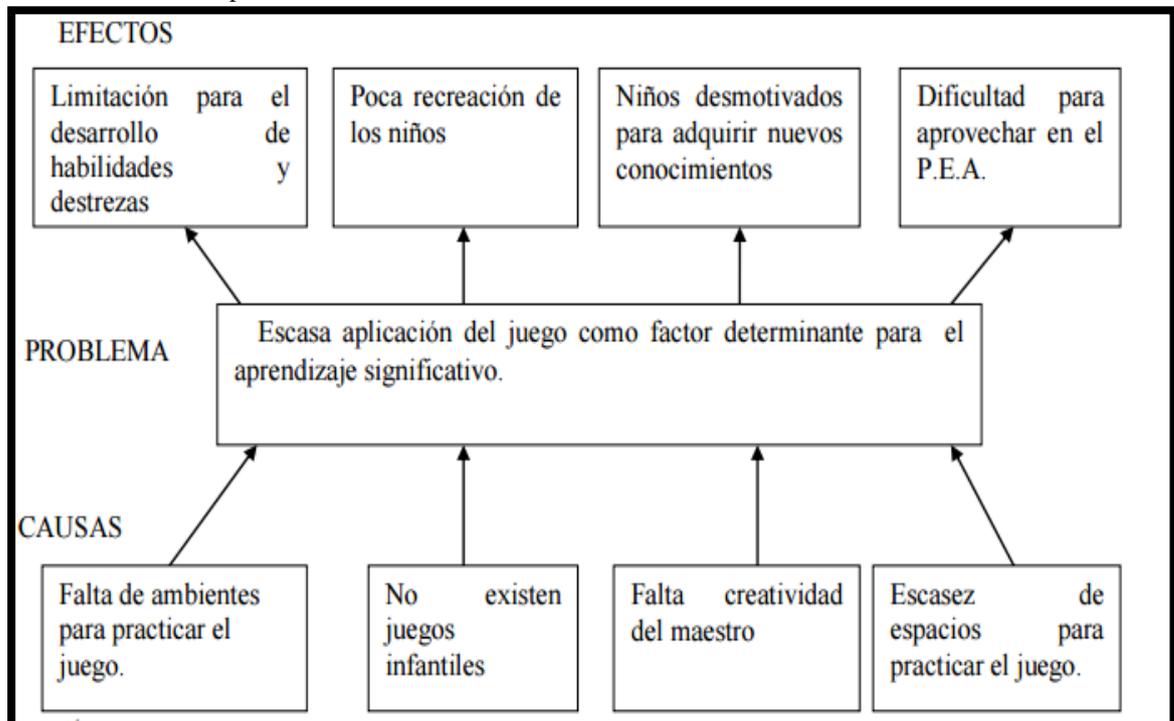
Se establece entonces al juego como una pre-vida adulta en donde todo lo aprendido lo pondrá en práctica y tendrá sus efectos positivos en la sociedad que lo rodea.

Muchas de las veces se llegan a concepciones erróneas de pensar que los juegos no ahondan en un aprendizaje y más si se trata de un “aprendizaje significativo”. Más aun es concebible pensar que los juegos si ofrece una propuesta para lograr un aprendizaje significativo, gracias a las teorías pedagógicas de Piaget, Vigotsky, Groos se confirma que los juegos más que una simple actividad de alegría es una alternativa de aprendizaje si se lo lleva a cabo mediante la aplicación adecuada de métodos didácticos que establezcan un proceso coherente en la enseñanza propicia el desarrollo de las capacidades intelectuales

del niño, a través de la reflexión y búsqueda de su propio conocimiento que es el objetivo del aprendizaje significativo.

Para el niño, los juegos implican una diversión plena y divertida, sin embargo al haber la ausencia de estas actividades, el ambiente se vuelve tenso en el transcurso de la clase, se convierte en un tiempo monótono, aburrido y sin visión de propósito en alguno de los casos por parte de los estudiantes. La ausencia de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje se deriva de muchas razones que pueden variar de acuerdo a la realidad que presenta cada caso.

Cuadro 1. Árbol del problema.



Fuente: A Cárdenas, S Manuela - 2013 - repo.uta.edu.ec

Para Yvern (1998 pág. 36) El juego avanza en pro de un objetivo establecido, dentro del cual se establece que el jugador se empodere de los contenidos y desarrolle su creatividad, previo a esto se entrelaza la reflexión, y la simbolización de lo vivido para el logro de los objetivos de la enseñanza curricular.

Para Chacón (2008, pág. 3) Los juegos didácticos convendrían tener sus propios objetivos, estos objetivos se pueden afianzar con las metas que se proponen los maestros para el año lectivo de clases, entre los más destacados tenemos:

Tabla 1. Objetivos del juego didáctico.

1.	Plantear problemas que se presenten en diferentes niveles de dificultad para su comprensión.
2.	Ofrecer de manera llamativa los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa
3.	Proponer medios que permitan el trabajo en equipo de forma agradable y equilibrada.
4.	Reforzar habilidades que los niños lo necesitaran en un futuro.
5.	Interrelacionar a los estudiantes con las ideas de las asignaturas.
6.	Adecuar el ambiente para fomentar el estímulo con miras hacia la creatividad intelectual y emocional.

Fuente: P Chacón - Nueva aula abierta, 2008 - grupodidactico2001.com

Elaborado por: Melisa Morán

6.5 Características de los juegos didácticos

Para Chacón (2008, pág. 4-5) las características de los juegos contemplan la dimensión en la práctica de las actividades.

- ✓ Intención didáctica
- ✓ Objetivo didáctico
- ✓ Reglas, limitaciones y condiciones
- ✓ Número de jugadores
- ✓ Una edad específica
- ✓ Diversión.
- ✓ Tensión
- ✓ Trabajo en equipo
- ✓ Competición

6.6 Tipos de juegos

Los juegos es una infinidad de actividades que si se intentaría agruparlas a todas sería una misión indiscutiblemente difícil pero no imposible.

Los juegos se encuentran tipificados por diferentes categorías o intencionalidades, por edades o funciones, por áreas o dimensiones, por lo que se hace extenso su listado.

Ante esta realidad, cabe recalcar que esta investigación recoge las actividades lúdicas que para su autora, lo considera importante resaltar porque procura garantizar una enseñanza abierta, lógica y sobre todo divertida para el estudiante de educación primaria.

6.6.1 Juegos recreativos

Los juegos recreativos son actividades que nos transportan a otro mundo, que nos sumerge a un estado de diversión, en la que no solo cuenta los jugadores o en si el mismo juego, sino también importa el ambiente o el contexto en donde se desarrolla el juego, es decir cuando escuchamos las palabra “recreativos” se nos viene a la mente ideas de lugares donde se haga uso de un esparcimiento total y placentero; en este contexto los juegos se los hace con la idea de lograr una recreación con satisfacción en el juego, divirtiéndose y estrechando lazos de amistad entre jugadores.

Se considera que desde la perspectiva educativa las actividades recreativas constituyen el medio principal del proceso de educación del tiempo libre para el desarrollo de los conocimientos, habilidades, motivos, actitudes, comportamientos y valores en relación con el empleo positivo del tiempo libre.

El lugar forma parte de la conquista hacia el objetivo del juego recreativo, pues existe un contacto permanente entre el individuo y la naturaleza que lo rodea, también involucrando materiales o recursos que pueden ayudar a un desarrollo pleno del juego.

Las actividades recreativas pueden ser establecidas o propuestas tanto por parte de los maestros como por los padres de familia o amigos convirtiéndolo en una actividad que sobrepasa barreras y procura una armonía en la relación del jugador con la sociedad.

Este tipo de juegos se enfoca en desarrollar habilidades físicas; equilibrio y movimientos corporales, flexibilidad, desplazamiento, rapidez, es decir, todo cuanto abarca a movimientos del cuerpo. Esto no es una definición hermética, por cuanto puede hacerse adaptaciones al juego dependiendo de la necesidad que presente o la intención con la que se quiere llevar a cabo la actividad con los niños, además, a esto puede incluirse materiales didácticos para darle más significado al juego.

6.6.2 Juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos se definen en un contexto que permite liberar la creatividad, desaparecer la agresividad y por tanto, encontramos alternativas que podemos llevarlo

al aula de clase y hacer partícipe a todos los alumnos en el salón. Es por eso que los juegos cooperativos proponen actividades que mejoran las relaciones y buscan una forma de aprender conocimientos a través de la solución de los problemas que presenta el juego.

“Medio de diversión y participación, libre de competencia y libre de agresión” (Orlick, T.; citado por Mejía López, 2006, p. 9). Los juegos cooperativos, propician un estado de diversión, acompañado de una sana competencia, en donde la participación une a los niños, en la búsqueda soluciones, esto a su vez provoca un aprendizaje puesto que deberá pensar, razonar y buscar respuestas.

Las actividades cooperativas son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando todos el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable (Velázquez Callado, C., 2002).

Siguiendo la línea de los juegos cooperativos se presenta a continuación las características más importantes:

- ✓ Se aprende a compartir y confiar en los demás.
- ✓ Desarrollan la autoconfianza porque todos son aceptados.
- ✓ La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Los juegos cooperativos, no solo es una método que sirve al aprendizaje de conocimientos básicos de la formación inicial del niño, sino que también rescata valores como la confianza, amistad, respeto y mutua aceptación entre compañeros.

6.6.3 Juegos tradicionales

"Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." (Lavega Burgués, 1995)

Los juegos tradicionales son legados que han pasado de generación en generación, y dentro de estos juegos se impregnan historias antiguas que son recordadas y toman el

valor que merece como representación de las costumbres, creencias, ideologías y forma de vida en general de un pueblo o una nación.

Estos juegos permiten conocer la cultura de un lugar determinado; conociendo que las culturas son diferentes de acuerdo al lugar etnográfico, sus tradiciones y sus ideologías, podemos mencionar que los juegos por tanto son diferentes y variados, con contenidos culturales que distinguen a un pueblo de otro.

Los juegos tradicionales son prácticas lúdicas cuyas reglas se han aprendido, sin ser necesariamente, conocimientos científicos. Los juegos tradicionales igual que otras manifestaciones culturales se aprenden escuchando, luego observando y sobre todo jugando. En la esencia de los juegos tradicionales se encuentra este legado que constituyen los aprendizajes de conocimientos y costumbres transmitidos a lo largo del tiempo.

Pero entonces ¿Cuál es el objetivo de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico?; El juego tradicional forma parte de la formación del niño, por su importancia al rescatar los valores representados en los juegos, a raíz de los juegos, el niño conocerá sus historia, la cultura de su pueblo o su comunidad incluyendo sus características, valorara su identidad como habitante de su pueblo y alcanzara el conocimiento étnico de sus orígenes.

Con el pasar del tiempo, al mirar a la sociedad nos damos cuenta que los juegos tradicionales han brillado por su ausencia en zonas urbanas, en ciudades industrializados y la pregunta del millón es ¿Por qué desaparecen los juegos tradicionales? Pues bien, en primera instancia los habitantes de las ciudades más concurrentes viven su día a día modernizándose, intercambiando información, servicios, productos, capital; el sistema educativo no contempla honorable ni rescatable la práctica de los juegos tradicionales; pues solo les interesa formar niños y niñas con interés capitalizados. Sin embargo los juegos tradicionales han recobrado vida en lugares rurales que aún se interesan en el rescate de sus culturas, en lo que concierne a la educación, el proceso de enseñanza-aprendizaje contempla el uso de juegos tradicionales como medio para valorar su cultura, costumbres y creencias.

Dentro de los juegos tradicionales podemos hallar una variedad de actividades lúdicas: canciones de cuna, cuentos infantiles de nunca acabar que por lo general son historias o leyendas que nacen de esos mismos lugares, juegos de sorteo, también existen

juegos que son practicados por su género, en el caso de los niños (trompo, boliches, honda, entre otros) y en el caso de las niñas (gallinita ciega, la muñeca, la hamaca).

6.6.3.1 Clasificación de los juegos tradicionales

Según la situación de los jugadores y del entorno, los juegos tradicionales se clasifican en:

- ✓ Con Objetos (saltar a la cuerda, carrera de sacos, juego del pañuelo, trompo, canica o metras, cometa, yoyo, perinola, papagayo, palo encebado)
- ✓ Juegos con partes del cuerpo (piedra, papel o tijera; pares o nones, cero contra por cero, rondas)
- ✓ Individuales (se juega en forma individual: perinola, yoyo)
- ✓ Colectivos (se juega con dos o más personas: escondite, rondas)

6.6.4 Juegos de inteligencia emocional

El estudio de la inteligencia emocional era un aspecto investigado por ciencias como la neuropsicología, neurociencia o neurolingüística. Sin embargo este concepto ha traspasado fronteras hasta el punto de formar parte de la educación, pues la inteligencia emocional canaliza las emociones hacia una adecuada expresión, sin haber riesgo de que existan conflictos verbales o peor aún físicos entre los estudiantes.

Goleman (2012, pág.12) Afirma en su libro EMOTIONAL INTELLIGENCE, que la investigación científica ha demostrado que la autoconciencia, la confianza en uno mismo, la empatía y la gestión más adecuada de las emociones e impulsos perturbadores, no solo mejoran la conducta del niño, sino que también inciden muy positivamente en su rendimiento académico.

La inteligencia emocional es un claro panorama hacia la conducta de los estudiantes, basados en actitudes específicas como emociones expresadas entre y hacia las personas que lo rodean. Es importante considerar que la emoción en el niño es una faceta relevante porque influye en su comportamiento de manera radical.

Para los padres y maestros el comportamiento del niño podría ser admirado si demuestra carisma, gratitud, felicidad, o emoción agradable en sus expresiones físicas o verbales, una manifestación grosera sin respeto es considerado una afrenta y una falta de valores inculcados desde el hogar que promueve conflictos, agresiones, faltas

de respeto y consideración hacia los demás. Es por eso que al conocerse este punto, se vuelve indiscutible preguntarse ¿queremos eso para nuestros hijos? Obviamente no, es por eso que los juegos de inteligencia emocional hace énfasis en la autodisciplina de las emociones del niño, hacerlo capaz de controlar sus impresiones o agitación y responder hacia la sociedad de una forma responsable con su comportamiento.

El comportamiento en el niño es un claro ejemplo de lo que será cuando sea grande, por eso desde la educación primaria se practican programas o actividades que le brinden al niño o niña la capacidad de entender, tomar decisiones y manejar sus emociones a fin de hacerlo una persona auto disciplinada que responda positivamente ante los conflictos presentes de la sociedad.

Los juegos de inteligencia emocional son de gran utilidad para que los alumnos aprendan a detectar sus emociones propias y ajenas.

6.7 Teoría de inteligencia múltiple según Howard Gardner (1979) y su importancia en el desarrollo de habilidades en el niño.

Todos los niños y niñas, tienen una inteligencia muy variada, pero los maestros en algunos casos no sabemos y en otros casos, no nos interesa saber si es bueno en algo; por esta razón se maneja en el aula un sistema de enseñanza que los considera a todos por igual, sin pensar en que sus habilidades por ser niños diferentes, también son variadas.

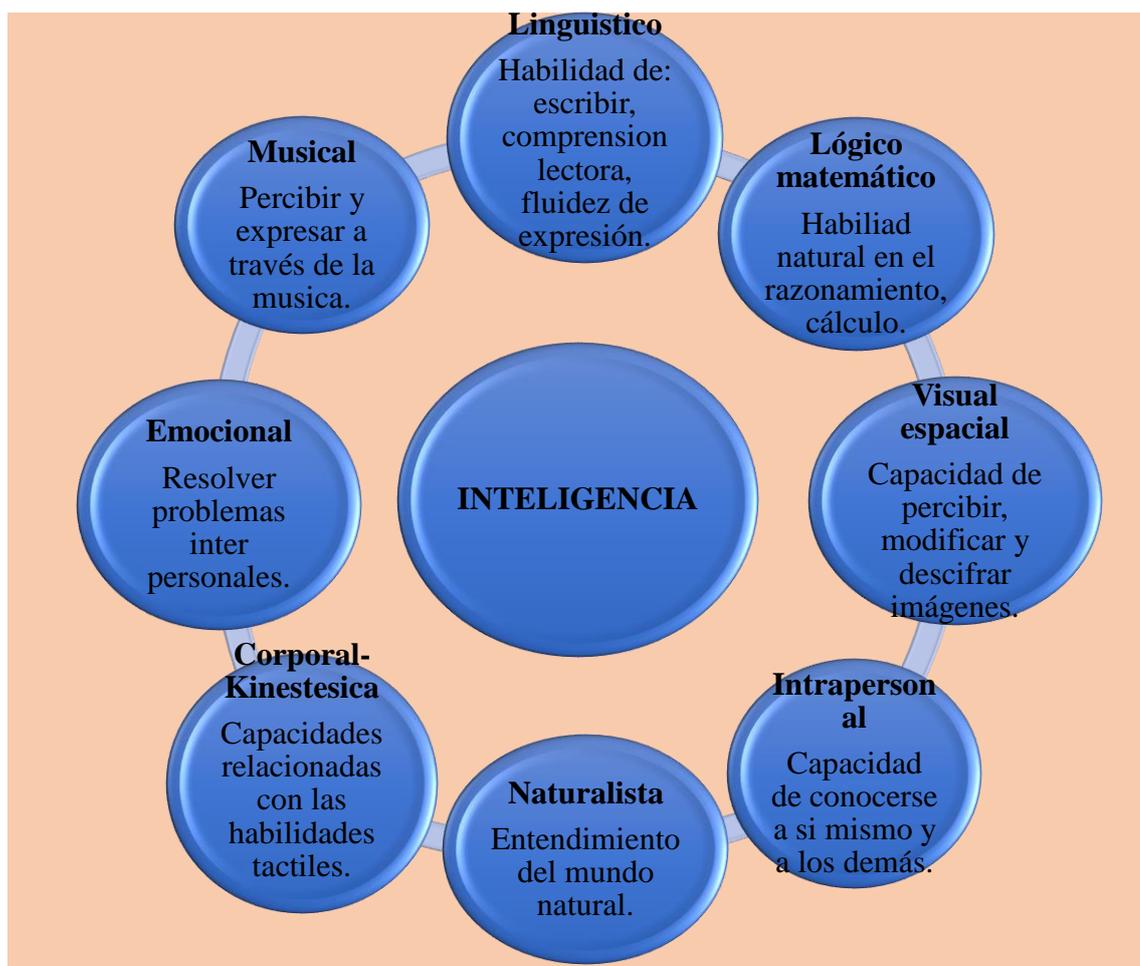
Al momento de comenzar un año lectivo de clases considero que es importante que el docente se plantee descubrir habilidades en los niños, esto compromete al docente a llevar a cabo un sin número de actividades que pueden consistir en manualidades, trabajos de pintura, movimientos, es decir, juegos que permitan identificar destrezas concretas en el niño, a través de la observación que deberá ser minuciosa, una vez descubiertas, perfeccionar estas habilidades a fin de que en un futuro es posible que de esas capacidades se desglose carreras profesionales con los que puede servir a la sociedad cuando sea adulto.

Las inteligencias múltiples abren posibilidades de descubrir capacidades en los niños que hemos ignorado por mucho tiempo, la inteligencia no significa que por ser “malo” en escribir lo sea en dibujar, por ejemplo, todos conocemos a un gran científico como Einstein, si tuviéramos la oportunidad de pedirle que hiciera diez canastas en un minuto ¿lo haría? Posiblemente no, sin embargo eso no lo hace menos inteligente; ahora, si le

dijéramos a Michael Jordán que resolviera una ecuación de álgebra con un cierto grado de dificultad ¿lo haría? Posiblemente no, pero eso no hace a Jordán menos inteligente o menos hábil, es por eso que la investigación de la inteligencia múltiple hace énfasis en que la inteligencia no tiene nombre ni es específico si no que, cualquiera que sea el campo, si lo sabe hacer y lo hace bien entonces es considerado una inteligencia.

Para un investigador de Harvard, la inteligencia es una habilidad que todos tenemos y que en algunos es innata por lo que puede ser entendido como transmitido por la genética, además de que la inteligencia no solo es concebida desde una ciencia en especial, sino que de él se derivan campos abiertos en donde la inteligencia ha sido protagonista de cambios, transiciones y evoluciones; por lo que se ha dividido en ocho tipos de inteligencias (Gardner, 1979)

Cuadro 2. Ocho inteligencias múltiples



Fuente: H Gardner, MTM Nogués - 1998 - cepi.us
Elaborado por: Melisa Morán

Conociendo estos conceptos, se llega a un claro establecimiento de qué tipo de juegos podemos practicarlos en clase. Los juegos para lograr un objetivo en especial debe

considerar aspectos importantes en su aplicación, empezando desde ¿qué es lo que se quiere enseñar con el juego?, ¿Qué habilidad se quiere desarrollar en el niño? ¿El juego ayudara a descubrir las correctas habilidades? ¿La aplicación del juego fue positivo, impacto? ¿Que se logró? En fin, muchos son las incógnitas que los maestros nos debemos hacer antes y después de aplicar un juego, puesto que cada juego se la hace con el objetivo que provoque un impacto favorable en el desempeño académico del niño, que lo haga más socializador, desarrolle capacidades cognitivas para resolver problemas, conflictos y plantear soluciones a partir de la reflexión; esto se deberá promover con un método adecuado para que el buscar soluciones no se vuelva el problemas mismo o que el nivel de complejidad sea un obstáculo para que el niño busque la forma de encontrar su propia respuesta, es por eso que los métodos deben tomar en cuenta el nivel cognitivo del niño para que no le parezca difícil aprender sino que el aprender se vuelva su hábito.

El rescatar y darle valor a las inteligencias múltiples en los niños, puede ser una ventaja a corto, media y largo plazo; es decir a corto plazo por que el niño responderá con su habilidad las problemáticas que se presentan en clase, porque las habilidades descubiertas y desarrolladas en los primeros años escolares seguirán en marcha en pro de su mismo desarrollo, llegando al punto que el individuo reconozca su capacidad de inteligencia y establezca soluciones propias, originales, vuelva a su inteligencia una habilidad, una destreza capaz de ser mejorada con el paso del tiempo y basados en la experiencia que por su parte el niño-adolescente viva.

Anteriormente se había mencionado que al dar importancia al desarrollo de las inteligencias en los niños, este puede ser una puerta hacia la carrera que emprenderá cuando sea adulto hacia su éxito profesional.

Cada una de las inteligencias se enfatiza en campos diferentes y en cada uno de ellos se abren oportunidades profesionales que pueden ser tomadas en cuenta por el individuo.

Al hacer caso a este aspecto, se estará evitando situaciones de fracaso en el futuro, pues la mayoría de las personas ya profesionales no les gusta su trabajo o la profesión, debido a que no están haciendo lo que les gusta y desearían ser o seguir otra profesión, podemos pensar entonces que si desde los primero años escolares se realizan actividades que de forma natural y secuencial se desarrollen estas habilidades, cuando el niño ya sea adulto tomara para si la mejor decisión en seguir una carrera profesional acorde a las habilidades que ya ha desarrollado, entonces, solo entonces, hallaremos hombre y mujeres que aman

su trabajo, que les gusta lo que hacen, que ofrecen soluciones innovadoras, que crean productos o servicios garantizados, ¿Por qué?; porque desde niños esas habilidades ya fueron moldeadas y desarrolladas.

El sistema educativo y en especial en las mentes de los docentes debe haber un conocimiento sobre este y nuevas teorías de aprendizaje que se han estado llevando cabo en otros países y que por su años de aplicación se han llegado a conclusiones sobre impactos positivos en los estudiantes, minimizando los problemas de conducta, crecimiento del afecto por la escuela, aumento de la autoestima, incremento del conocimiento, desarrollo de la cooperación y presencia de un buen estado de humor.

A estas teorías del aprendizaje se puede hacer adaptaciones de acuerdo a la cultura, la geografía, el idioma o las costumbres que presente el estudiante, además de ser aplicable en cualquier malla curricular de educación.

6.7.1 Juegos de inteligencia múltiple

Los juegos de inteligencia múltiple se aplican respetando varios aspectos, como la edad, el nivel cognitivo, el nivel físico, considerando lo antes mencionado podemos encontrar juegos de inteligencia múltiple por edades, por tamaños y por metacogniciones.

Basándonos en edades, Según Antunes (2004, pág. 23) A partir de los tres a los seis años los juegos físicos como correr, saltar o rodar se vuelven interesantes, sus músculos abdominales se desarrollan, y el sistema óseo se alarga. Las actividades de motricidad fina como bordar, pinchar, insertar, son una buena opción a esta edad, también esta presenta las actividades pictóricas, esto es, los dibujos con lápiz y pinturas porque le encanta dibujar y necesita hacerlo.

A partir de los seis a los doce años, el tiempo para aplicar el juego requiere como ninguna, de la certeza que el tiempo en la que se aplique el juego sea un éxito, es por eso que los juegos estimuladores de inteligencia a esta edad son los juegos interpersonales e intrapersonales, ¿porque? Pues bien a esta edad el niño casi adolescente empieza a darle significado a las cosas que ve, define su carácter hacia los demás, y también conoce el carácter de los que le rodean, utiliza su pensamiento y reflexiones para resolver problemas, comprende conceptos de tiempo, espacio y números,

distingue la realidad de la fantasía y como aun no es adulto no alcanza a encontrar su pensamiento abstracto.

La fase de los seis a los doce años es esencial porque es ahí donde se estructura el auto concepto que se tiene y el concepto que tiene de los demás, identifica sus habilidades y debilidades, distingue la identidad integral de los demás y quiénes son.

Dentro de los juegos tradicionales podemos hallar una variedad de actividades lúdicas: canciones de cuna, cuentos infantiles de nunca acabar que por lo general son historias o leyendas que nacen de esos mimos lugares, juegos de sorteo, también existen juegos que son practicados por su género, en el caso de los niños (trompo, boliches, honda, entre otros) y en el caso de las niñas (gallinita ciega, la muñeca, la hamaca).

6.8 La motivación como estrategia en el aprendizaje

Mucho se habla de la motivación en el aprendizaje. Para algunos el aprendizaje no es posible sin motivación, para otros, no es una variable importante dentro del aprendizaje. Cuando hablamos de aprendizaje significativo, ¿éste puede ocurrir sin motivación?, lo cual no niega el hecho de que la motivación puede facilitar el aprendizaje siempre y cuando esté presente y sea operante (Ausubel, 1976)

Durante la etapa del proceso de enseñanza-aprendizaje, la formación desarrollada dentro de un paradigma secuencial, toma distintos horizontes que se relacionan por un objetivo en común; que los niños y niñas logren la capacidad de resolver problemas de su entorno a través actitudes y decisiones propias, para lograr tal objetivo, el docente puede valerse de diferentes técnicas o métodos, que le permita al niño interactuar con su entorno de una forma armoniosa y estable.

En el ámbito educativo, a la motivación la defino como un estímulo interno, que viene muchas de las veces desde afuera (motivación psicológico y verbal de amigos o familiares) y provoca sensaciones que conllevan al deseo de lograr o conseguir una meta definida, que puede ser fácil o difícil, dependiendo de su nivel de complejidad para conseguirlo.

La motivación ayuda a los niños de manera efectiva al progreso en el rendimiento de su educación, ya que se encontrara con apoyos psicológicos además de juegos y materiales

que le permiten establecerse en un escenario en donde todo lo aprende de forma fácil, por el simple hecho de que le gusta lo que ve y escucha.

6.9 El aprendizaje significativo y sus resultados en el rendimiento académico de los estudiantes

El método constructivista es una herramienta pedagógica positiva ante el deseo de conseguir que el niño construya su propio conocimiento y por tanto sea capaz de hallar soluciones de acuerdo a su realidad. A esto se le conoce como aprendizaje significativo.

El proceso mediante el cual se produce el aprendizaje significativo requiere una intensa actividad por parte del maestro-estudiante, que debe establecer relaciones entre el nuevo contenido y los elementos ya disponibles en su estructura cognoscitiva; juzgar y decidir la mayor pertinencia de estos; reformularlos, ampliarlos o diferenciarlos en función de las nuevas informaciones; etc.

Esta actividad, como queda patente, es de naturaleza fundamentalmente interna y no debe identificarse con la simple manipulación o exploración de objetos y de situaciones. No debe identificarse, en consecuencia, aprendizaje por descubrimiento con aprendizaje significativo.

Mediante la realización de aprendizajes significativos, el estudiante construye la realidad atribuyéndole significados. La repercusión del aprendizaje escolar sobre el crecimiento personal del estudiante es tanto mayor cuanto más significativo es, cuantos más significados le permite construir. Así pues, lo verdaderamente importante es que el aprendizaje -de conceptos, de procesos, de valores- sea significativo (Ausubel 1986)

El descubrimiento como método de enseñanza, plantea las actividades educativas como vías posibles para llegar al aprendizaje significativo; pero no es la única ni consigue siempre su propósito inexorablemente. (Coll, César 1992 libro, Psicología y currículum)

El aprendizaje significativo, es el resultado de la interacción del pensamiento, sentimiento y acción, que al encontrarse con factores externos como objetos y situaciones, lo llevan a una dimensión de experiencias que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y reflexivo.

La práctica de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permiten un porcentaje altamente motivador para lograr un aprendizaje significativo, lo cual no significa un

aprendizaje memorístico, sino un aprendizaje en el que el niño responda a las interacciones del juego, proponiendo respuestas, hallando su propio conocimiento.

7. OBJETIVOS

Objetivo general:

- ✓ Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” del cantón La Maná, provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2015-2016, mediante la aplicación de un instructivo de actividades lúdicas.

Objetivos específicos:

- ✓ Diagnosticar la incidencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes.
- ✓ Proponer estrategias de actividades lúdicas plasmados en un instructivo, acorde al interés de la formación individual y grupal del estudiante.
- ✓ Aplicar las actividades lúdicas presentes en el Instructivo para obtener resultados concretos.
- ✓ Evaluar el nivel de impacto de la aplicación del Instructivo de las actividades lúdicas, para el mejoramiento del aprendizaje en el segundo año de educación general básica de la Esc. “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

8. OBJETIVOS ESPECIFICOS, ACTIVIDADES Y METODOLOGIA

Tabla N° 2 Objetivos específicos, actividades y metodología

Objetivo	Actividad	Resultados de la actividad	Descripción de la metodología
1. Diagnosticar la incidencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes.	Encuesta dirigido a las autoridades, personal docentes y estudiantes.	Determinar los aciertos y desaciertos debido a la ausencia o presencia de actividades lúdicas en el aprendizaje.	Observación. Encuesta. Codificación y tabulación de la información.
2. Proponer estrategias de actividades lúdicas, plasmados en un instructivo, acorde al interés de formación individual y grupal del estudiante.	Diseño y elaboración del manual. Presentación del manual de las actividades lúdicas.	Aprobación en la factibilidad y aplicación de las actividades lúdicas propuestas en el manual. Ejecución adecuada de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Seleccionar y ordenar información. Investigación Explorativa. Exposición del manual.
3. Aplicar las actividades lúdicas presentes en el manual, para obtener resultados concretos.	Ejecutar las actividades lúdicas en los estudiantes. Clase demostrativa.	Estudiantes con mayor interés en aprender. Mejora en el rendimiento académico. Maestros actualizados y activos.	Juegos grupales e individuales. Aprendizajes cooperativos. Estimulación constante a los niños. Modelo dialogante.
4. Evaluar el nivel de impacto de la aplicación del manual, para el mejoramiento del aprendizaje en el segundo grado de la escuela "Gral. Alberto Amores Tovar"	Evaluación escrita. Informe final	Niños y maestros activos. Aprendizaje significativo. Informa favorable.	Ciclo del aprendizaje. Análisis, interpretación y síntesis.

Elaborado por: Melisa Morán

9. PRESUPUESTO DEL PROYECTO

Tabla N° 3 Presupuesto del Proyecto

PRESUPUESTO DEL PROYECTO		
ACTIVIDAD	RECURSOS	COSTO
Actividad 1. Encuestas dirigidas a los docentes, autoridad y estudiantes.	Resma de hojas A4 Impresiones a B/N Cámara Lápiz, esferos y borrador Transporte	3.50 4.40 178.00 8.75 2.85
Actividad 3. Diseño y elaboración del Instructivo de actividades lúdicas “Jugando Aprendo” Presentación del manual de las actividades lúdicas.	Diseñador Gráfico Uso de internet (0.70/horas) Insumos para el material del manual Proyector Flash memory	75.00 23.00 30.00 35.00 12.00
Actividad 4. Ejecutar las actividades lúdicas en los estudiantes para experimentar y obtener resultados.	Transporte Refrigerio Insumos	3.75 27.50 18.50
Actividad 5. Clases demostrativas. Evaluación escrita. Informe final.	Refrigerio Transporte Insumos	28.00 12.00 8.90
Otros gastos	Impresiones Anillados Empastado	32.50 15.00 18.00
	IMPREVISTOS	35.00
	TOTAL	658.05

Elaborado por: Melisa Morán

9. DISEÑO EXPERIMENTAL Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS

Los maestros de la institución requieren un apoyo didáctico para la aplicación de actividades lúdicas que motiven al estudiante al aprendizaje, además de que existe la carencia de recursos didácticos que ayuden a que el docente realice sus enseñanzas de manera completa para llegar al estudiante con una formación integral y eficaz.

Los maestros deben aplicar una amplia gama de actividades lúdicas, para que en sus horas clases haya gran motivación y se obtenga como resultado aprendizajes significativos.

Los niños y niñas del segundo año de la escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”, muestran poco interés en la enseñanza y se sienten en desacuerdo con las actividades que realiza su maestra en las horas de clase, siendo necesario una orientación hacia la aplicación de variados juegos interesantes, para mejorar y dinamizar el ambiente de estudio y que conlleve a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A través de esta investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Al incluirse el juego como actividad lúdica de enseñanza en clase, se puede obtener la creatividad, el deseo y el interés por aprender, participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas.
- El proceso de enseñanza y aprendizaje, es más ameno, divertido, valorativo por su contenido científico y natural por su interacción entre el maestro y alumnos.
- La propuesta metodológica pretende mejorar el rendimiento académico y comportamental de los niños.

Se recomienda por tanto:

- Dar seguimiento del presente proyecto a fin de hacer realidad esta importante propuesta, que mejora y garantiza un proceso de enseñanza – aprendizaje favorable para el alumnado y factible para los docentes.
- De ser necesario, el contenido de esta investigación podrá adaptarse a las necesidades que exista en el proceso educativo de otras instituciones educativas, por medio de ajustes que respondan a las necesidades educativas, culturales y socio-económicos del ámbito contextual en el que se encuentran los estudiantes de forma determinada.
- Para que este proyecto tenga el éxito deseado, se debe contar con los recursos suficientes, acorde al tipo de juego para los niños.

11. BIBLIOGRAFIA

- Mayorga Monserrate, C. L., & Merchán Loor, V. M. (2011). Estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de estudios sociales.
- Medina González, G., & Vargas Rivera, N. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero.
- Cárdenas, A., & Manuela, S. (2013). El juego como factor determinante para el aprendizaje significativo en los niños y niñas de la escuela “leopoldo n. Chávez” de la parroquia guangaje, del cantón pujilí, provincia de cotopaxi.
- De Zubiría, J. (1994). *Los modelos pedagógicos*. FAMDI.
- Bonilla, C. B. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. In *Memorias VII Congreso Nacional de Educación Física y Recreación*.
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* (Vol. 16). Ediciones Morata.
- Huizinga, J. (1968). El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje. *Buenos Aires. Homo Ludens*.
- Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Noveduc Libros.
- Kareaga, A. A. (2002). Estrategias de manejo del estrés: el papel de la relajación. *Med. Psicosom*, (62/63).
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, Cómo crearlo en el aula. *Nueva aula abierta*, 16(32-40).
- Goleman, D. (2012). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós.
- Antunes, C. (2004). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples* (Vol. 5). Narcea Ediciones.
- Gardner, H. (1998). *Inteligencias múltiples*. Paidós.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*; <http://www.efdeportes.com/>; *Revista Digital*, 4(13).

12. ANEXOS

Anexo 1

INFORME DE DIAGNOSTICO

INTRODUCCION

El interés por realizar este diagnóstico va dirigido a la obtención de información que sirvió para conocer la aplicación de las actividades lúdicas en la clase a cargo del docente y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes. Dicho diagnóstico pretende llegar a una orientación integral con una propuesta tentativa que logra un buen desarrollo físico, social, afectivo y psicológico, formando un niño con una personalidad propia para el futuro.

Uno de los objetivos señalados en el proyecto es conocer la incidencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los educandos; lo cual se obtiene del desarrollo de una encuesta, arrojando la información que será interpretada a través de un diagnóstico final.

Este diagnóstico permitió conocer el nivel de aplicación en la práctica de actividades lúdicas por parte de los maestros y la influencia de estas actividades en el rendimiento académico de los alumnos.

OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS

Objetivo general:

- ✓ Conocer el criterio de los docentes y los estudiantes acerca de la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos específicos:

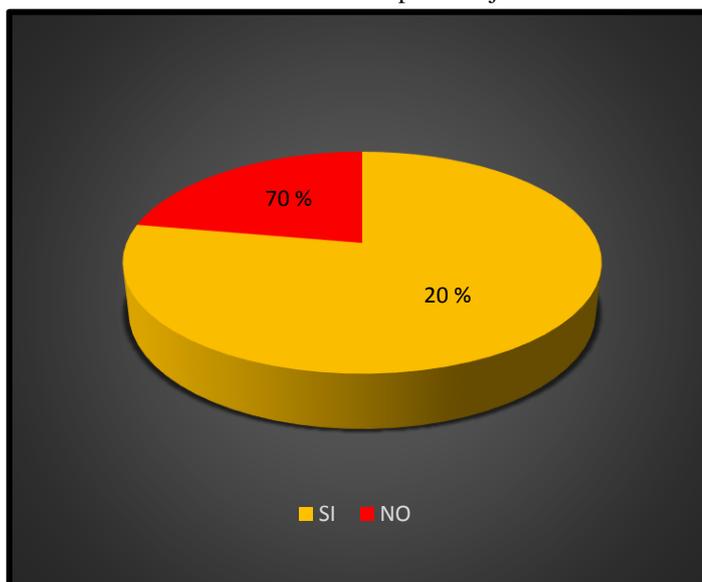
- ✓ Identificar las falencias que resulta de la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes.
- ✓ Conocer el nivel de conocimientos metodológicos que corresponde a los juegos por parte de los docentes.
- ✓ Emitir un análisis e interpretación de los datos obtenidos previo a la tabulación de los mismos.

INTERPRETACION Y TABULACION DE LOS RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LAS AUTORIDADES Y PERSONAL DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAL. JULIO ALBERTO AMORES TOVAR”

PREGUNTA N° 1.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas es una estrategia que mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje?

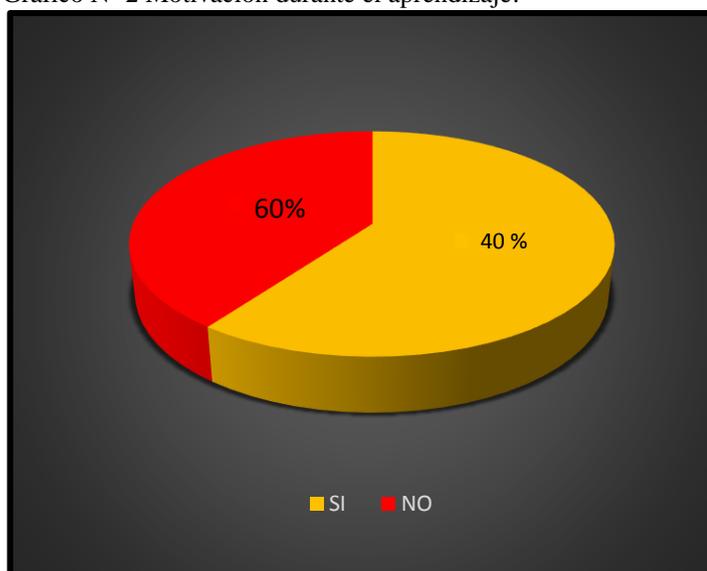
Gráfico N° 1 Proceso de enseñanza-aprendizaje.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Melisa Morán

PREGUNTA N° 2.- ¿Considera esencial a las actividades lúdicas para la motivación del estudiante durante el aprendizaje en clase?

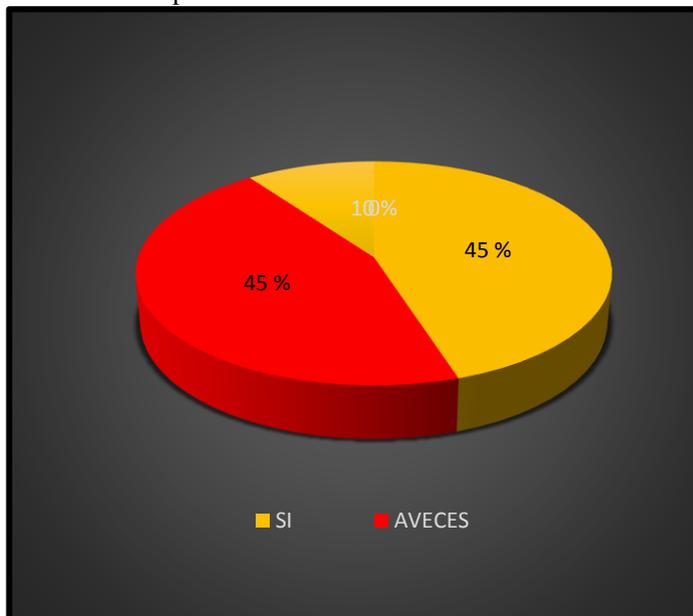
Gráfico N° 2 Motivación durante el aprendizaje.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Melisa Morán

PREGUNTA N° 3.- ¿Emplea usted actividades lúdicas al momento de impartir enseñanzas a sus educandos?

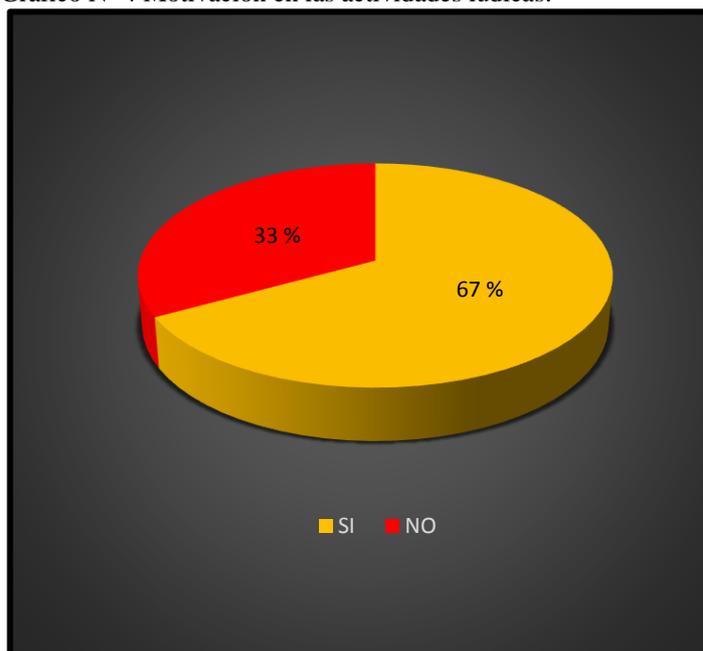
Gráfico N° 3 Aplicación de actividades lúdicas.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Melisa Morán

PREGUNTA N° 4.- ¿Motiva a sus estudiantes antes, durante y al finalizar las actividades lúdicas en el aprendizaje?

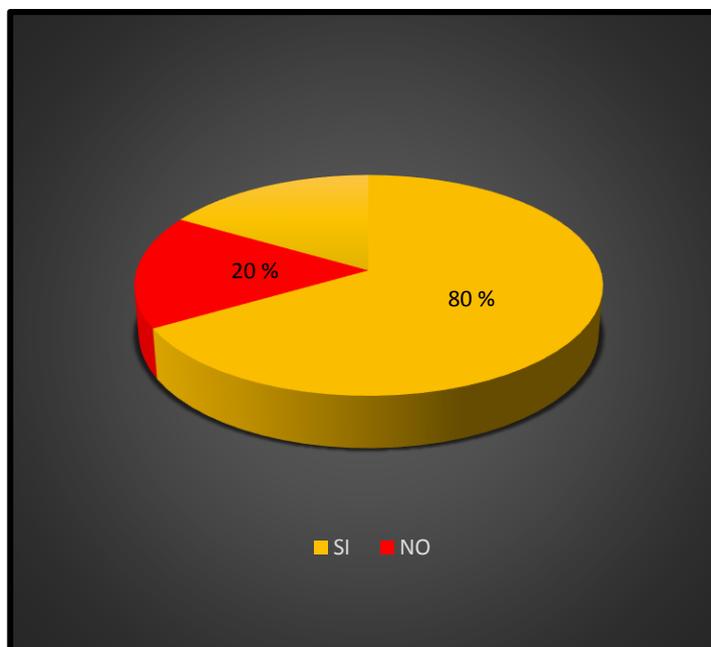
Gráfico N° 4 Motivación en las actividades lúdicas.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Melisa Morán

PREGUNTA N° 5.- ¿Considera usted, que para lograr un aprendizaje significativo, es importante la selección de actividades lúdicas de acuerdo al área de estudio?

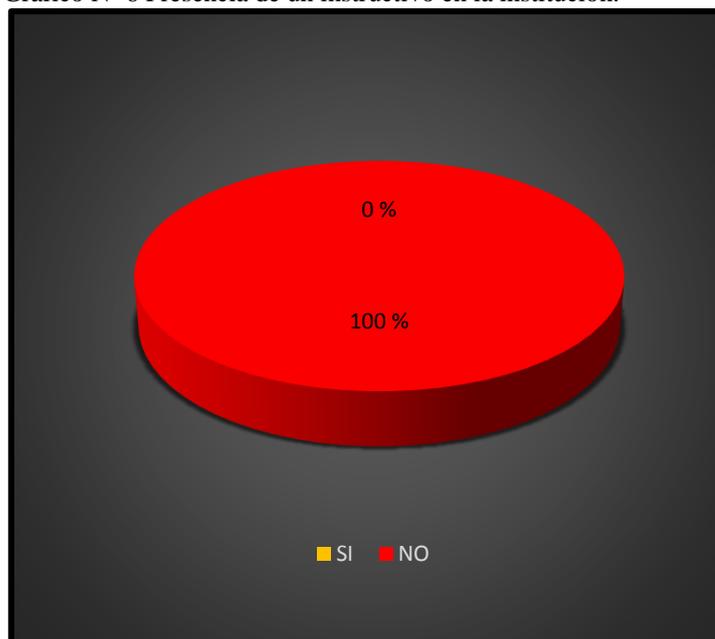
Gráfico N° 5 Selección de actividades lúdicas.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Melisa Morán

PREGUNTA N° 6.- ¿En la institución existe un instructivo de actividades lúdicas que sirvan como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

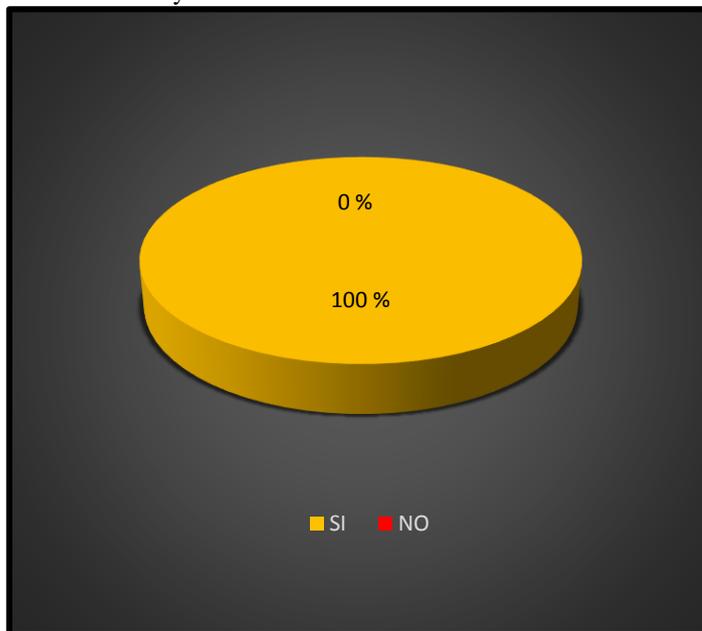
Gráfico N° 6 Presencia de un instructivo en la institución.



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Melisa Morán

PREGUNTA N° 7.- ¿Considera necesario elaborar un proyecto para mejorar la práctica de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Gráfico N° 7 Proyecto de actividades lúdicas

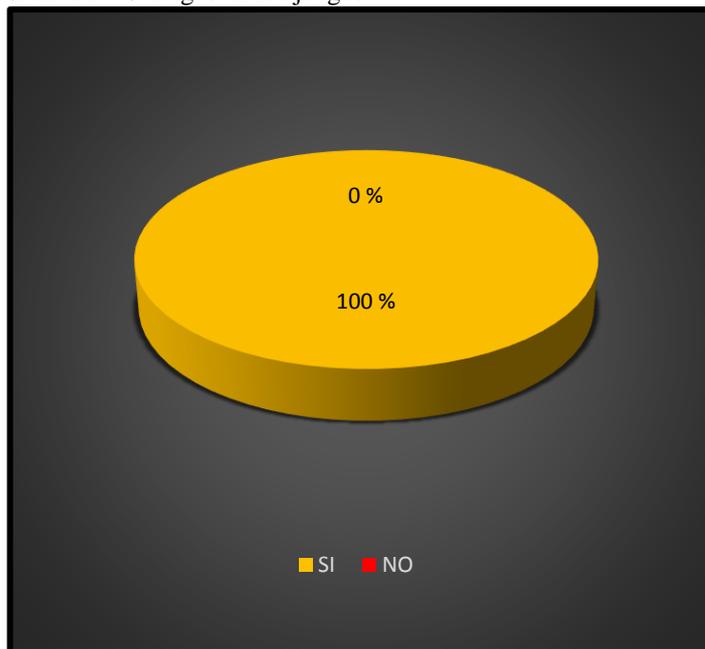


Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Melisa Morán

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GRAL. JULIO ALBERTO AMORES TOVAR"

PREGUNTA N° 1.- ¿Te gustan los juegos?

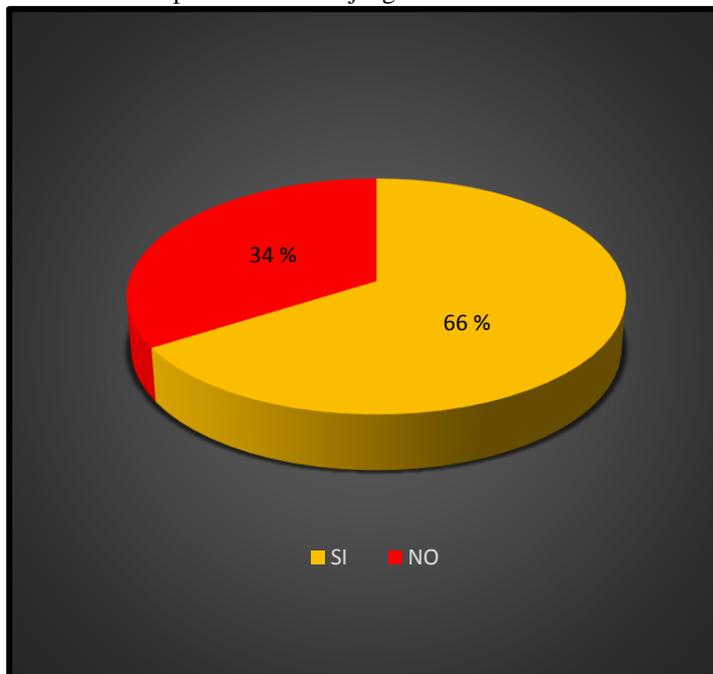
Gráfico N° 8 Te gustan los juegos.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Melisa Morán

PREGUNTA N° 2.- ¿Crees que los juegos son importantes para aprender?

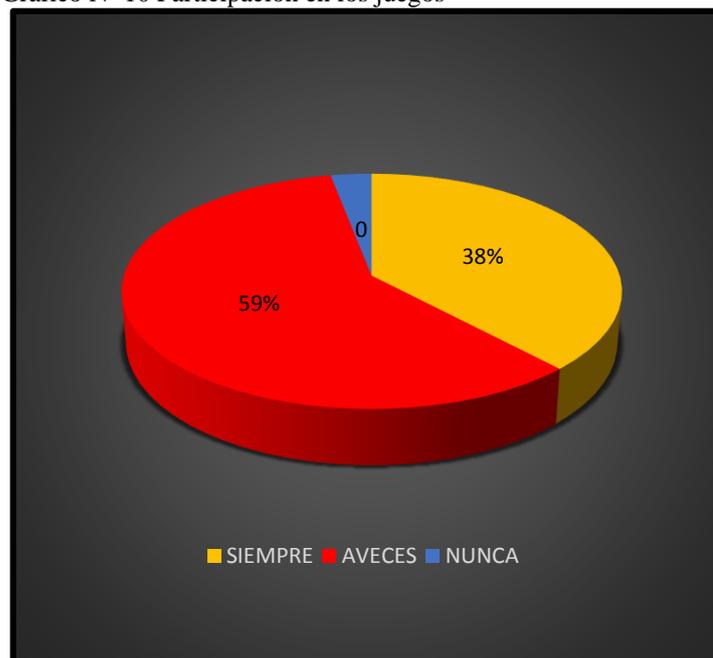
Gráfico N° 9 Importancia de los juegos.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Melisa Morán

Pregunta N° 3.- ¿Juegas en la clase con tu maestra?

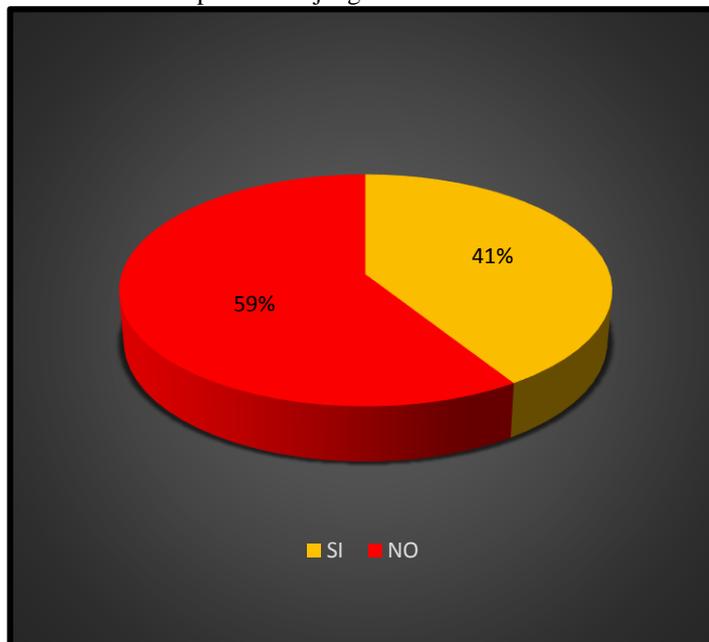
Gráfico N° 10 Participación en los juegos



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Melisa Morán

Pregunta N° 4.- ¿Te agradan los juegos que propone la maestra en la clase?

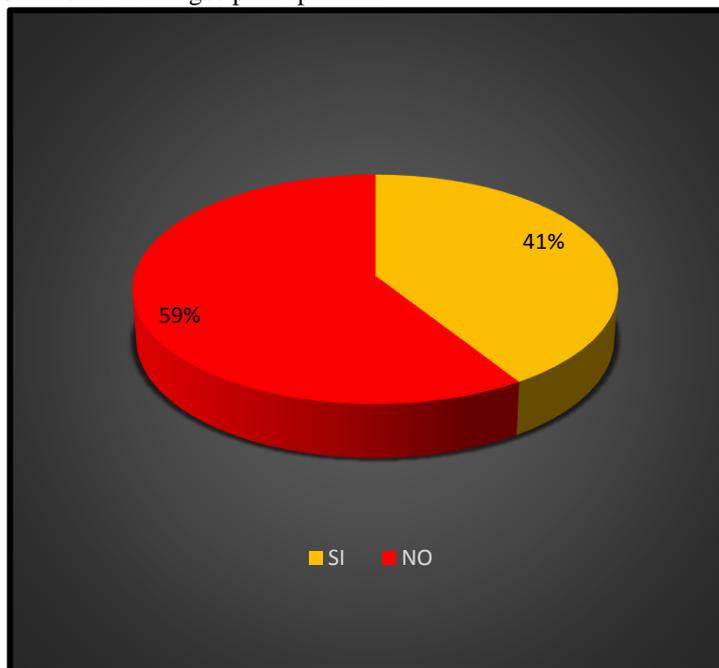
Gráfico N° 11 Aceptación de juegos



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Melisa Morán

Pregunta N° 5.- ¿Los juegos que hace tu maestra en el aula te sirven para aprender?

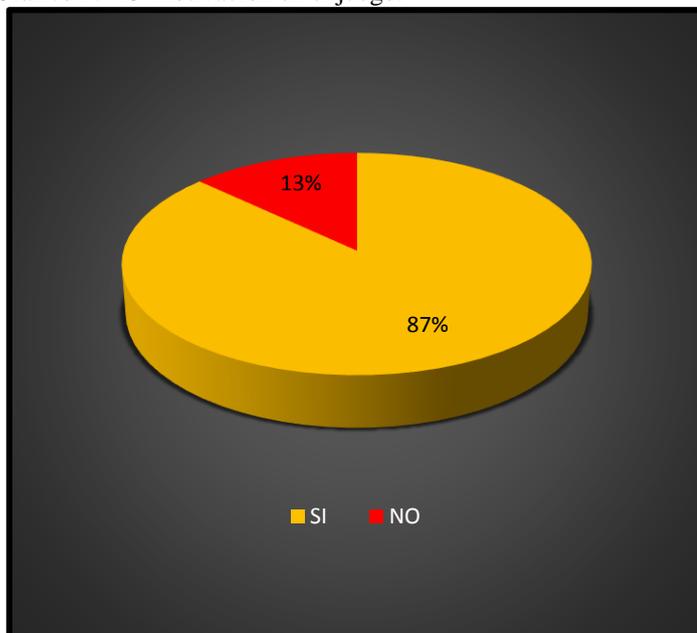
Gráfico N° 12 Juegos para aprender



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Melisa Morán

Pregunta N° 6.- ¿Cuándo tú maestra realiza un juego o actividad en clase, te sientes motivado para aprender el tema de la clase?

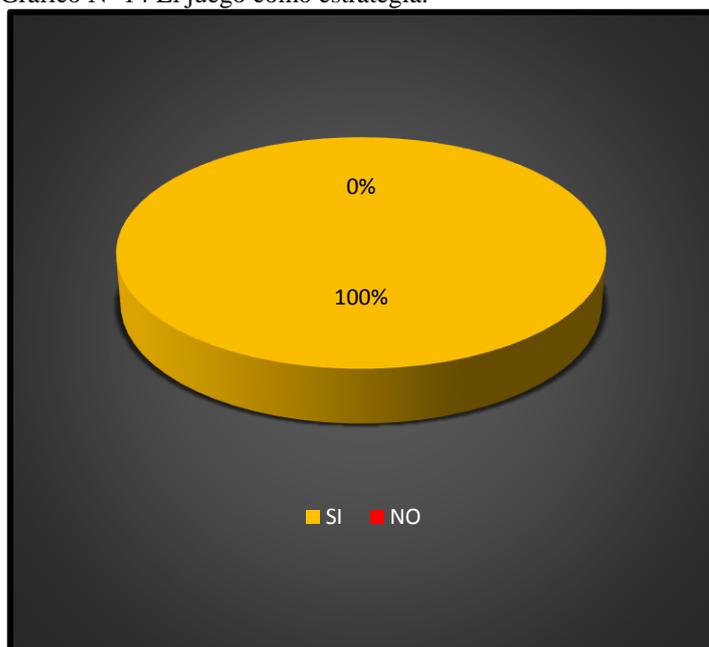
Gráfico N° 13 Motivación en el juego.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Melisa Morán

Pregunta N° 7.- ¿Te gustaría que tú maestra siga aplicando juegos en la clase para que puedas aprender más?

Gráfico N° 14 El juego como estrategia.



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Melisa Morán

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES:

- ✓ Los docentes de la institución no aplican actividades lúdicas de forma permanente en los estudiantes.
- ✓ Los niños muestran poco interés en la enseñanza y se sienten en desacuerdo con las actividades que aplica su maestra.
- ✓ Consideran relevante la aplicación de juegos con respecto a las asignaturas de la malla curricular de estudio.

RECOMENDACIONES:

- ✓ Conocer nuevas metodologías basados en juegos que establezcan propósitos fijados en descubrir y desarrollar habilidades innatas en los niños.
- ✓ Orientación a través de seminarios hacia los docentes, para conocer variados juegos que sirvan para mejorar la situación del proceso de enseñanza-aprendizaje que se presenta en la institución.
- ✓ Los maestros deben aplicar una amplia gama de actividades lúdicas, para que en sus horas clases haya gran motivación y se obtenga como resultado aprendizajes significativos.

Anexo 2

GUÍA
METODOLÓGICA
DE
ACTIVIDADES
LÚDICAS

TEMA

Guía metodológica para la implementación del Instructivo de actividades lúdicas ¡Jugando Aprendo! en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Esta guía metodológica pretende ayudar a los maestros a conocer la manera más adecuada y oportuna de aplicar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de las aulas de clase, con el firme propósito de garantizar un aprendizaje significativo motivador, que descubra niños y niñas con habilidades que desarrolladas apropiadamente serán aptas para ser aplicadas como solución o respuesta a los problemas de la vida.

Esta guía nos permitirá incrementar el interés en el estudiante a seguir aprendiendo. Es una clara invitación a la práctica de actividades lúdicas en clase, que necesita ser eficiente, motivador, permanente y adecuado a los niños y niñas, haciéndose imprescindible que el docente tenga conocimiento y dominio sobre estrategias de aprendizaje que es uno de los aportes que ofrece esta propuesta.

Para alcanzar nuestro objetivo esta investigación va dirigida a los maestros y maestras, quienes son uno de los protagonistas principales en el camino hacia el logro de un aprendizaje significativo de los niños y niñas de la escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” del cantón La Maná, provincia de Cotopaxi.

DATOS INFORMATIVOS

Lugar de ejecución: Segundo año de la Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

Parroquia: “El Triunfo”

Ciudad: “La Maná”

Provincia: Cotopaxi

Número de estudiantes: treinta y dos estudiantes; veinte niños y doce niñas.

Número de padres de familia: veinte y seis padres de familia.

Número de maestros: nueve maestros; cuatro mujeres y dos varones.

Fecha de inicio de ejecución: Febrero del 2016.

Responsable: Melisa Neralide Morán Dias

JUSTIFICACIÓN

Mediante estudios científicos se conoce que, la mayoría de niños se motivan con el juego; en el transcurso de la investigación realizada en la escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”, se evidencia la falta de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, es por esta razón que se elabora la presente propuesta que es un instructivo de actividades lúdicas dirigido a los maestros y maestras pertenecientes a esta institución educativa.

Esta propuesta se diseña por que los maestros necesitan conocer la aplicación de las actividades lúdicas en todos los procesos de enseñanza – aprendizaje y la variedad que éstos, exigen en cada una de las áreas del conocimiento humano.

Ofrece aportes tanto para el maestro al ser una herramienta de estrategia didáctica en clase, como para el estudiante al influir positivamente en su rendimiento académico, logrando formar su propio conocimiento a través de juegos apropiados para los niños y niñas beneficiados de este proyecto.

El instructivo de actividades lúdicas es una herramienta necesaria para que el aprendizaje no sea pasivo, aburrido y monótono sino más bien interesante, motivador, que se encamina a obtener un aprendizaje efectivo.

OBJETIVO GENERAL

- ✓ Implementar un instructivo de actividades lúdicas, a través de la socialización de la propuesta para incrementar el interés y la motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje, y lograr un aprendizaje significativo individual y colectivo para el perfeccionamiento de las habilidades y destrezas de los niños y las niñas del segundo año de la Escuela de educación básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Empezar una capacitación dirigido a los docentes para el uso y aplicación del instructivo de actividades lúdicas.
- ✓ Implementar una guía metodológica para la capacitación a maestros sobre la aplicación del instructivo de actividades lúdicas.

- ✓ Reflexionar sobre el alcance que tiene la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- ✓ Utilizar actividades lúdicas recreativas y educativas para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

METODOLOGÍA

Esta guía metodológica pretende ayudar a los maestros a conocer la manera más adecuada y oportuna de aplicar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de las aulas de clase, con el firme propósito de garantizar un aprendizaje significativo motivador, que descubra niños y niñas con habilidades que desarrolladas apropiadamente serán aptas para ser aplicadas como solución o respuesta a los problemas de la vida.

La metodología presente en esta capacitación será a través de lo vivencial, con enfoques hacia la exploración, comunicación, observación y experiencias.

Se logrará una concientización de la magnitud que tiene las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas, cuando se los utiliza como una herramienta o recurso constante dentro y fuera del aula de clases.

Para esta capacitación se contará con un profesional en el tema que está encaminado a orientar a los maestros y maestras de la escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” del cantón La Maná.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Cronograma de capacitación dirigido a los docentes de la escuela de educación básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

Tabla N° 18 Cronograma de actividades de la capacitación dirigido a los maestros.

Días Actividades	1 LUNES	2 MARTES	3 MIÉRCOLES	4 JUEVES
Reflexión sobre la ausencia de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes.				
Presentación de la propuesta: Instructivo de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”				
Impacto de la Aplicación del Instructivo “JUGANDO APRENDO” en los estudiantes de la escuela de educación básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”				

Elaborado por: Melisa Morán

PLAN DE CAPACITACIÓN #1

Datos informativos:

Institución: Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” 2015 – 2016

Participantes: Personal docente de la escuela de educación básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

Carga Horaria: 4 Horas

Tema: Reflexión sobre la ausencia de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes.

Objetivo: Identificar las causas y consecuencias de la ausencia de actividades lúdicas en el PEA, mediante el diálogo, actividades y razonamiento para reconocer su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla N° 19 Cronograma de capacitación N° 1

CONTENIDO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	INDICADORES	RESPONSABLES	RECURSOS
	Saludo. Presentación y socialización del tema y objetivo.	10 minutos		Melisa Morán	Computadora Proyector Lugar de trabajo
Bibliografía narrativa de los juegos en la educación.	<ul style="list-style-type: none"> Entablar una charla sobre: <ul style="list-style-type: none"> -La educación Prohibida. -El juego en el PEA. -El juego como estrategia motivadora en el aprendizaje. 	45 minutos	Presenta conocimientos generales de los juegos en la educación.	Melisa Morán y moderador	Pizarra Marcadores acrílicos
Analizar las causas y consecuencias de la ausencia de actividades lúdicas en el PEA.	<ul style="list-style-type: none"> Observar y analizar por medio de varios videos, las causas y consecuencias de la ausencia de actividades lúdicas en el proceso de formación académica del estudiante. Aplicar el organizador causa-efecto para exponer argumentos de los docentes, acerca de la temática presentada. Identificar las causas que genera el problema académico en el estudiante. 	60 minutos	Identifica causas y consecuencias de la falta de actividades lúdicas en el PEA	Melisa Morán y moderador	Pizarra Marcadores acrílicos Computadora Proyector

<p>Importancia de las actividades lúdicas en la educación y los beneficios de su aplicación en el aprendizaje escolar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Generar auto reflexión entre los participantes a partir de experiencias propias. • Reconocer la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. • Observar un video de clases demostrativas para una mejor comprensión. • Lluvia de ideas acerca de los videos presentados. • Utilizar un organizador gráfico se conoce la variedad de juegos que se pueden ejecutar en clase y su influencia en la formación de los niños. • Aplicar dinámicas entre los docentes para vivenciar las actividades lúdicas. 	<p>60 minutos</p>	<p>Es capaz de concientizar sobre la importancia que tiene aplicar las actividades lúdicas en el PEA.</p>	<p>Melisa Morán y moderador</p>	<p>Pizarra Marcadores acrílicos Computadora Proyector</p>
<p>RECESO</p>		<p>30 minutos</p>			
	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN FINAL</p> <p>Nombre del participante:..... Fecha:.....Lugar:..... Institución:.....</p> <p>1.- Argumente acerca de las consecuencias en el rendimiento académico, que generaba una educación sin la aplicación de juegos en clase. 2.- Identifique y escriba las causas y consecuencias más relevantes de la falta de aplicación de actividades lúdicas en el PEA 3.- ¿Considera importante aplicar juegos para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes, por qué?</p>	<p>20 minutos</p>		<p>Melisa Morán</p>	<p>Hojas impresas Esfero azul o negro</p>

	<p>Aprendizaje General de la Capacitación Los docentes contestan las siguientes preguntas: -¿Qué aprendió? -¿Cómo aprendió? -¿para qué aprendió?</p>	15 minutos		Melisa Morán	
	<p>ELABORAR COMPROMISOS CON LOS PARTICIPANTES</p>				

Elaborado por: Melisa Morán

PLAN DE CAPACITACIÓN #2

Datos informativos:

Institución: Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” 2015 – 2016

Participantes: Personal docente de la escuela de educación básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

Carga Horaria: 3 Horas

Tema: Presentación de la propuesta: Instructivo de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”

Objetivo: Socializar el instructivo de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, a través de la ilustración del contenido, para fortalecer y dinamizar el aprendizaje significativo hacia los estudiantes.

Tabla N° 20 Cronograma de capacitación N° 2

CONTENIDO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	INDICADORES	RESPONSABLES	RECURSOS
	Saludo. Presentación y socialización del tema y objetivo.	10 minutos		Melisa Morán	Computadora Proyector
Promover la aplicación del instructivo para motivar a los educandos a un aprendizaje significativo	<ul style="list-style-type: none"> • Charlar con los participantes docentes sobre los beneficios del instructivo. • Observar un video sobre los logros académicos que ha alcanzado el aplicar las actividades lúdicas en clase. • Argumentaciones didácticas por parte de los participantes docentes. 	45 minutos	Predisposición para la aplicación del Instructivo de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”		
	<ul style="list-style-type: none"> • Observar de la portada del instructivo. • Comentar sobre el posible contenido del instructivo. • Narrar del índice del instructivo. • Conocer la lista de contenido del instructivo. • Observar del contenido; imágenes presentes en el instructivo. 		Conocen las		Instructivo impreso

<p>Presentación y descripción de la propuesta de solución. Instructivo de actividades lúdicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender de forma gráfica de los juegos en el instructivo. • Lectura del objetivo de cada uno de las actividades lúdicas. • Conocer el propósito o beneficio de cada juego. • Lectura de las reglas y los materiales que se necesitan en cada uno de los juegos. • Diálogo con los docentes acerca de las características de los juegos presentes en el instructivo. • Lectura de la descripción de los juegos del instructivo. • Explicación de cómo aplicar las actividades lúdicas de forma apropiada. • Participar con los docentes en la ejecución de algunos de los juegos del instructivo. -La carrera del número -Rompecabezas educativo. 	<p>60 minutos</p>	<p>características del instructivo y el proceso de ejecución de los juegos hacia los estudiantes.</p>	<p>Melisa Morán y moderador</p>	<p>Materiales necesarios de cada juego a ejecutarse Pizarra Tiza líquida</p>
<p>RECESO</p>		<p>30 minutos</p>			
	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN FINAL</p> <p>Nombre del participante:..... Fecha:.....Lugar:..... Institución:..... 1.- ¿Qué considera que fue importante aprender de este taller? 2.- ¿De qué manera aplicara los conocimientos adquiridos durante este taller con los niños y niñas? 3.- ¿Si fuese posible, que temáticas implementaría al taller?</p>	<p>20 minutos</p>		<p>Melisa Morán</p>	<p>Hojas impresas Esfero azul o negro</p>

	<p>Aprendizaje General de la Capacitación Los docentes contestan las siguientes preguntas: -¿Qué aprendió? -¿Cómo aprendió? -¿para qué aprendió?</p>	15 minutos		Melisa Morán	
	<p>ELABORAR COMPROMISOS CON LOS PARTICIPANTES</p>				

Elaborado por: Melisa Morán

PLAN DE CAPACITACIÓN #3

Datos informativos:

Institución: Escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar” 2015 – 2016

Participantes: Personal docente de la escuela de educación básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

Carga Horaria: 3 Horas

Tema: Análisis del impacto generado de la aplicación del instructivo ¡Jugando Aprendo!

Objetivo: Evaluar el impacto de los resultados de la aplicación del instructivo de actividades lúdicas esperados en el rendimiento académico de los estudiantes, a través de la aplicación del instructivo de actividades lúdicas ¡Jugando Aprendo! en los estudiantes de la escuela de educación básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

Tabla N° 21 Cronograma de capacitación N° 3

CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO	INDICADORES	RESPONSABLES	RECURSOS
	<p><i>(Se deberá aplicar una encuesta a los estudiantes que será tomado como material de apoyo para esta capacitación)</i></p> <p>Saludo. Presentación del tema y objetivo. Socialización y entrega del material de trabajo. <i>(Encuesta aplicada a estudiantes)</i></p>	10 minutos		Melisa Morán	Encuesta impresa Computadora Proyector
Impacto del instructivo “Jugando aprendo” en el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Charla para conocer la realidad educativa de los estudiantes antes de la ejecución de la propuesta. • Llenar una encuesta sobre el rendimiento académico de los estudiantes antes de la aplicación del instructivo. • Conocer los resultados del proceso del aprendizaje con los estudiantes a raíz de la aplicación del instructivo. Preguntas libres: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo fue el rendimiento académico con los estudiantes? • ¿Se logró los resultados esperados? 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis del impacto del instructivo. • Comparar el cuestionario aplicado a los docentes y la ficha de encuesta de opinión a los estudiantes. • Con el uso de un mapa mental, se identifican avances o retrocesos respecto al rendimiento académico de los estudiantes. • Valorar los resultados del progreso del estudiante dentro del dominio evaluado • Emitir criterios para formular juicios de valor y tomar medidas correctivas. 	60 minutos	Identifica Indicadores de la aplicación del instructivo en el aprendizaje de los estudiantes.	Melisa Morán y moderador.	Pizarra Tiza líquida Cuestionario impreso. Encuesta aplicada a estudiantes. Encuesta aplicada a docentes.
Refuerzo pedagógico para la construcción del conocimiento de la temática presentada.	<ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación del contenido del instructivo. • Reforzar el conocimiento en aspectos específicos del instructivo. 	60 minutos		Melisa Morán y moderador	Instructivo impreso Pizarra Marcadores acrílicos
RECESO		20 minutos			
	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN FINAL</p> <p>Nombre del participante:..... Fecha:.....Lugar:..... Institución:.....</p> <p>1.- ¿Qué le pareció la capacitación? 2.- ¿Cree usted que se ha logrado los impactos esperados de esta propuesta de solución? 3.- ¿Considera importante, seguir dando el seguimiento a la aplicación del instructivo de actividades lúdicas en los estudiantes para determinar el FODA?</p>	15 minutos		Melisa Morán	Hojas impresas Esfero azul o negro

	<p align="center">Aprendizaje General de la Capacitación</p> <p>Los docentes contestan las siguientes preguntas: -¿Qué aprendió? -¿Cómo aprendió? -¿para qué aprendió?</p>	15 Minutos		Melisa Morán	
	ESTABLECER COMPROMISOS CON LOS PARTICIPANTES				

Elaborado por: Melisa Morán

ACTIVIDADES Y CONTENIDOS

JUEGOS ENFOCADOS EN EL ESPARCIMIENTO

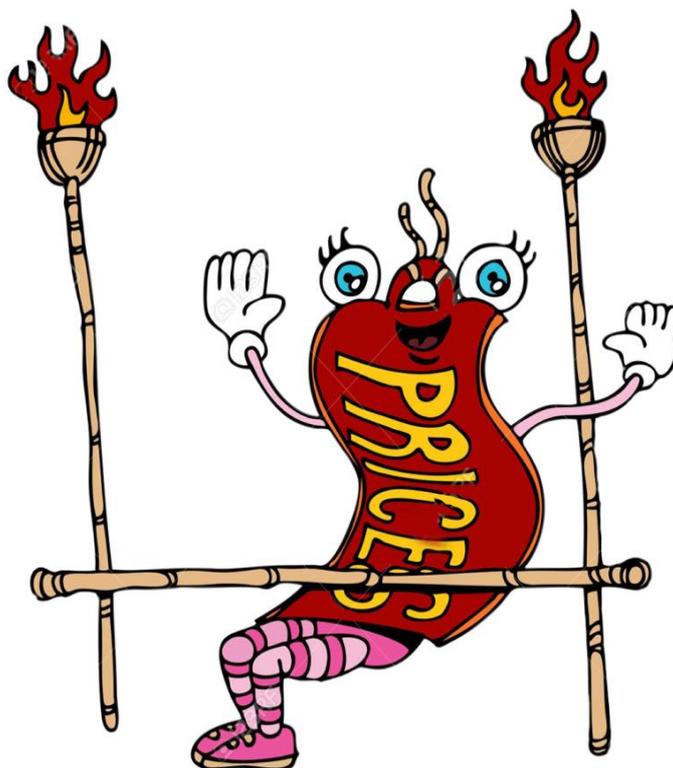
TEMA: PASO A NIVEL

Objetivo: Mejorar la movilidad del tronco, extremidades inferiores y equilibrio corporal.

Reglas: No vale apoyarse en el suelo con las manos.

Material: Picas y una cuerda.

Descripción: Cada grupo sitúa dos picas atadas a la cuerda a una altura determinada. De uno en uno deberán pasar por debajo de la cuerda, inclinando su tronco hacia atrás y flexionando las piernas, cada vez se bajara más la cuerda y será más difícil pasar.



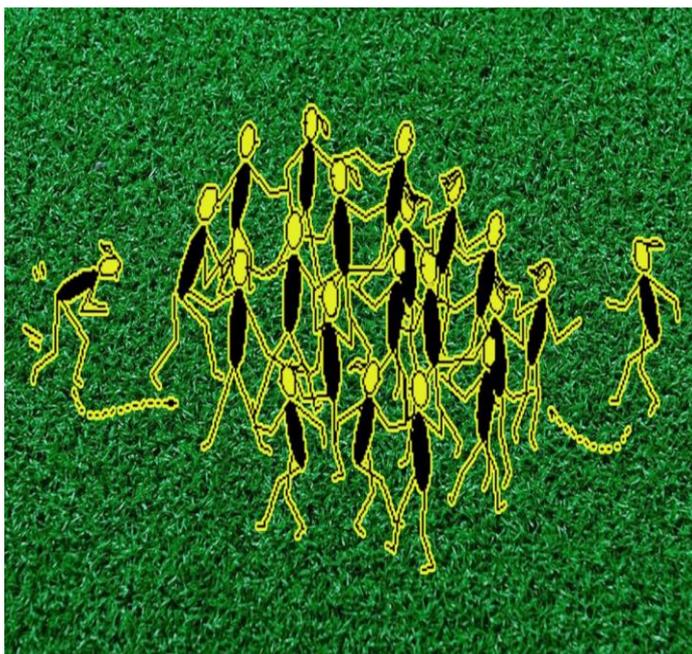
TEMA: TELA DE ARAÑA

Objetivo: Desarrollar la flexibilidad de forma global.

Reglas: Gana el que antes llegue al centro de la tela de araña.

Material: Ninguno.

Descripción: Los alumnos se unirán de las manos y con las piernas abiertas simulando una tela de araña. Varios alumnos se situarán fuera del grupo y a la voz del profesor deberán desplazarse entre las piernas de sus compañeros en cuadrúpeda hasta llegar al centro de la tela de araña.



ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS EMOCIONES

TEMA: PALABRAS MÁGICAS

Objetivo: Reconocer la importancia de comunicarnos con palabras amables.

Material: Papel brillantes, colores, tijeras, goma.

Descripción: La maestra toma la iniciativa y presenta a los estudiantes las “palabras mágicas”,-¿saben cuáles son las palabras mágicas?,- ¿para qué nos servirá las palabras mágicas?, pregunta la maestra hará una explicación para un mejor entendimiento en los estudiantes, luego se trabajara en una manualidad donde se haga uso de las palabras mágicas. Las palabras se representan como gotas que ayudan a los girasoles a crecer mejor.



JUEGOS VISUALES

TEMA: CUENTOS IMAGINARIOS

Objetivo: Desarrollar la imaginación y creatividad por lo visual. Estimular la capacidad de expresarse o percibir a través de imágenes/ilustraciones.

Material: Cuento imaginario, Hoja boom, lápiz, pinturas.

Descripción: La maestra/o, propondrá la narración de un cuento imaginario. Los niños estarán atentos escuchando el cuento, imaginándose cada aspecto del mismo. Luego de narrar el cuento se repartirán hojas con lápiz y pinturas y dibujaran escenas que representen el cuento de forma ordenada, para ello será necesaria la explicación oportuna de cómo hacerlo por parte de la maestra/o.



JUEGOS LINGÜÍSTICOS

Los juegos lingüísticos desarrollan la habilidad de expresar lo que se piensa con mayor frecuencia a través de la palabra, le gusta hablar, leer y escribir.

SOPA DE LETRAS

Objetivo: Adquisición de un vocabulario, desarrollo de la percepción de búsqueda, incrementar la habilidad de la observación en la búsqueda de palabras claves.

Material: Hoja de papel, lápiz.

Descripción: Consiste en descubrir un número determinado de palabras, enlazado estas letras de forma horizontal, vertical, o diagonal y en cualquier sentido dependiendo del grado de complejidad al que se le atribuye al niño(a).



CRUCIGRAMA

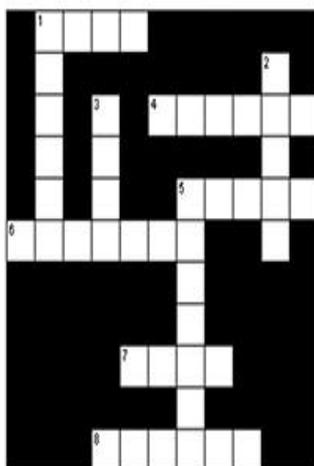
Objetivo: Identificar palabras mediante sin definición o significado

Material: Hoja de papel, lápiz.

Descripción: Consiste en escribir en una plantilla, una serie de palabras en orden vertical y horizontal que se cruzan entre sí.



FRUTAS



Vertical:



Horizontal:



ROMPECABEZAS EDUCATIVO

Objetivo: Motiva el desarrollo del lenguaje y el reconocimiento de las letras para ayudarlo a la escritura.

Material: Fomix de colores, lápiz, regla, tijeras

Descripción: Forma las piezas del rompecabezas, después de recortarlo escribe letras que den significado de una palabra (pueden pertenecer a diferentes motivos: nombre, animales, cosas, etc.) luego se pide al niño que intente armar el rompecabezas de modo que haya una lógica en la unión de sus letras.



JUEGOS MATEMÁTICOS

TEMA: BINGO DE MULTIPLICACIÓN, SUMA O RESTA

Objetivo: Impulsar el conocimientos de conceptos en las áreas de matemáticas.

Material: Tabla de Bingo, objeto para señalar las respuestas (botones, granos de maíz)

Descripción: El profesor repartirá a cada niño una tabla de cartón de Bingo en el que aparecen una serie de cantidades. La maestra/o, escoge una lista de operaciones (multiplicación, suma o resta), luego menciona una operación, dejando al niño analizar dicha operación y encontrar la respuesta correcta y señalarla en su tabla de Bingo. Por ejemplo, si la operación es 2×4 , los jugadores podrán marcar el número 8.



JUEGO INTERPERSONAL

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

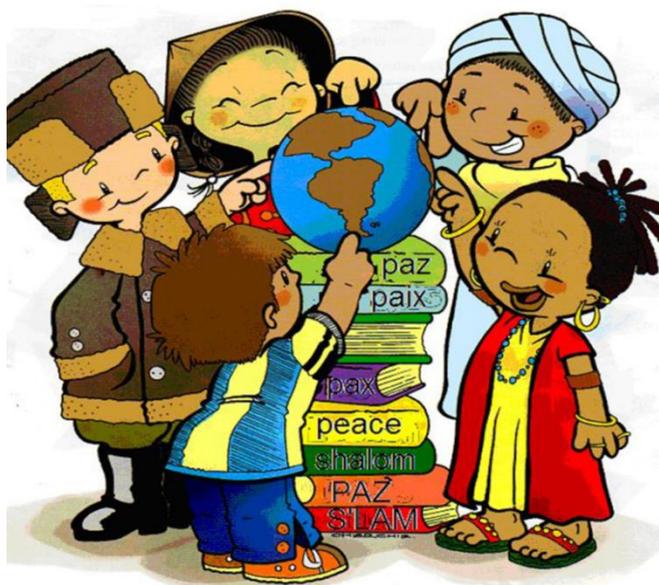
Objetivo: Conocer a los miembros del grupo, desarrollar la memoria oral y gestual, aprender a respetar el turno y a escuchar.

Descripción: Formando un círculo, cada niño debe decir su nombre con la pelota en mano. A continuación el siguiente debe decir cómo se llamaba el anterior con la pelota en la mano. Él también dice su nombre y así sucesivamente hasta la última persona.

Objetivo: Aprender a observar y descubrir el mundo que les rodea a través de la vista, el oído, el tacto y el gusto.

Actividades:

- Desarrollar experimentos (semilla de frijol)
- Realizar Huertos colectivos
- Paseos de aprendizaje: arboles, plantas, lugares, animales.



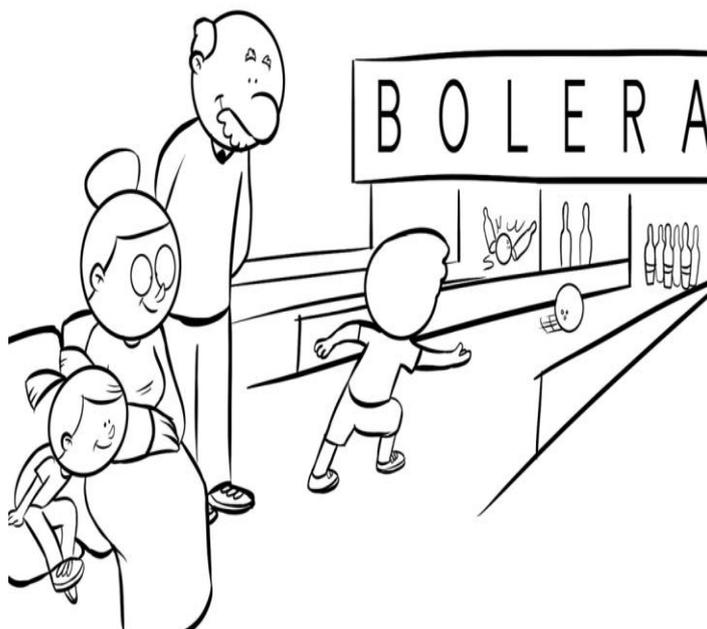
JUEGOS CORPORALES

TEMA: COMO EN LA BOLERA

: Desarrollar habilidades de motricidad con las extremidades inferiores de forma deportiva.

Material: Botellas plásticas grandes, agua, tierra, balón.

Descripción: Llenar varias botellas vacías de agua con un poco de arena y colócalas a unos 10 metros de distancia de los niños, con un balón tendrán que derribar todos los que puedan.



TEMA: GLOBO IRROMPIBLE

Objetivo: Desarrollar las habilidades corporales con movimientos de rapidez.

Material: Globo, hilo.

Descripción: Ata un globo al tobillo de cada niño, con el apoyo de música, los niños salen a la pista, el juego trata de pisar el globo del contrario, salvando el propio. Gana el que al final conserve su globo.



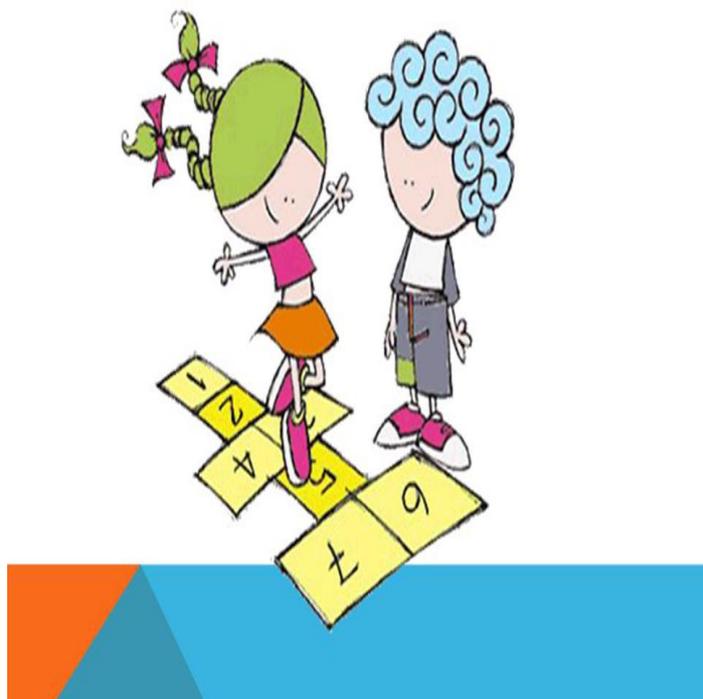
JUEGOS TRADICIONALES

TEMA: LA RAYUELA

Objetivo: Desarrollo de la coordinación motriz, atención y concentración.

Material: Tiza, espacio (patio).

Descripción: Consiste en dibujar un tablero en forma de gato, colocando números en cada casillero. Cuando el niño pisa la raya del casillero pierde su turno y continúa su compañero.



TEMA: EL TROMPO

Objetivo: Desarrolla la habilidad de lanzar, la coordinación viso motora, propicia la creatividad.

Material: Trompo, piola.

Descripción: Consiste en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras “baila” el trompo tocar las partes del trompo que un amigo nombrara en el momento del juego.



TEMA: LA CUERDA

Objetivo: Desarrolla los músculos de los brazos y hombros.

Material: Cuerda.

Descripción: Participan dos grupos, cada uno se coloca a un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio. El equipo ganador es aquel que logro desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente.



JUEGOS COOPERATIVOS

TEMA: LETRAS HUMANAS

Organización: Equipos de 6 a más jugadores, la duración es de 30 minutos.

Descripción: Reunidos los grupos, el director del juego anunciara una letra del alfabeto y cada grupo intentara formarla acostados en el suelo.

Variante: También se pueden formar figuras de animales, objetos.



TEMA: QUE NO CAIGA EL GLOBO

Organización: Grupo de 5 o 6 jugadores.

Material: Globo.

Descripción: Entre todos golpean el globo hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo.



Anexo 3

**HOJA DE VIDA**
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE

1. DATOS PERSONALES**Nombres y apellidos:** Melisa Neralide Morán Dias**Cedula de ciudadanía:** 0503302846**Lugar y fecha de nacimiento:** La Maná, 06 de Abril de 1993**Estado civil:** Soltera**Dirección Domiciliaria:** Barrió “El Triunfo” Av. 19 de Mayo y calle Gral. Miguel Iturralde**Números telefónicos:** 2689-006 CEL. 0988903352**Correo electrónico:** melisamoran2010@hotmail.com**2.- ESTUDIOS REALIZADOS****Primer nivel:**

Escuela Fiscal Mixta “Francisco Sandoval Pastor”

Segundo nivel:

Instituto Tecnológico Superior “La Maná”

Tercer nivel:

Universidad Técnica de Cotopaxi – La Maná

3.- TITULOS OBTENIDOS

- Bachiller Técnico en Comercio y Administración; Especialización: Comercialización y Ventas.

4.- EXPERIENCIA LABORAL

- Librería “El estudiantes” 2 años
- Tienda comercial “Segovia” 2 años
- Librería “El Nuevo Milenio” 6 meses



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE

1. DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Blanca Yolanda Cárdenas Pila

Cedula de ciudadanía: 0501731392

Fecha de nacimiento: 13 de agosto de 1968

Estado civil: Soltera

Dirección Domiciliaria: Pujili av. Velasco Ibarra Barrio "Las cuatro esquinas"

Números telefónicos: 2724-719 CEL. 0991707663

Correo electrónico: yolicardenasp@hotmail.com



2. ESTUDIOS REALIZADOS

Primer nivel:

Escuela fiscal mixta "Dr. Pablo Herrera"

Segundo nivel:

Colegio "Provincia de Cotopaxi"

Colegio "Belisario Quevedo"

Tercer nivel:

Instituto Normal "Belisario Quevedo"

Universidad Técnica de Babahoyo

Cuarto nivel:

Universidad Técnica Particular de Loja

3. TITULOS OBTENIDOS

- Bachiller en Ciencias de la Educación
- Profesora de Educación Primaria
- Profesora de Segunda enseñanza literatura y castellano
- Master en pedagogía

4. EXPERIENCIA LABORAL

- Directora de la escuela "Luis Ulpiano de la torre" 1996- 2010
- Docente dela unidad educativa "Luis Ulpiano de la torre" 2010-2015
- Docente de la universidad técnica de Cotopaxi ext. La maná 2012-2016



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE

1. DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Mario Rubén Guerrero Tipantuña

Cedula de ciudadanía: 1715086755

Lugar y fecha de nacimiento: Quito, 31 de octubre de 1977

Estado civil: Soltero

Dirección domiciliaria: Los Ríos Valencia Unión Vieja Santa Rosa

Números telefónicos: 052 – 948645 CEL: 0979431757

Correo electrónico: mario.guerrero@utc.edu.ec



2. ESTUDIOS REALIZADOS Y TITULOS OBTENIDOS

UNIVERSIDAD	NIVEL	TITULO OBTENIDO
Universidad Central del Ecuador Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación	TERCER	Licenciado en Ciencias Biológicas
Universidad Central del Ecuador Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación	CUARTO	Magister en Educación Ambiental

3. HISTORIAL PROFESIONAL

UNIDAD ACADÉMICA EN LA QUE LABORA: Ciencias Administrativas y Humanísticas

CARRERA A LA QUE PERTENECE: Licenciatura en Educación Básica

AREA DEL CONOCIMIENTO EN LA CUAL SE DESEMPEÑA: Educación Básica

PERIODO ACADEMICO DE INGRESO A LA UTC: 01 abril 2012 – septiembre 2012



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE

1. DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Pietra Mariela Santacruz Guato

Cedula de ciudadanía: 050284936-4

Fecha de nacimiento: 12 de agosto de 1982

Estado civil: Soltera

Dirección Domiciliaria: Barrio “Los siete arcángeles”

Números telefónicos: 2689-184 CEL. 0980299178

Correo electrónico: marielalatina2010@hotmail.com



2. ESTUDIOS REALIZADOS

PRIMER NIVEL:

Escuela de Educación Básica “Republica de Rumania”

SEGUNDO NIVEL:

Colegio Experimental “Provincia de Cotopaxi”

3. EXPERIENCIA LABORAL

- Docente de la escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”
- Directora de la escuela de Educación Básica “Gral. Julio Alberto Amores Tovar”

Anexo 6

FORMATO DE ENCUESTAS

ENCUESTA DIRGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAL. JULIO ALBERTO AMORES TOVAR”

Objetivo: Conocer el criterio de los estudiantes acerca de la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Instrucciones: Lea detenidamente y señale con una X la respuesta que considere correcta.

1. ¿Te gustan los juegos?

SI NO

2. ¿Crees que los juegos son importantes para aprender?

SI NO

3. ¿Juegas en la clase con tu maestra?

SIEMPRE AVECES NUNCA

4. ¿Te agradan los juegos que propone la maestra o maestro en la clase?

SI NO

5. ¿Los juegos que hace tu maestra o maestro en el aula te sirven para aprender?

SI NO

6. ¿Cuándo tú maestra o maestro realiza un juego o actividad en clase, te sientes motivado para aprender el tema de la clase?

SI NO

7. ¿Te gustaría que tu maestra o maestro siga aplicando juegos en la clase para que puedas aprender más?

SI NO

Anexo 7

ENCUESTA DIRIGIDO A LAS AUTORIDADES Y PERSONAL DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAL. JULIO ALBERTO AMORES TOVAR”

Objetivo: conocer el criterio de las autoridades y personal docente, acerca de la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Instrucciones: lea detenidamente y señale con una X la respuesta que considere correcta.

1. ¿Cree usted que las actividades lúdicas es una estrategia que mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje?

SI NO

2. ¿Considera esencial a las actividades lúdicas para la motivación del estudiante durante el aprendizaje en clase?

SI NO

3. ¿Emplea usted actividades lúdicas al momento de impartir enseñanzas a sus educandos?

SI AVECES NO

4. ¿Motiva a sus estudiantes antes, durante y al finalizar las actividades lúdicas en el aprendizaje?

SI NO

5. ¿Considera usted, que para lograr un aprendizaje significativo, es importante la selección de actividades lúdicas de acuerdo al área de estudio?

SI NO

6. ¿En la institución existe un instructivo que sirvan como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

SI NO

7. ¿Considera necesario elaborar un proyecto para mejorar la práctica de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

SI NO