



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE
LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “CHIPE HAMBURGO” AÑO LECTIVO 2016- 2017.

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

Autor:

Calapaqui Oña Luis Edwin.

Tutor:

Lic. Bassante Jiménez Segundo Adolfo, MSc.

LA MANÁ – ECUADOR
MARZO – 2019

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo Luis Edwin Calapaqui Oña, declaro ser autor del presente proyecto de investigación: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CHIPE HAMBURGO” AÑO LECTIVO 2016- 2017. Siendo el Lic. Bassante Jiménez Segundo Adolfo, MSc. director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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



Calapaqui Oña Luis Edwin.
C.I: 0503257719

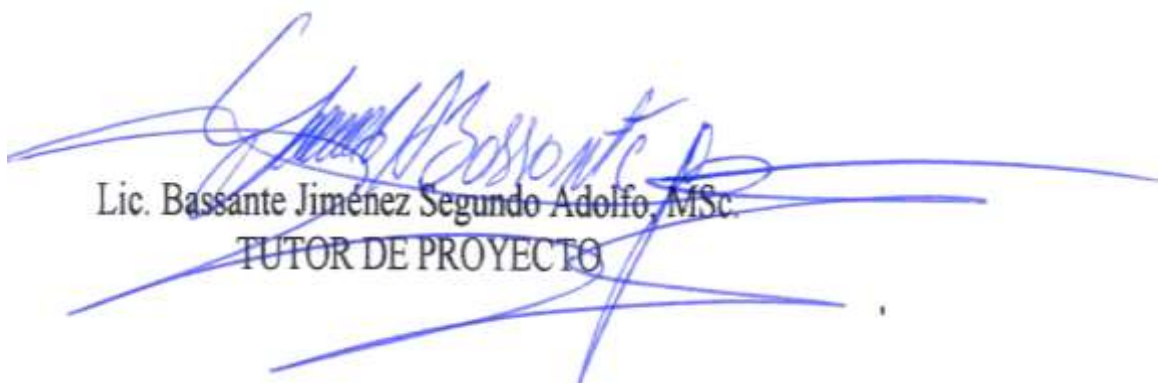




AVAL DEL DIRECTOR DE PROYECTO INVESTIGATIVO

En calidad de Director del trabajo de investigación sobre el tema LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CHIPE HAMBURGO” AÑO LECTIVO 2016- 2017., de Luis Edwin Calapaqui Oña 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 científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

La Maná, Marzo del 2019



Lic. Bassante Jiménez Segundo Adolfo MSc.
TUTOR DE PROYECTO

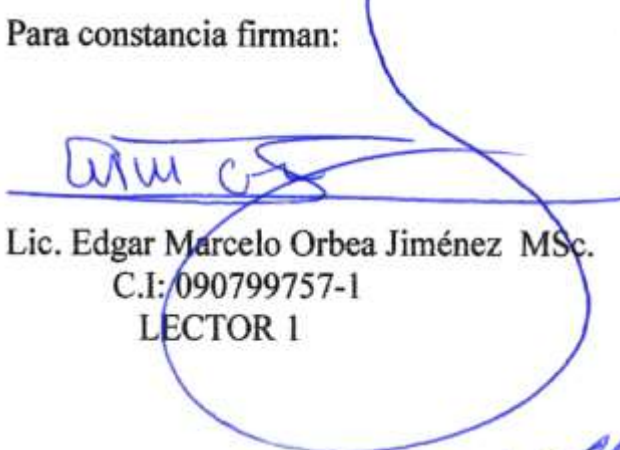
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de tribunal de lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, el postulante: Luis Edwin Calapaqui Oña con el título de Proyecto de Investigación LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CHIPE HAMBURGO” AÑO LECTIVO 2016- 2017.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, Marzo del 2019


Para constancia firman:



Lic. Edgar Marcelo Orbea Jiménez MSc.
C.I: 090799757-1
LECTOR 1



Lic. César Enrique Calvopiña. MSc
C.I: 050124498-2
LECTOR 2



Lic. Mario Rubén Guerrero Tipantuña MSc.
C.I: 1715086755
LECTOR 3

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios, por haberme guiado durante toda mi carrera, por brindarme sabiduría además de ser la fortaleza y apoyo en tiempos difíciles.

Les doy las gracias a mis padres, a mi familia, por ser pacientes durante todo este tiempo por brindarme su apoyo y amor incondicionalmente.

A cada uno de los docentes de esta prestigiosa universidad por la confianza durante toda esta trayectoria de esfuerzo y dedicación.

Luis

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mis padres, por ser de gran fortaleza en todo momento, mi motivo de lucha día a día y por celebrar cada triunfo y mitigar junto a mí las penas.

A los docentes por ser un ejemplo de profesionales y guías durante mi formación educativa, además de cada uno de sus consejos que me ayudaron a crecer académicamente.

Luis

TITULO: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CHIPE HAMBURGO” AÑO LECTIVO 2016- 2017.

Autor: Calapaqui Oña Luis Edwin.

RESUMEN

Este proyecto consistió en determinar la incidencia de las actividades lúdicas el proceso educativo, a través del uso y aplicación de métodos y técnicas innovadoras. Inició con una indagación al director, docentes, estudiantes y padres de familia, de esta institución, sobre la aplicación, uso de materiales concretos, técnicas lúdicas y la manera que se fomenta el aprendizaje significativo, para luego del análisis de esta problemática, contribuir con alternativas de aplicación práctica, para la nueva pedagogía educativa. Los fundamentos teóricos de la investigación se basan en la teoría constructivista siendo una investigación tipo descriptiva; el diseño de investigación es bibliográfico y de registro de observación; el análisis de los resultados se realizaron mediante las encuestas dirigidas a los docentes y estudiantes de la misma; teniendo en cuenta que la falta de actividades lúdicas inciden desfavorablemente en el proceso educativo de los estudiantes. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica con técnicas innovadoras y creativas, para que el estudiante fortalezca sus conocimientos, de allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas en el uso de nuevas técnicas de aprendizaje. A través de esta investigación se profundizan en la importancia del juego como una estrategia básica dentro del aprendizaje del estudiantado y los beneficiados son los estudiantes que mejoraran sus conocimientos de manera creativa

Palabras Claves: Actividades lúdicas, educación, aprendizaje, desarrollo emocional

Autor: Calapaqui Oña Luis Edwin.

TITLE: THE ACTIVITIES AND THEIR INFLUENCE ON THE LEARNING OF THE THIRD DEGREE STUDENTS OF THE BASIC EDUCATION OF THE EDUCATIONAL UNIT "CHIPE HAMBURG" LECTIVE YEAR 2016-2017.

SUMMARY

This project consisted of determining the incidence of the play activities in the educational process, through the use and application of innovative methods and techniques. He began with an inquiry to the director, teachers, students and parents, of this institution, on the application, use of concrete materials, technical techniques and the way that significant learning is fostered, for after the analysis of this problem, contribute with alternatives of practical application, for the new educational pedagogy. The theoretical foundations of the investigation are based on the constructivist theory being a descriptive type research; the research design is bibliographic and observation record, the analysis of the results is carried out through the surveys directed to the docents and best students of the same, taking into account that the lack of playful activities affects unfailingly in the educational process of the students. This sense the teacher has the responsibility to enrich their pedagogical practice with innovative and creative techniques, for the student to strengthen their knowledge, hence the importance of promoting the free expression of children through games, dramatizations, songs, poetry and especially playful activities in the use of new learning techniques. Through this research the importance of the game is deepened as a basic strategy within the student's learning and the beneficiaries are the students who improve their knowledge in a creative way.

Keywords: Playful activities, education, learning, emotional development.

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señor **Luis Edwin Calapaqui Oña**, Egresado de la **CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA** de la **FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN** cuyo título versa **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CHIPE HAMBURGO” AÑO LECTIVO 2016- 2017.”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

La Maná, marzo del 2019

Atentamente,



MSc. SEBASTIAN FERNANDO RAMON AMORES
C.I: 050301668-5
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE PROYECTO INVESTIGATIVO	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN	vii
SUMMARY.....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xiii
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	2
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	4
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
6. Objetivos.....	5
6.1. Objetivo General.....	5
6.2. Objetivo específicos	5
7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS, ACTIVIDADES, RESULTADOS Y METODOLOGÍA .	6
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	7
8.1. ACTIVIDADES LÚDICAS	7
8.2. La importancia del juego en la escuela.....	8
8.3. Caracterización de los juegos didácticos	8
8.4. Fases de los juegos didácticos	9
8.5. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las actividades lúdicas.....	9
8.6. Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de Actividades lúdicas	11
8.7. Ventajas fundamentales de las actividades lúdicas	11
8.8. Importancia de las actividades lúdicas	12
8.9. Didáctica.....	12
8.10. Educación	13
8.11. Aprendizaje.....	13

8.12. Desarrollo Emocional.....	15
9. HIPÓTESIS	16
10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL	16
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	17
12. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS)	18
13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO	19
14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	20
14.1. Conclusiones.....	20
14.2 Recomendaciones	20
15. BIBLIOGRAFÍA	21
Anexos.....	22

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Beneficiarios directos por género del tercer grado de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”,	4
Tabla N° 2: Beneficiarios indirectos.....	4
Tabla N° 3: Objetivos específicos actividades, resultados y metodología	6
Tabla N° 4: Técnicas e instrumentos	17
Tabla N° 5: Presupuesto para la propuesta del proyecto	19

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Te gustan realizar dibujos artísticos.....	31
Gráfico N° 2: Estimular para que desarrollen la creatividad por medio de los dibujos.....	32
Gráfico N° 3: Consideras que esta actividad te ayuda a ser más creativo	33
Gráfico N° 4: De qué forma estimulas la creatividad	34
Gráfico N° 5: Se te dificultan la realización de los dibujos.....	35
Gráfico N° 6: Has tenido alguna vez bajo rendimiento en la materia de Dibujo.....	36
Gráfico N° 7: Debe realizar concursos de dibujo entre los compañeros	37

Gráfico N° 8: Estás motivado durante las horas de clases.....	38
Gráfico N° 9: Importante aprender correctamente y tener buen pulso	39
Gráfico N° 10: Actividades como concursos de dibujo mejoran el desarrollo del arte	40
Gráfico N° 11: Considera usted qué es importante la enseñanza de dibujo artístico	41
Gráfico N° 12: Autocapacitarse constantemente para desarrollar las artes plásticas	42
Gráfico N° 13: Presentan dificultades para realizar dibujo artístico.....	43
Gráfico N° 14: Es importante lograr un aprendizaje significativo en sus hijos.....	44
Gráfico N° 15: Utiliza estrategias el dibujo artístico para el desarrollo de artes plásticas	45
Gráfico N° 16: Falta de interés de su hijo en el desarrollo de actividades como el dibujo	46
Gráfico N° 17: Facilita el proceso académico del estudiante durante toda su etapa escolar ...	47
Gráfico N° 18: El desarrollo de la creatividad estimula el aprendizaje del niño	48
Gráfico N° 19: Docentes deben incentivar el desarrollo de la creatividad	49
Gráfico N° 20: El dibujo artístico estimulan el conocimiento de los estudiantes.....	50

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo N° I.	Hoja de vida del docente tutor.....	23
Anexo N° II.	Hoja de vida del autor.....	24
Anexo N° III.	Encueta a los docentes.....	25
Anexo N° IV.	Encuesta a los estudiantes	27
Anexo N° V	Encuesta a los padres de familia.....	31
Anexo N° VI	Resultado de las encuestas a los docentes.....	41
Anexo N° VII	Resultados de las encuetas a los estudiantes.....	41
Anexo N° VII	Resultados de las encuestas a los padres de familia.....	46

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CHIPE HAMBURGO” AÑO LECTIVO 2016- 2017.

Fecha de inicio: Octubre del 2016

Fecha de finalización: Febrero del 2017

Lugar de ejecución: Recinto La Segunda, Parroquia El Triunfo, Cantón La Maná, Provincia de Cotopaxi- Zona 3 Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Facultad académica que auspicia: Ciencias Humanas y Educación.

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

Proyecto de investigación vinculado: Este proyecto está vinculado al proyecto. Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Lam de la Autora Mirian Rivadeneira

Equipo de Trabajo:

Luis Edwin Calapaqui Oña (Anexo 1)

Lic. Segundo Adolfo Bassante Jiménez (Anexo 2)

Área de Conocimiento: Educación

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

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Prácticas Pedagógico - Curriculares Didácticas e Inclusivas.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El trabajo de investigación tiene como propósito determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el proceso educativo, mediante del uso y aplicación de métodos y técnicas innovadores.

A través de esta investigación se profundiza la importancia del juego como una estrategia básica dentro del aprendizaje, siendo los beneficiarios los estudiantes que mejoran sus conocimientos de manera creativa.

El objetivo que se pretende con esta investigación es de mejorar el aprendizaje a través de los juegos en los niños/as del tercer grado de Educación Básica.

La metodología que se utiliza se basan en la teoría constructivista siendo una investigación tipo descriptiva; el diseño de este proceso es bibliográfico y de registro de observación; el análisis de los resultados se realizara mediante la encuesta dirigidas a los docentes y estudiantes de la misma; teniendo en cuenta que la falta de actividades lúdicas incide desfavorablemente en el proceso educativos de los estudiantes.

El aporte que brindara el proyecto es de promover que los docentes, estudiantes y padres de familia, de esta institución, conozcan la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas de esa manera fomenta el aprendizaje significativo.

La aplicación de las actividades lúdicas en el aula genera un impacto en los niños/as del tercer grado; ya que se presentó como una solución factible que permite desarrollar habilidades cognitivas, afectivas y motrices en los niños/as permitiendo de esta manera contribuir, elevar su autoestima y el rendimiento académico mediante los juegos.

A nivel institucional se podrá lograr la toma de decisiones y mantener la expectativa de mejorar los indicadores de desarrollo educativo con la aplicación de las actividades lúdicas.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La ejecución del proyecto es muy fundamental para los intereses de la comunidad educativa, por lo tanto la aplicación de las actividades lúdicas generan aprendizajes significativos, que consiste en mejorar la formación de los estudiantes del tercer grado mediante la

implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje y/o teórico práctico que el estudiante desarrolla su creatividad.

El presente proyecto, tiene como propósito, prestar atención a las necesidades de aprendizaje de los niños/as del Tercer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”, para así fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje en las tres áreas básicas.

La investigación se realiza con el fin de solucionar un problema institucional, generando como un aporte muy importante el empleo y la aplicación de las actividades lúdicas beneficiando al mayor número de involucrados de la comunidad educativa generando un gran impacto socio - educativo ya que los docentes despertaron el interés en los educandos a través de una utilidad práctica para mejorar y motivar la enseñanza aprendizaje.

Los principales beneficiarios de esta investigación serán los niños y niñas del tercer grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo” que presentan dificultad en adquirir conocimientos en las tres áreas básicas, evitando la dificultad de razonar y brindándoles una oportunidad para superar este conflicto; en segundo lugar serán los docentes quienes contarán con una guía adecuada y a la vez estarán capacitados para manejar adecuadamente el mismo.

Se entiende por lúdica como una dimensión del desarrollo del individuo, siendo parte constitutiva del ser humano pero se debe comprender que no todo lo lúdico es juego, pues el concepto de lúdico es muy amplio como complejo, se refiere a la necesidad que tienen el ser humano de comunicarse, de sentir, de expresarse y producir en ellos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento que lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones (BALLART, X., 2010).

Estas actividades servirán al docente para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atractivas, activas y dinámicas; estimular las manifestaciones psíquicas en el desarrollo de sus funciones orgánicas, mentales y fisiológicas.

La lúdica en el niño/as convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo.

Además es de utilidad teórica y práctica porque el proceso de enseñanza aprendizaje en todos sus niveles a través de diferentes Técnicas requerirá de un cuidado especial, en relación con la

aplicación de los juegos o actividades que ayuden a superar las dificultades en la solución de problemas, que se presenten en los alumnos y alumnas del tercer grado.

Es necesario compartir esta investigación con el resto de docentes y hacerlos partícipe de juegos lúdicos para el proceso de aprendizaje. A partir de esto, los alumnos tendrán buenas bases para la secundaria y estudios profesionales.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Beneficiarios directos por género de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Tabla N° 1: Beneficiarios directos por género del tercer grado de E.G.B

DESCRIPCIÓN	FEMENINO	MASCULINO	TOTAL
Docente	0	1	1
Estudiantes	14	15	29
Padres de Familia	20	9	29
Total	34	25	59

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Beneficiarios indirectos por género de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Tabla N° 2: Beneficiarios indirectos

Descripción	Femenino	Masculino	Total
Docentes	12	10	22
Estudiantes	250	200	450
Padres de Familia	270	80	350
Total	532	290	822

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

A nivel de Ecuador un alto porcentaje de maestros tienen serias dificultades para mediar el aprendizaje de los conocimientos, debido a que no utilizan estrategias de enseñanza basadas en el juego, sino aquellas conocidas y tradicionales, haciendo que los procesos de aprendizaje no se apliquen eficientemente (ADELA, 2011)

Una vía para lograrlo se ha pensado en el juego como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo porque se sabe que jugar es lo típico de un niño/as.

En la Provincia de Cotopaxi se promueve el cambio del paradigma educativo, por ello se plantean la utilización de actividades que motiven el interés de los estudiantes y fortalezcan los procesos educativos.

En el Cantón La Maná, Recinto La Segunda, en la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo” N°2 la mayor parte de docentes no aplican actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje, por estos elementos me he visto obligado a desarrollar este proceso investigativo con el fin de despertar el interés de su aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje de los niños/as del tercer grado.

La utilización de actividades se convierte en un reto para el docente por el hecho de poner en práctica conocimientos innovadores donde la creatividad y agilidad se hagan presente en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La carencia de actividades lúdicas hace que el estudiante no genere conocimiento autentico y creativo que la estimulación de sus destrezas con criterio de desempeño sea incipientes en comparación a la calidad de los niveles de aprendizaje que debería poseer.

Teniendo en cuenta estos factores se realizará esta investigación esperando beneficiar a la comunidad educativa en general así como el aprendizaje de los estudiantes en este tema que es de mucha importancia y es una problemática que existe y que se ve con mucha frecuencia

6. Objetivos

6.1. Objetivo General

- Mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante la utilización de las actividades lúdicas que permita desarrollar las habilidades motrices en los niños/as del tercer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo” año 2016 -2017

6. 2. Objetivo específicos

- Identificar los inconvenientes que se presentan cuando no se ponen en práctica las actividades lúdicas, mediante un diagnóstico, para mejorar los procesos en la educación.
- Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas de varios autores que permitan mejorar los procesos enseñanza aprendizaje.

- Socializar y evaluar la aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas mediante un seminario taller para mejorar el rendimiento académico.

7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS, ACTIVIDADES, RESULTADOS Y METODOLOGÍA

Tabla N° 3: Objetivos específicos actividades, resultados y metodología

OBJETIVO 1	ACTIVIDAD	RESULTADO DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA POR ACTIVIDAD
*Identificar los inconvenientes que se presentan cuando no se ponen en práctica las actividades lúdica, mediante un diagnóstico, para mejorar los procesos en la educación	*Elaborar instrumentos *Elaboración de encuesta para comprobar el nivel de aprendizaje. *Aplicar. *Tabular.	*El 90% de los estudiantes del tercer grado de Educación Básica no ponen en práctica las actividades lúdicas.	* No experimental: *Entrevista *Encuesta *Observación
*Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas de varios autores que permitan mejorar los procesos enseñanza aprendizaje.	*Investigar bibliografías y contenidos científicos de varios autores que estén relacionado a las actividades lúdicas de las tres áreas básicas para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en las tres áreas fundamentales a la enseñanza, aprendizaje de la Educación Básica	*Despertar el interés en la comunidad educativa sobre la importancia de las actividades lúdicas. *Elaboración de 30 guías didácticas de actividades lúdicas.	• Descriptivos: Describen los hechos como son observados *Encuesta a estudiantes (Anexo IV) *Encuestas a padres de familia (Anexo V)
*Socializar y evaluar la aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas mediante un seminario taller para mejorar el rendimiento académico.	*Taller sobre la utilización de las actividades lúdicas. Satisfacer inquietudes de la comunidad educativa.	*Se estima la participación 95% de los involucrados. *Lista de asistencia.	* Participativa: *Exposición *Seminario taller. *Análisis

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1. ACTIVIDADES LÚDICAS

“Las actividades lúdicas son una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (Jiménez ,2002).

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

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

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentarla creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

8.2. La importancia del juego en la escuela

Para el autor (GRECO, Orlando, 2011).

El protagonista principal en nuestro taller es el juego, entendido en su sentido más amplio, es decir con dos vertientes diferenciadas:

- Con un fin en sí mismo como actividad placentera para el alumnado
- Como medio para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula.

Por tanto, el alumno va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje. El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El Motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El Afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes. (JIMENEZ, Juan, 2011, pág. 45).

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo interdisciplinar, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que queremos incidir.

El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en el parque del barrio y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los alumnos. (LASTRE. Marcelo, 2012, pág. 58).

8.3. Caracterización de los juegos didácticos

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que

aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.” (NUÑEZ, Dolores, 2012, pág. 78).

8.4. Fases de los juegos didácticos

Las fases de los juegos didácticos comprenden los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos. (ORTIZ, Alexander, Educación Infantil, Ediciones Litoral, 2009).

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego. El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos.

Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades

8.5. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las actividades lúdicas

“La participación: Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante.

La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y

reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego” (JIMENEZ, Juan, 2011, pág. 107).

- **El dinamismo:**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- **El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- **El desempeño de roles:**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.” (LAURIDO, Ramiro, 2011, pág. 74).

En definitiva, el dibujo artístico es el lenguaje de las formas, que sirve para expresar visualmente las ideas.

Distinguimos entonces una dimensión objetiva del dibujo, que tiene intención analítica, basada en la observación y representación del objeto. Y la dimensión subjetiva, que pretende manifestar ideas y despertar sentimientos y emociones, por medio de la representación gráfica.

8.6. Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de Actividades lúdicas

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo. Evidentemente, el juego didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico.

La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los juegos didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.” (MADRIZ, Argenis, 2013, pág. 26).

8.7. Ventajas fundamentales de las actividades lúdicas

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.” (MOYA, 2013, pág. 36).

8.8. Importancia de las actividades lúdicas

El estudio elaborado sobre las actividades lúdicas y su importancia en niños y niñas de educación básica, se llevó a cabo mediante una investigación de campo, de naturaleza descriptiva y cuantitativa, con la finalidad de emplearlas como una herramientas de aprendizaje ya que el mismo proporciona la oportunidad de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, la misma se fundamentó en una serie de antecedentes relacionados con la variable en estudio. Para ello, se seleccionó una muestra constituida por ocho docentes pertenecientes en la Unidad Educativa Chipe Hamburgo a quienes se les aplicó un cuestionario contentivo de diez ítems y con tres opciones de respuesta: casi siempre, algunas veces y casi nunca. El análisis e interpretación de los resultados reflejaron que una gran mayoría de los encuestados cree que las actividades lúdicas sólo algunas veces son importantes para el desarrollo físico, sirven para fomentar la comunicación, contribuyen a la expansión de necesidades y pueden ser utilizados como fuente de aprendizaje. (Salgado, 2017).

8.9. Didáctica

Didáctica el término Didáctica proviene del verbo “didaskhein, que significa enseñar, instruir, explicar es una disciplina pedagógica centrada en el estudio de los procesos de enseñanza aprendizaje, que pretende la formación y el desarrollo instructivo - formativo de los estudiantes busca la reflexión y el análisis del proceso de enseñanza aprendizaje y de la docencia en conjunto con la pedagogía busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos, ambas pretenden analizar y conocer mejor la realidad educativa en la que se centra como disciplina, ésta trata de intervenir sobre una realidad que se estudia.

Los componentes que actúan en el campo didáctico son: el profesor, el estudiante, el contexto del aprendizaje y el currículum que es un sistema de procesos de enseñanza aprendizaje y tiene cuatro elementos que lo constituyen: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. (GRECO, Orlando, 2011, pág. 75).

8.10. Educación

La educación, (del latín educere “sacar, extraer” o educare “formar, instruir”) puede definirse como: El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. El proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos. Suele llamarse “educación” al proceso de transmisión y asimilación de costumbres, normas, técnicas e ideas mediante el cual cada sociedad incorpora a quienes se integran a ella.

La verdadera educación implica la adopción de una óptica “nueva” que se adquiere cuando uno se aleja de lo cotidiano o, mejor aún, cuando comienza a mirar lo cotidiano con ojos diferentes. Todo proceso educativo debe tender a crear condiciones que garanticen la igualdad de posibilidades para favorecer la formación de personas capaces de elaborar su propio proyecto de vida.

Esto es, personas que se constituyan en ciudadanos responsables, protagonistas críticos, capaces de consolidar la vida democrática y de construir una sociedad más justa y desarrollada. Esta tarea, en cuanto demanda y exigencia personal, requiere sólidas competencias cognitivas, sociales, expresivas y tecnológicas, sustentadas por una fuerte concepción ética de respeto a sí mismo y a la comunidad de pertenencia (LAURIDO, Ramiro, 2011)

8.11. Aprendizaje

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso

puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. (Porton, 2008).

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).

- Teorías sobre el aprendizaje

Según lo define Isabel García, el aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que nos suceden en la vida diaria, de este modo se adquieren conocimientos, habilidades, etc. Esto se consigue a través de tres métodos diferentes entre sí, la experiencia, la instrucción y la observación.

Según Patricia Duce una de las cosas que influye considerablemente en el aprendizaje es la interacción con el medio, con los demás individuos, estos elementos modifican nuestra

experiencia, y por ende nuestra forma de analizar y apropiarnos de la información. A través del aprendizaje un individuo puede adaptarse al entorno y responder frente a los cambios y acciones que se desarrollan a su alrededor, cambiando si es esto necesario para subsistir. (Porton, 2008)

Existen muchas teorías en torno a por qué y cómo los seres humanos acceden al conocimiento, como la de Pávlov, quien afirma que el conocimiento se adquiere a partir de la reacción frente a estímulos simultáneos; o la teoría de Albert Bandura en la cual se dice que cada individuo arma su propia forma de aprender de acuerdo a las condiciones primitivas que haya tenido para imitar modelos. Por su parte, Piaget la aborda analizando exclusivamente el desarrollo cognitivo. (Porton, 2008)

8.12. Desarrollo Emocional.

Las emociones en los niños en los niños surgen de manera progresiva a medida que van creciendo, están programadas de forma biológica. Así, poco a poco se va produciendo el desarrollo cognitivo y el niño toma conciencia de sus propias emociones y de las emociones de los demás. Cuando llegan a los 4 años, los niños se dan cuenta de que las personas sienten cosas distintas a las que siente el, empiezan a empatizar con el otro. (Recio, 2015)

En las emociones de los niños, la autoestima juega un papel fundamental. Dependiendo de cómo esta se desarrolle, el niño tendrá unos sentimientos u otros, como el orgullo, la ilusión etc. Como instrumento regulador de los grandes sentimientos esta la vergüenza.

Poco a poco el niño va tomando conciencia de que sus emociones y sus actuaciones deben tener ciertos límites en algunas ocasiones, y para ello, la vergüenza es el principal sentimiento represor.

La regulación emocional es algo fundamental para las distintas áreas de la vida de las personas, de ahí que cuando los niños adquieren esta edad, es necesario que los padres sepan educarlos emocionalmente.

El desarrollo emocional parte del sistema límbico, que es el encargado de controlar las emociones. (Simo, 2001).

9. HIPÓTESIS

¿La falta de aplicación de actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje, inciden el rendimiento y aprendizaje de los niños/as de tercer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo” año lectivo 2016- 2017.”?

10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

Investigación Bibliográfica. - Por qué requiere del argumento de varios autores los mismos que se encuentran detallados en las referencias bibliográficas, además este tipo de investigación contribuyo a familiarizarnos con el problema, brindando las pautas para la posible solución del tema, por medio de la búsqueda de datos referenciales, bibliográficos, para la elaboración de guías didácticas de varios autores.

Investigación de Campo. -La investigación es de campo puesto que se realizó dentro de las instalaciones de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo” año lectivo 2016- 2017.

Investigación exploratoria. - Porque nos ayudó a familiarizarnos con el problema y la posible solución del tema, por medio de la búsqueda de datos referenciales, antecedentes de resultados anteriores, así como información optima y oportuna preparando el campo para que sirva como punto de partida para futuras investigaciones.

Investigación Descriptiva. - Porque permitió conocer en forma detallada las características y perfiles de las autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes beneficiarios del proyecto de la misma manera facilitará la descripción de procesos inmersos en el desarrollo del tema que justifique la necesidad de solucionar el problema institucional además permitirá evaluar variables importantes relacionadas con el proceso educativo que se argumentan en la recolección de datos.

Tabla N° 4: Técnicas e instrumentos

No.	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
1	Entrevista	Dialogo directo
2	Encuesta	Cuestionario
3	Observación	Guía de observación
4	Exposiciones	Lista de cotejo
5	Concurso	Base del concurso

Elaborado por: Calapqui Oña Luis Edwin.

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

El análisis y discusión de los resultados de la investigación de campo, corresponde a la aplicación de la encuesta realizada en la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo” cuyos valores serán evaluados apropiadamente. Además, se ha formulado y procesado las encuestas, las cuales han sido tabuladas y analizadas.

Los docentes de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo” manifiestan que los estudiantes presentan problemas en adquirir los conocimientos debidos a la desmotivación, desinterés ya que es notorios en el momento de impartir las clases.

Esta situación ha dificultado el progreso de la temática, resultando como un desequilibrio en el normal desarrollo de las horas pedagógicas; también se evidenció que no utilizan actividades lúdicas en las tres áreas específicas, que brinden mayor atención de los estudiantes que tienen dificultad por aprender, por tal motivo es indispensable la elaboración de una guía de actividades lúdicas de varios autores con materiales innovadores para aquellos niños/as que tienen dificultad.

En base al diagnóstico se comprobó que el 80 % de los niños/as del tercer grado de la institución, presentan dificultad en asimilación de conocimientos básicos, debido a que se determina que los docentes no utilizan la lúdica al momento de impartir las clases, utilizando diversos juegos.

Por tal motivo se ve reflejado que la ausencia de estas actividades esto influyen en el aprendizaje de las tres áreas específicas, convirtiéndose esto en una falencia en el aprendizaje de los mismos por estos elementos es imprescindible desarrollar y aplicar este proyecto.

Finalmente, analizando la encuesta aplicada tanto a los docentes como a los estudiantes se ratifica que los niños/as del Tercer Grado de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo” presentan problemas que ha venido afectando el aprendizaje de los estudiantes, ya que existe muchas falencias en el desarrollo de los procesos educativos, este factor se debe a la falta de motivación en el aula por el docente, además a la escasa utilización de juegos al momento de impartir la clase esto se refleja en el aprendizaje y como consecuencia de ello su nivel de rendimiento escolar es bajo dentro de las temática, ya que continúan utilizando una pedagogía tradicional.

A través de la encuesta aplicada a los padres de familia se da a conocer que tienen un gran desconocimiento sobre la importancia de las actividades lúdicas que el docente aplica en la clase para desarrollar destrezas en sus hijos y muy pocos, padres y madres de familia fomentan el mismo así afectando la formación y desarrollo de los estudiantes considerando muy necesario que los docentes apliquen estrategias para promover las actividades lúdicas en las horas clase.

Deduciendo la importancia de implementar una guía didáctica en la institución, que aporte en el desarrollo del proceso de educación de los niños/as, teniendo en cuenta que en este proyecto se establecen elementos que brindan la posibilidad, facilidad y alcance de continuar trabajando en las bases fundamentales para el progreso.

12. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS)

El proyecto de investigación genera los siguientes impactos:

12.1. IMPACTO SOCIAL.- Este tipo de actividades fomenta la creatividad y el desarrollo exposiciones en el ámbito de la institución, lo que genera un estímulo social el estudiante al perder sus temores de exteriorizar y plasmar sus ideas permite una mayor y mejor integración del estudiante con su entorno sea este dentro o fuera de la escuela, ampliando sus habilidades, destrezas en el desarrollo de las tres áreas del conocimiento básico y mejorando de forma significativa su aprendizaje e interacción con el grupo.

La creatividad porque el desarrollo de las cuatro áreas básicas estimula la imaginación de los estudiantes desarrollando a través de este medio un vínculo especial con la naturaleza, su entorno, ambiente dejando espacio para la libre expresión de sus sentimientos y emociones.

12.2. IMPACTO AMBIENTAL.- Dentro del impacto ambiental es considerado en categoría dos, que no afecta al medio ambiente ni directo ni indirectamente y por lo tanto no requiere de un estudio de impacto ambiental.

12.3. IMPACTO ECONÓMICO.- Pertenece a una investigación viable cuyo propósito es aportar y solucionar una necesidad existente dentro del centro educativo institucional que sirve para capacitar al docente y su aplicación con los niños a interactuar en el entorno social que se encuentra y a la comunidad educativa a respetar su libre expresión, este proyecto es un aporte de un docente que se preocupa por mejorar la enseñanza aprendizaje y su aplicación evaluación es totalmente gratuita para la comunidad Educativa.

13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Tabla N° 5: Presupuesto para la propuesta del proyecto

RECURSOS	PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO		
	CANTID.	COSTO UNIT.	COSTO TOT.
Computadora HP Core i7-6500U	1	-----	-----
Impresiones	1000	0,10	50,00
Uso de internet (horas)	100 h	0,60	60,00
Pendrive Kingston 16GB	2	5,00	10,00
Copias	1200	0,03	36,00
Anillado	6	1	6,00
Empastado	9	10	90,00
Lapiceros	4	0,50	2,00
Lápices	4	0,50	2,00
Borrador	2	0,50	1,00
Transporte	80	2.00	160,00
Encuesta	93	1.00	9,00
Exposición	3	25.00	75,00
Elaboración de guías didácticas	30	5.00	150,00
Socialización	1	30,00	30,00
SUBTOTAL			681.00
IMPREVISTOS (10%)			68.10
TOTAL			739.10

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin

14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

14.1 Conclusiones

- Las actividades lúdicas aplicadas por los docentes para desarrollar las habilidades y destrezas, son necesarias para ejecutar en las áreas básicas, contribuyen para un aprendizaje significativo.
- Docentes concuerdan en la necesidad de emplear actividades lúdicas en el desarrollo de las tres áreas básicas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus estudiantes y así adquieran el conocimiento de una manera efectiva y entretenida.
- Se reconoce la necesidad de incorporar el juego como recurso y estrategia lúdica, los mismos reflejan mejoras en los resultados de la investigación.

14.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los/as docentes utilizar como alternativa los juegos lúdicos, para que el aprendizaje sea dinámico, motivador y así contribuir a generar procesos de formación con un alto contenido reflexivo y que vincule sus actividades con hechos de la vida cotidiana.
- Que las autoridades apoyen decididamente en la motivación y diseño de materiales lúdicos y se implemente en el aula los mismos construidos con recursos del medio que contribuyan en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de las tres áreas básicas
- Concienciar a los docentes sobre la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes en las tres áreas básicas, con la finalidad de ayudar a los niños/as que tienen dificultad por adquirir los conocimientos, con la aplicación de las mismas evitar el aburrimiento, y el desinterés por la temática.

15. BIBLIOGRAFÍA

- CIROVIC, Michael. (2012). pedagogia constructivista. Madrid: Antesana.
- GRECO, Orlando. (2011). Diccionario pedagogico elemental. Milan: Valletta.
- JIMENEZ, Juan. (2011). Psicomotricidad, cuentos y juegos programados. Madrid: Grafivela.
- LASTRE, Marcelo. (2012). "EL SER HUMANO Y EXPREACION CREATIVA. VIÑA:: ELIATA.
- LAURIDO, Ramiro. (2011). DIBUJO Y PINTURA EDUCACION PLASTICA 3 PRIMARIA LA CASA DEL SABER. Canarias: Santillana.
- LECTHAR, Y. (2012). Psicomotricidad, el cuerpo en juegos saber sentir y pensar. Madrid: Andaluz.
- MADRIZ, Argenis. (2013). La enseñanza de la educación artística en Venezuela. Caracas: Andina.
- Mercado, L. (30 de septiembre de 2016). Organizacion Mundial de la Salud . Recuperado el 28 de 02 de 2019, de Organizacion Mundial de la Salud : <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment>
- MOYA, C. (2013). metodolaogia de la educacion enseñanza de artes plasticas. Santiago: Chile.
- NUÑEZ, Dolores. (2012). Dibujo y Pintura, 1 Educacion Primaria. Cali: Santillana.
- OSORIO, Elizabeth. (2011). Hacia una pedagogía de la participación infantil en los programas de. CALI: Editorial Norma.
- POVEDA, Elvis. (2012). EDUCACION ARTISTICA QUE VIVA EL ARTE! Cali: Susaeta.
- Recio, A. V. (25 de Enero de 2015). Hacer Familia . Recuperado el 28 de Febrero de 2019, : <https://www.hacerfamilia.com/psicologia/noticia-desarrollo-emocional-ninos-anos-20130227112253.html>
- Simo, R. P. (2001). El Desarrollo Emocional De Tu Hijo . En M. Cubi, El Desarrollo Emocional De Tu Hijo (pág. 107). Barcelona: Paidos Iberica, S.A., .
- Toth, S. L. (23 de Diciembre de 2004). Enciclopedia sobre el desarrollo de la Primera Infancia . Recuperado el 28 de febrero de 2019,

Anexos

ANEXO N° I

CURRICULUM VITAE**1. DATOS PERSONALES**

NOMBRES: Segundo Adolfo
APELLIDOS: Bassante Jiménez
FECHA DE NACIMIENTO: Pujilí, 09 de Agosto 1963
CEDULA DE CIUDADANÍA: 0501298434
ESTADO CIVIL: Soltero
NÚMEROS TELEFÓNICOS: 032688 443 – 0997762680
E-MAIL: adolfobassante@hotmail.com

2. ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO: Escuela Anexa Dr. Pablo Herrera (Pujilí)
NIVEL SECUNDARIO: Instituto Normal “Belisario Quevedo” (Pujilí)
NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Ambato
NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica Estatal de Quevedo

3. TÍTULOS OBTENIDOS**PREGRADO:**

Licenciado en Ciencias de la Educación Profesor de Enseñanza Secundaria en la Especialización de Filosofía y Ciencias Socio Económicas.

TITULO/GRADO DE POSGRADO:

Magister en Investigación para el Desarrollo Educativo.

4. UNIDAD ACADÉMICA EN LA QUE LABORA:**CARRERA A LA QUE PERTENECE:**

Ingeniería Comercial, Licenciatura En Educación Básica, Ingeniería En Sistemas, Ingeniería Electromecánica.

PERIODO ACADÉMICO DE INGRESO A LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI:

Octubre Del 2006

FIRMA.

ANEXO N° II**CURRICULUM VITAE****1. DATOS PERSONALES**

NOMBRES: Luis Edwin.
APELLIDOS: Calapaqui Oña.
FECHA DE NACIMIENTO: 23 de enero de 1986.
EDAD: 33 años.
LUGAR DE NACIMIENTO: Saquisilí.
RESIDENCIA ACTUAL: La Maná
DIRECCIÓN: Parroquia el Carmen.
CÉDULA DE CIUDADANÍA: 0503257719
TELÉFONO: 0999176904
CORREO ELECTRONICO: luiscalapaqui_86@hotmail.com

2. ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO: Escuela Naciones Unidas.
NIVEL SECUNDARIO: Colegio Nacional Saquisilí.
NIVEL SUPERIOR: Instituto Belisario Quevedo.

3. EXPERIENCIA LABORAL

- Docente de contrato en la Escuela “Francisco Miranda”
- Docente de contrato en la Escuela “Concejo Provincial de Cotopaxi”
- Docente de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”


FIRMA.

ANEXO N° III



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN “LA MANÁ”
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Para efectos de la realización de este proyecto se requiere recabar información para lo cual necesitamos conocer su opinión, por tal razón le agradecemos se digne contestar la siguiente encuesta.

ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿Motiva a sus estudiantes antes de empezar con la práctica académica?

Siempre

A Veces

Nunca

2. ¿Utiliza juegos para desarrollar la creatividad de los niños?

Siempre

A Veces

Nunca

3. ¿Mediante la motivación usted desarrolla aptitudes positivas en el niño para un mejor aprendizaje?

De acuerdo

En desacuerdo

Indiferente

4. ¿Usted aplica el juego como herramienta para el aprendizaje?

Siempre

A Veces

Nunca

5. ¿Usted desarrolla en los niños la inteligencia interpersonal mediante el juego?

Mucho

Poco

Nada

6. ¿Utiliza usted la motivación como ayuda en el proceso enseñanza aprendizaje?

Si

Rara vez

No

7. ¿Aplica juegos en los alumnos para el desarrollo de actividades positivas?

De acuerdo

En desacuerdo

Indiferente

8. ¿Motiva al estudiante para el desarrollo cognitivo?

Si

Rara vez

No

9. ¿Elige usted los juegos de acuerdo al área de estudio?

Si

Rara vez

No

10. ¿Utiliza usted material alternativo para motivar al estudiante?

Si

Rara vez

No

ANEXO N° IV



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN “LA MANÁ”
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Para efectos de la realización de este proyecto se requiere recabar información para lo cual necesitamos conocer su opinión, por tal razón le agradecemos se digne contestar la siguiente encuesta.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

- 1. ¿El docente realiza motivaciones antes de empezar con la práctica académica?**

Siempre

A veces

Nunca

- 2. ¿Cree Ud. que los juegos desarrollan sus habilidades estudiantiles?**

Siempre

A veces

Nunca

- 3. ¿Considera usted importante que se implemente otro tipo de juegos?**

Poco

Mucho

Nada

- 4. ¿Considera usted qué es importante las actividades lúdicas?**

De acuerdo

En desacuerdo

Indiferente

5. ¿El docente aplica el juego como herramienta para el aprendizaje?

Frecuentemente

Nunca

A veces

ANEXO N° V



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN “LA MANÁ”
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Para efectos de la realización de este proyecto se requiere recabar información para lo cual necesitamos conocer su opinión, por tal razón le agradecemos se digne contestar la siguiente encuesta.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Su hijo muestra interés en el desarrollo de actividades como juegos?

- Frecuentemente
- Nunca
- A veces

2. ¿Considera que el aprendizaje significativo facilita el proceso académico del estudiante durante toda su etapa escolar?

- Frecuentemente
- Nunca
- A veces

3. ¿Considera usted que el desarrollo de la creatividad estimula el aprendizaje del niño?

- Frecuentemente
- Nunca
- A veces

- 4. ¿Considera que los docentes deben incentivar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes mediante el uso de actividades o juegos?**

De acuerdo

En desacuerdo

Indiferente

- 5. ¿Las actividades creativas como el dibujo artístico estimulan el conocimiento de los estudiantes?**

De acuerdo

En desacuerdo

Indiferente

ANEXO N° VI

PORCENTAJES DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES

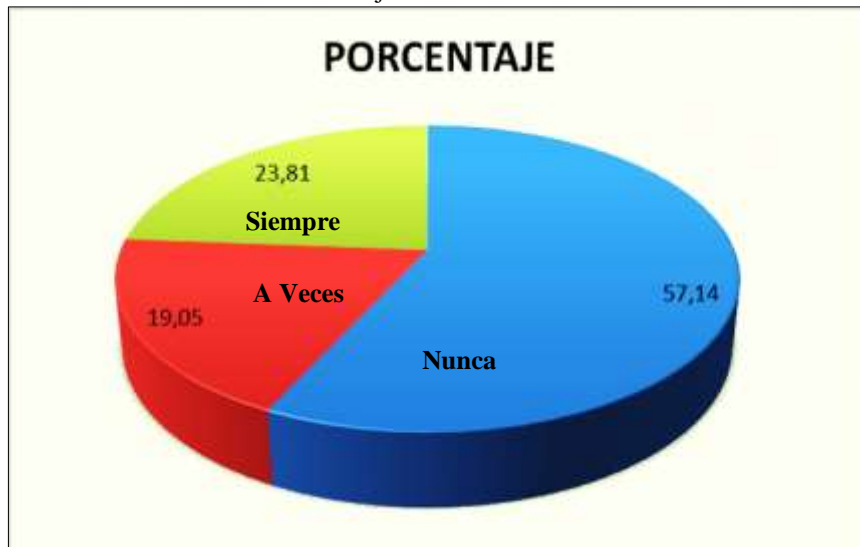
1. ¿Motiva a sus estudiantes antes de empezar con la práctica académica?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	23.81%
A veces	5	19.05%
Nunca	17	57.14%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 1: Realización de dibujos artísticos



Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

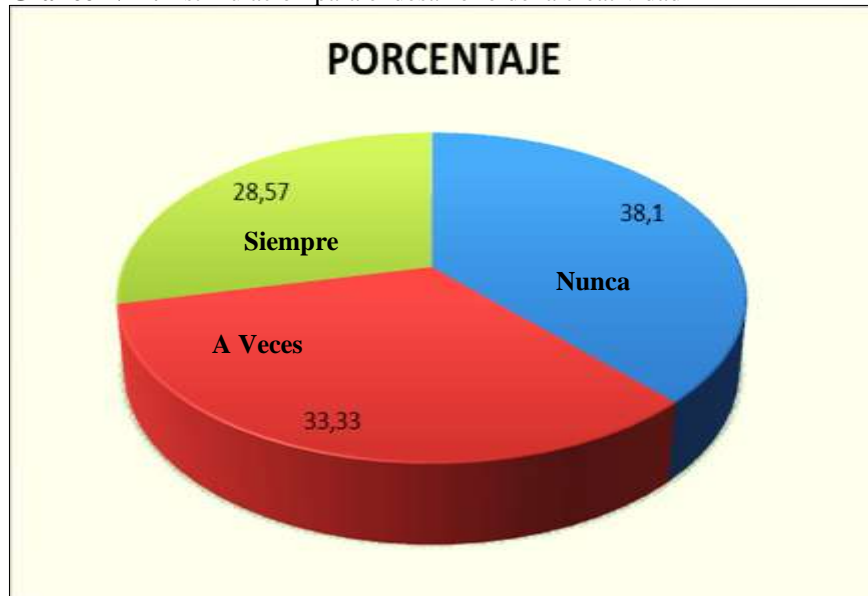
Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

2. ¿Utiliza juegos para desarrollar la creatividad de los niños?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	28.57%
A veces	10	33.33%
Nunca	11	38.10%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”
Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 2: Estimulación para el desarrollo de la creatividad



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”
Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

3. ¿Mediante la motivación usted desarrolla aptitudes positivas en el niño para un mejor aprendizaje?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	10	33.33%
En desacuerdo	8	28.57%
Indiferente	11	38.10%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”
Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 3: Consideras que esta actividad te ayuda a ser más creativo



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”
Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

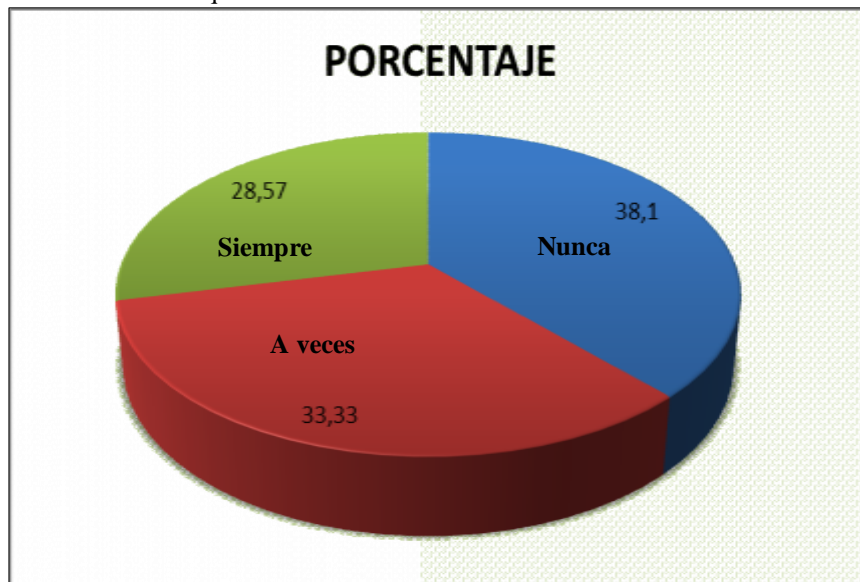
4. ¿Usted aplica el juego como herramienta para el aprendizaje?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	28.57%
A veces	10	33.33%
Nunca	11	38.10%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 4: De qué forma estimulas la creatividad



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

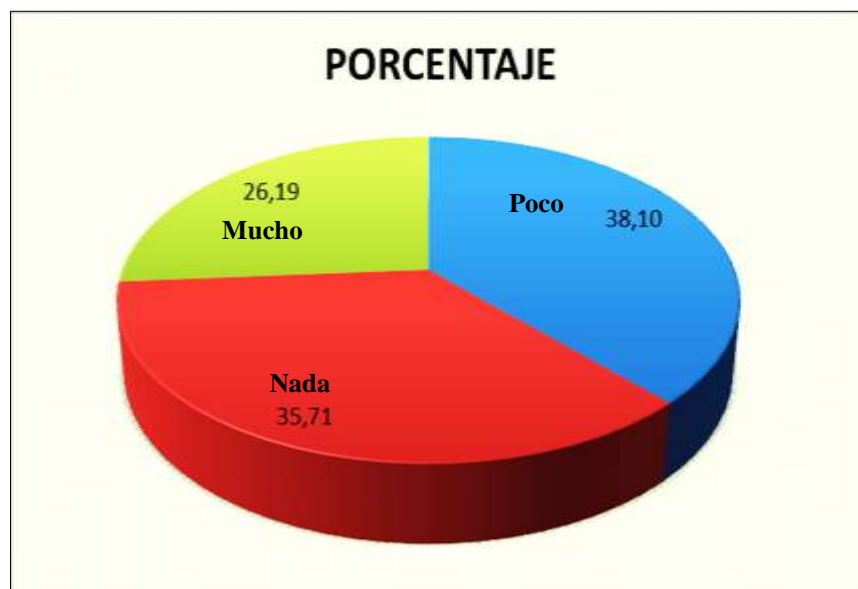
5. ¿Usted desarrolla en los niños la inteligencia interpersonal mediante el juego?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	8	26.19%
Poco	11	38.10%
Nada	10	35.71%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 5: Se te dificultan la realización de los dibujos por no saber cómo manejar el material.



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

6. ¿Utiliza usted la motivación como ayuda en el proceso enseñanza aprendizaje?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	26.19%
Rara vez	6	23.81%
No	15	50.00%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N°6: Has tenido alguna vez bajo rendimiento en la materia de Dibujo



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

7. ¿Aplica juegos en los alumnos para el desarrollo de actividades positivas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	6	19.05%
Desacuerdo	11	38.10%
Indiferente	12	42.86%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 7: Consideras que el docente debe realizar concursos de dibujo entre los compañeros



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

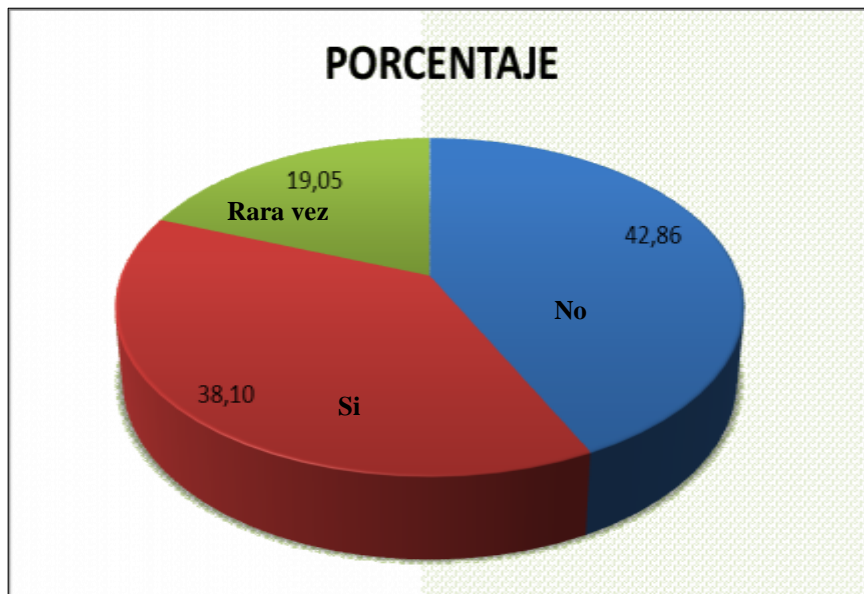
8. ¿Motiva al estudiante para el desarrollo cognitivo?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	38.10%
Rara vez	6	19.05%
No	12	42.86%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 8: Estás motivado durante las horas de clases



Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

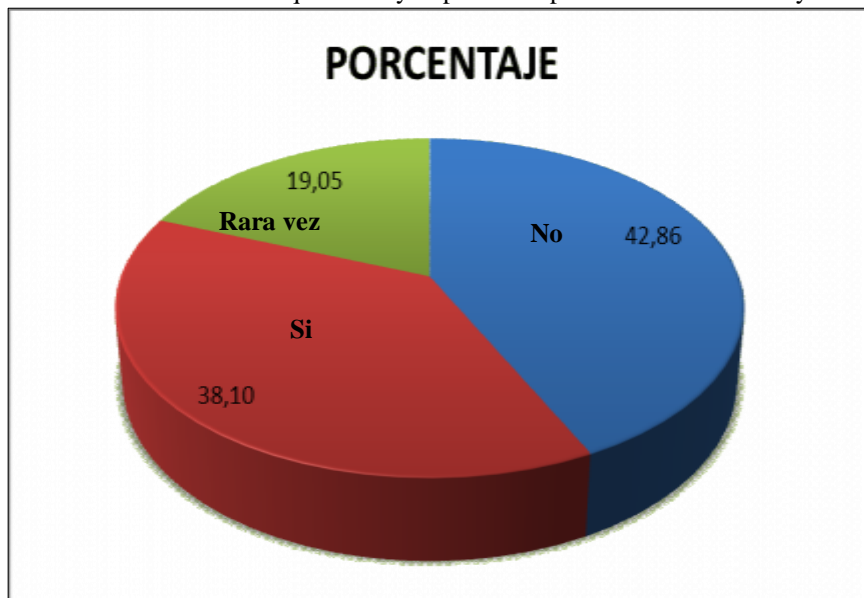
9. ¿Elige usted los juegos de acuerdo al área de estudio?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	38.10%
Rara vez	6	19.05%
No	12	42.86%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 9: Consideras que es muy importante aprender correctamente y tener buen pulso



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

10. ¿Utiliza usted material alternativo para motivar al estudiante?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	38.10%
Rara vez	6	19.05%
No	12	42.86%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N°10: Crees que actividades como exposiciones y concursos de dibujo ayudaran a mejorar el desarrollo del arte



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Anexo N° VI

PORCENTAJES DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES

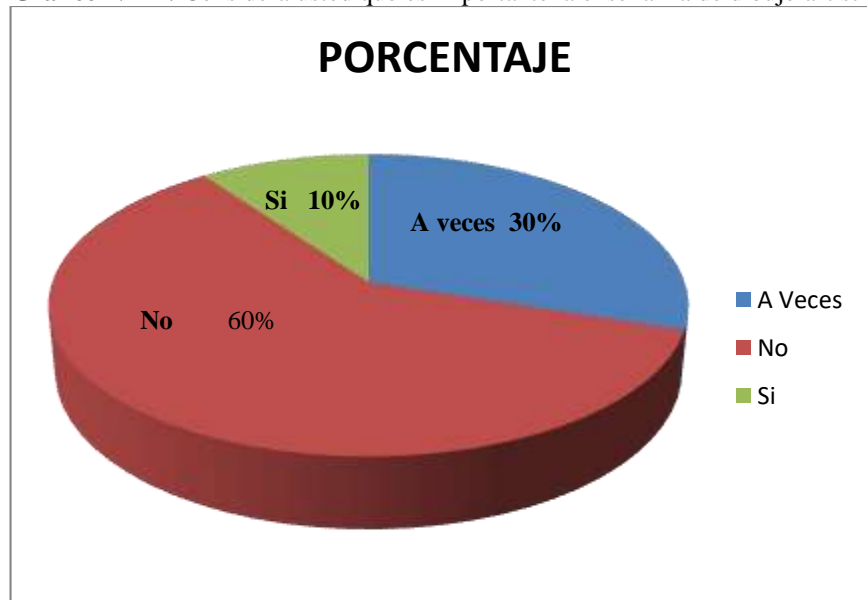
1. ¿El docente realiza motivaciones antes de empezar con la práctica académica?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	10%
A veces	9	30%
No	17	60.%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 11: Considera usted qué es importante la enseñanza de dibujo artístico



Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

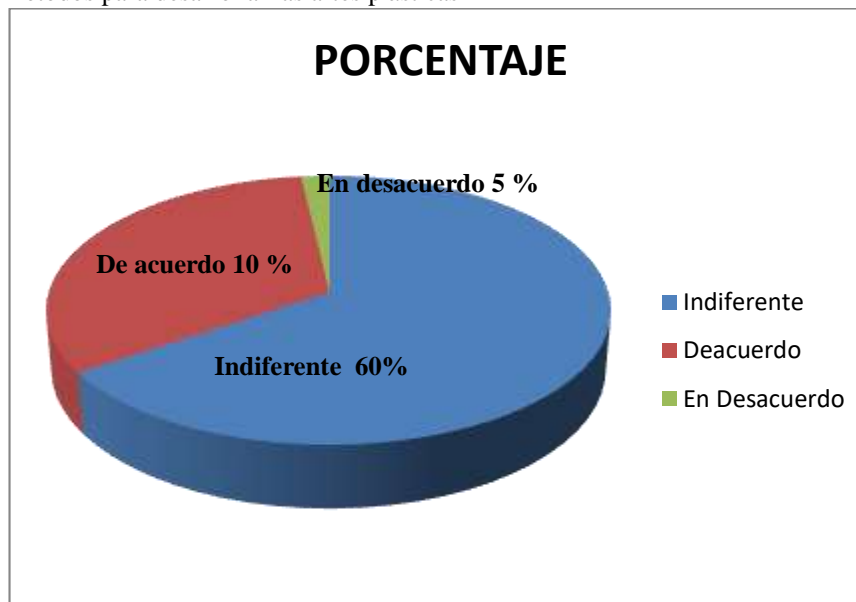
2. ¿Cree Ud. que los juegos desarrollan sus habilidades estudiantiles?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	10	35%
En desacuerdo	2	5%
Indiferente	17	60%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 12: Usted cree que el docente debe auto capacitarse constantemente sobre nuevos métodos para desarrollar las artes plásticas



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

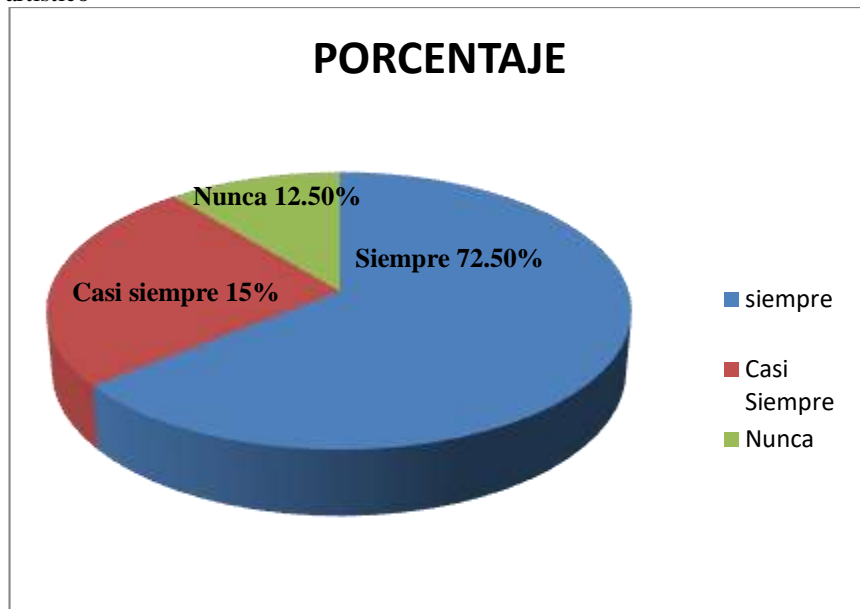
3. ¿Considera usted importante que se implemente otro tipo de juegos?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	21	72.50%
Casi siempre	4	15.00%
Nunca	4	12.50%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 13: Considera usted que su hijo que presentan dificultades para realizar dibujo artístico



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

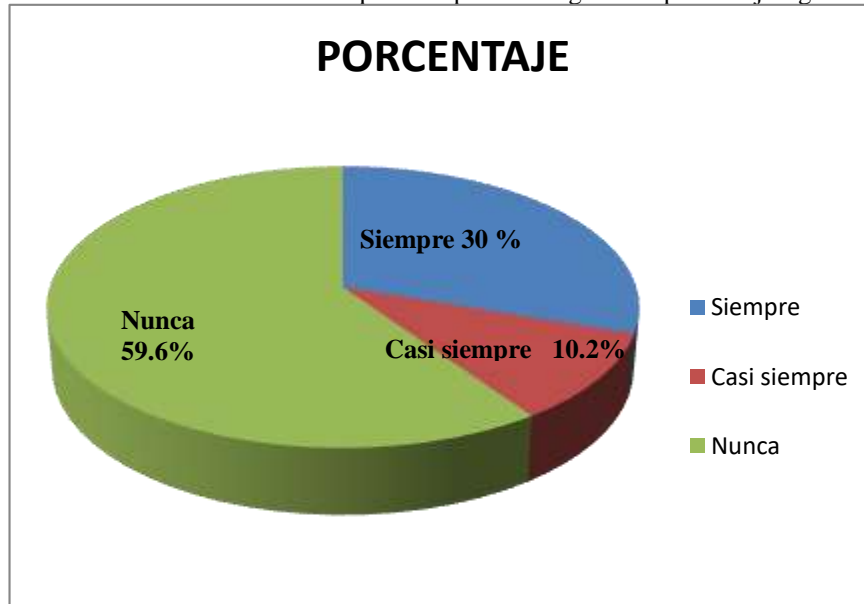
4. ¿Considera usted qué es importante las actividades lúdicas?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	30,2%
Casi siempre	3	10,2%
Nunca	17	59,6%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 14: Considera usted qué es importante lograr un aprendizaje significativo en sus hijos



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

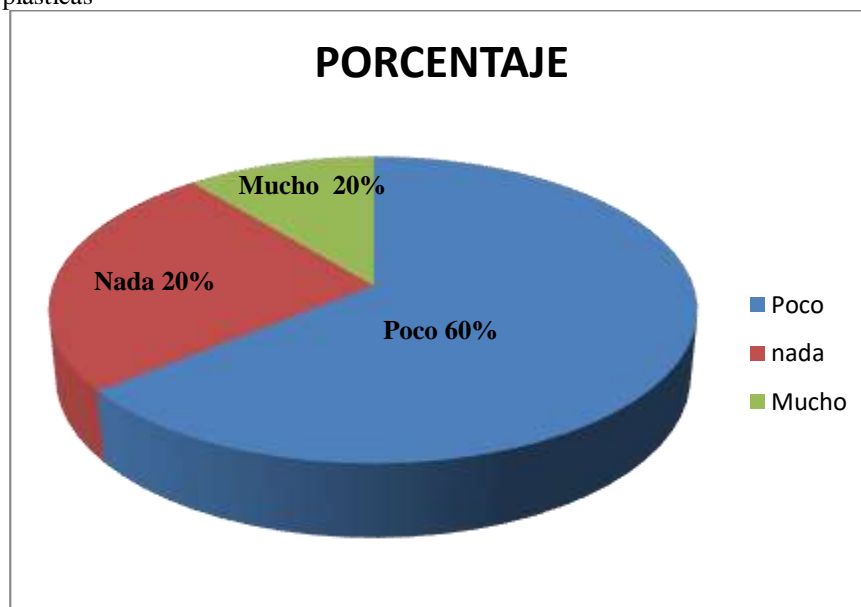
5. ¿El docente aplica el juego como herramienta para el aprendizaje?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	6	20%
Poco	17	60%
Nada	6	20%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 15: El docente utiliza estrategias el dibujo artístico para el desarrollo de las artes plásticas



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Anexo N° VIII

PORCENTAJES DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A PADRES DE FAMILIA

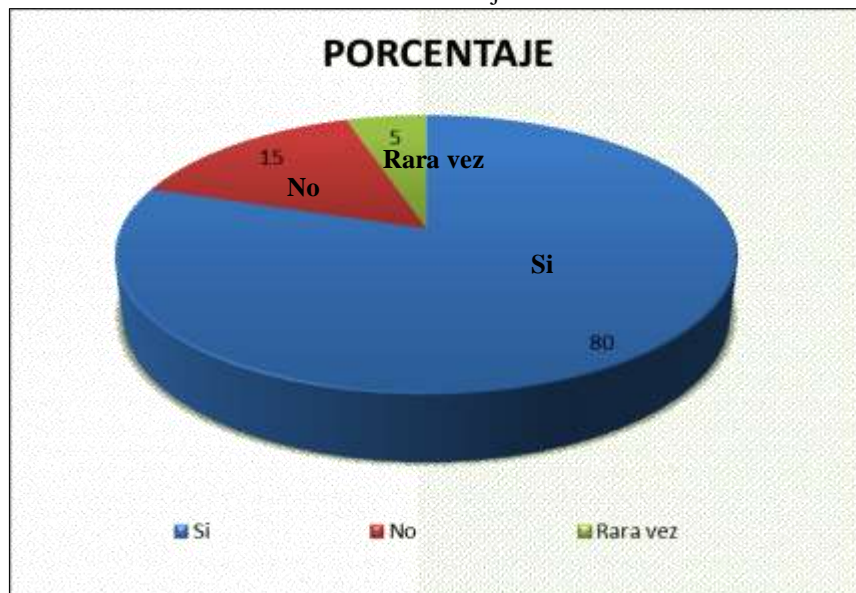
1. ¿Existe falta de interés de su hijo en el desarrollo de actividades como el juego?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	80.00%
Rara vez	2	5.00%
No	4	15.00%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 16: Existe falta de interés de su hijo en el desarrollo de actividades como el dibujo



Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

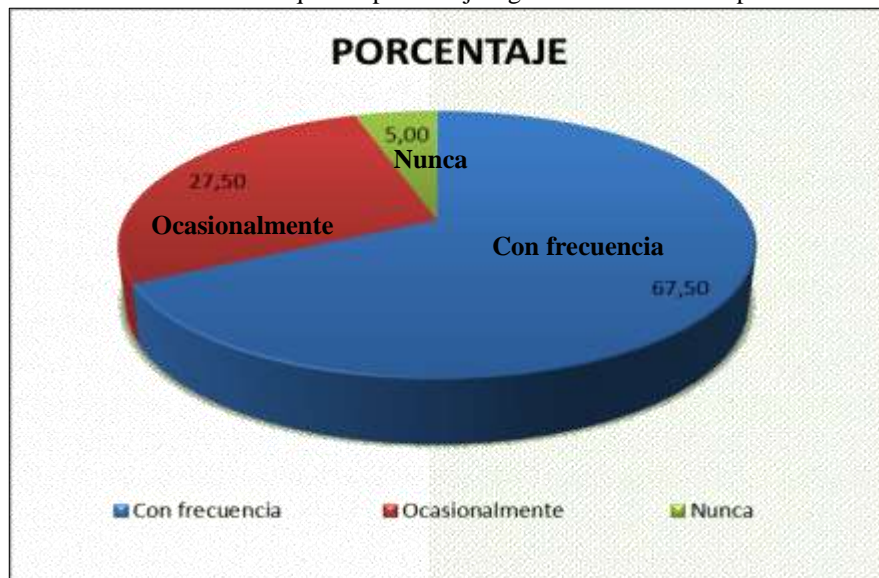
2. ¿Considera que el aprendizaje significativo facilita el proceso académico del estudiante durante toda su etapa escolar?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Con frecuencia	19	67.50%
Ocasionalmente	8	27.50%
Nunca	2	5.00%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 17: Considera que el aprendizaje significativo facilita el proceso académico del niño/a



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

3. ¿Considera usted que el desarrollo de la creatividad estimula el aprendizaje del niño?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	35.00%
Rara vez	7	25.00%
No	12	40.00%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 18: Considera usted que el desarrollo de la creatividad estimula el aprendizaje del niño.



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

4. ¿Considera que los docentes deben incentivar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes mediante el uso del dibujo artístico?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	35.00%
Rara vez	7	25.00%
No	12	40.00%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

Gráfico N° 19: Considera que los docentes deben incentivar el desarrollo de la creatividad



Fuente: Unidad Educativa "Chipe Hamburgo"

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin

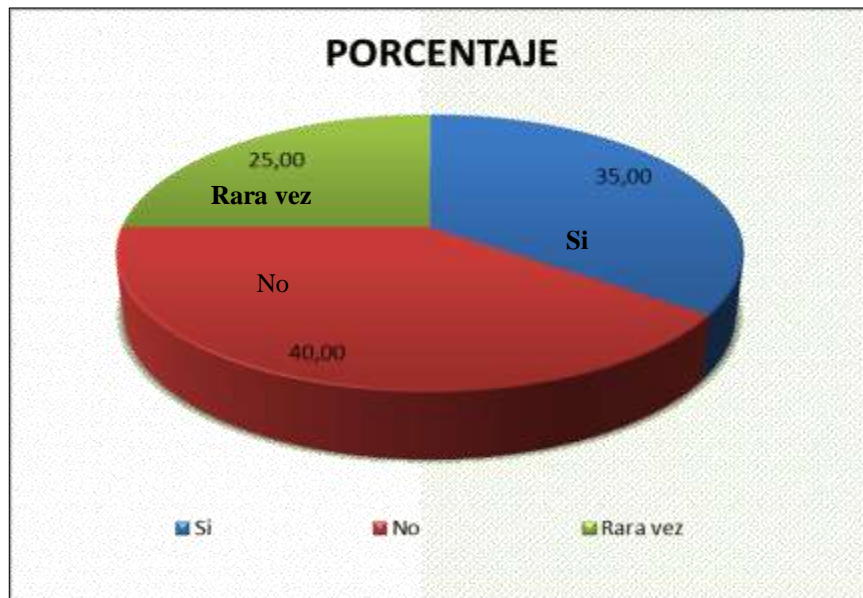
5. ¿Las actividades creativas como el dibujo artístico estimulan el conocimiento de los estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	35.00%
Rara vez	7	25.00%
No	12	40.00%
TOTAL	29	100%

Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin

Gráfico N 20: Las actividades creativas como el dibujo artístico estimulan el conocimiento de los estudiantes.



Fuente: Unidad Educativa “Chipe Hamburgo”

Elaborado por: Calapaqui Oña Luis Edwin.

PROPUESTA

TALLER DE CAPACITACIÓN PARA EL DESARROLLO Y MEJORAMIENTO DE ACTIVIDADES LÚDICAS

INTRODUCCIÓN

Este taller de capacitación ha sido elaborado con la expectativa de que sea un aporte para quienes tienen la noble misión de educar en la Unidad Educativa Chipe Hamburgo, porque en este documento encontrarán las más variadas formas de aplicar las actividades lúdicas para hacer de cada hora les despierte el interés de los estudiantes, para alcanzar los objetivos de la reforma curricular actualizada y del nuevo paradigma de la educación, que se refiere a lograr el desarrollo de competencias cognitivas en los educandos, quienes deben formarse con un espíritu crítico y reflexivo, en donde el proceso de enseñanza – aprendizaje sea un espacio para pensar, ser creativo y para que tanto docentes como estudiantes se sientan satisfechos. (Bajeña, 2011)

Por esta razón es necesaria la capacitación continua del profesorado en lo correspondiente a diversas técnicas, de manera que adapten los conceptos y procedimientos del manejo adecuado de la metodología lúdica, para beneficio de los estudiantes y de la comunidad educativa.

En las siguientes páginas de este taller de capacitación se presentan conceptos de la el procedimiento para su ejecución, además de ejercicios básicos, basados desarrollo de los niveles de los métodos (Bajeña, 2011)

Generalidades de la Metodología lúdica

En la formación se requiere aplicar el uso de nuevas metodologías y actividades didácticas, las cuales son estrategias globales e integrales y no sólo actividades sueltas o sencillas. Los métodos representan un conjunto de actividades ordenadas y articuladas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de una temática. (Solano, 2015)

Con base en ellas se puede organizar totalmente un módulo(s) o ciertos temas o contenidos específicos del mismo. Su aplicación permite que el aprendiz:

- Se convierta en responsable de su propio aprendizaje.

- Asuma un papel participativo y colaborativo en el proceso a través de ciertas actividades.
- Tome contacto con su entorno.
- Se comprometa en un proceso de reflexión con lo que hace.
- Desarrolle la autonomía.
- Utilice la tecnología como recurso útil para enriquecer su aprendizaje.

Características de los métodos lúdicos

Estimulan en los aprendices una participación activa en el proceso de construcción del conocimiento. Esto es, se promueve que investiguen por cuenta propia, que analicen información obtenida, que estudien cómo un conocimiento se relaciona con otro, que sugieran conclusiones, entre otras. (Solano, 2015).

- Promueven un aprendizaje amplio y profundo de los conocimientos. Los procesos que derivan de su puesta en marcha permitirán el establecimiento de una relación más activa y motivadora entre los aprendices y el tema del módulo.
- Desarrollan de manera intencional y programada habilidades, actitudes y valores.
- Permiten una experiencia vivencial en la que se adquiere conocimiento de la realidad y compromiso con el entorno, en la medida en que se analizan y resuelven ciertas situaciones expresadas en problemas, casos o proyectos.
- Fomentan el desarrollo del aprendizaje colaborativo a través de actividades grupales, ya sea de forma presencial o virtual, entre estudiantes del mismo Instituto o con otros de diversas universidades nacionales o internacionales.
- Promueven en el docente el desempeño de un nuevo rol: el de facilitar el aprendizaje y hacer que el aprendiz profundice en los conocimientos. Este cambio en el papel del docente trae como consecuencia una modificación en el papel del aprendiz, al convertirlo en un sujeto activo que construye su conocimiento y adquiere mayor responsabilidad en todos los elementos del proceso.
- Permiten la participación del aprendiz en el proceso de evaluación de su aprendizaje. Esto conduce al desarrollo de su autonomía, de su capacidad de tomar decisiones y de asumir la responsabilidad de las consecuencias de sus actos. (Solano, 2015).

Tipos de método lúdico

El uso de las diferentes técnicas didácticas está en función del campo disciplinar o área de conocimiento y el nivel de formación de los aprendices.

Diferencia entre Estrategia, Técnica y Actividad

Los métodos Didácticas Activas, son aquellas que ponen el protagonismo de los procesos formativos en los Aprendices, estando siempre dirigidas y orientadas (por el Instructor) al logro de las Competencias que cada formación demande.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, muchas veces se utilizan conceptos de manera indiscriminada, o bien, con cierta flexibilidad, lo cual trae como consecuencia confusiones y malos entendidos en el momento de seleccionar actividades para llevarlas a la práctica. Por lo anterior, es importante plantear algunas distinciones que ayudarán a establecer marcos de referencia más definidos sobre estos conceptos.

En cuanto al concepto de estrategia, vale la pena hacer referencia al significado que el término tenía en su ámbito original, es decir el contexto militar.

Estrategia entre los militares griegos, tenía un significado preciso: se refería a la actividad del estratega, es decir, del general del ejército. El estratega proyectaba, ordenaba y orientaba las operaciones militares y se esperaba que lo hiciese con la habilidad suficiente como para llevar a sus tropas a cumplir sus objetivos.

La estrategia es primeramente una guía de acción, en el sentido de que la orienta en la obtención de ciertos resultados. Mientras se pone en práctica la estrategia, todas las acciones tienen un sentido, una orientación. La estrategia debe estar fundamentada en un método. La *estrategia* es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados. De manera que no se puede hablar de que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones. A diferencia del método, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar. (Dalbai, 2018).

“CAPACITACIÓN PARA DOCENTES, PARA LA APLICACIÓN DE “ACTIVIDADES LÚDICA”

Objetivo general

Elaborar un plan de capacitación para docentes que permita fortalecer el conocimiento en lo relacionado a la aplicación de actividades lúdicas que mejora y fortalece el aprendizaje en las tres áreas principales y de esta manera mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

Objetivos específicos

Implementar el uso y aplicación de guías didácticas en talleres de capacitación a los docentes a fin de mejorar la calidad del proceso enseñanza aprendizaje con el uso de actividades lúdicas.

Generar estímulos y nuevos conocimientos aplicables sobre actividades lúdicas en los estudiantes.

Elevar los niveles del conocimiento docente en el tema del mejoramiento de la metodología lúdica para un adecuado desempeño académico de los estudiantes

Metodología

Realizar actividades educativas y recreativas, dentro de un ámbito de charlas y talleres, donde los docentes sean protagonistas.

Las Capacitación se desarrollarán en el espacio que designe la autoridad, acompañados por una representante del Ministerio de Educación, que tenga conocimientos específicos en el tema de la reforma curricular y en la aplicación de método lúdico de manera dinámica e interactiva en dos partes, una teórica y otra práctica:

Teórica: presentación en Power Point abarcando distintas temáticas tales como: conceptos, importancia, características, tipos, principales filósofos, etc., acerca de los valores sociales

Práctica: a través de dinámica grupal y técnicas interactivas, donde se utilizan diversas metodologías para el aprendizaje y se evalúa el conocimiento adquirido a través de pruebas escritas, orales y participativas para verificar el cumplimiento de los objetivos planificados.

BIBLIOGRAFIA

- Bajeña, A. (22 de septiembre de 2011). introduccion a la capacitacion . Recuperado el 2019
- Dalbai, L. (22 de julio de 2018). Enceñanzas y aprendizajes .
- Solano, M. (15 de Enero de 2015). Metodologia ludica . Recuperado el 2019

Estas charlas estarán dirigidas al Personal docente.

Reunión grupal: 7 docentes participantes.

Duración: 480 minutos por cada charla.

Intervención opcional para docentes de otras escuelas y padres de familia:

Con formato de charlas interactivas, se brindará información de la temática abordada en folletos y trípticos, con el objetivo de integrar y favorecer la utilización de técnicas que desarrollen y fortalezcan la lectura crítica en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para mejorar las competencias y capacidades de los estudiantes y cumplir con lo establecido en la reforma curricular vigente a nivel nacional.

Listado de contenidos

En las siguientes matrices se presenta el contenido de la capacitación para docentes.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DE VARIOS AUTORES



**PARA FORTALECER EL PROCESO
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS TRES
ÁREAS ESPECÍFICAS**

LA MANÁ – COTOPAXI – ECUADOR

Juego didáctico 1

Nombre: Dominó Mágico


Objetivo: Resolver ejercicios de adición y sustracción para desarrollar el pensamiento lógico matemático con la estrategia del dominó y aplicarlo en nuestra vida cotidiana.

Descripción: Es un instrumento didáctico que sirve para comprender algunos conceptos abstractos de matemática de forma concretos, nociones básicas de sumas, restas y multiplicación y división; tiene la finalidad de que los estudiantes aprendan de una manera dinámica poniendo en práctica sus habilidades y conocimientos

Procedimiento:

- Dibuja una mano inicial. Toma siete fichas de dominó del patio de huesos y ponte de pie sobre la mesa para que tu oponente no pueda ver los lados.
- Decide el orden del juego
- Coloca la primera ficha de dominó
- Añade el dominó por turnos
- Termina la ronda y cuenta los puntos

Gráfico 1: Juego didáctico: Dominó mágico

$$\frac{1}{1} + \frac{3}{2} = \frac{2}{2} + \frac{3}{2} = \frac{5}{2}$$


Fuente: <https://www.google.com/search?q=domino+magico+proceso>

Juego didáctico 2

Nombre: Juego de Mesa

Objetivo: alcanzar el conocimiento requerido en el área de entorno natural y social desarrollando un juego didáctico que les permita conocer el área de su entorno

Descripción: El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico

Procedimiento:

- Una persona es designada para llevar el juego (puede ser el profesor)
- La persona que lleva el juego hace sacar sucesivamente y sin reposición tarjetas por diversos alumnos.
- Cada vez que se saca una tarjeta, debe indicar el alumno que imagen es.

Gráfico 23. Juego didáctico: juego de mesa



Fuente: <https://www.google.com/search?q=juego+de+mesa+proceso>

Juego didáctico 3

Nombre: El Abecedario Loco

Objetivo: Implementar el desarrollo lúdico en los estudiantes para fomentar su aprendizaje mediante el abecedario loco

Descripción: Con esta entrada quiero compartir una serie de actividades para trabajar uno de los primeros temas de la enseñanza y que con niños llega a ser muy gratificante: aprender el abecedario en clase se llama el abecedario loco porque la idea que subyace este material tiene que ver con la presentación de las letras en desorden. Todas estas actividades pueden ser trabajadas después de haber introducido el tema y de haber hecho la práctica respectiva de la pronunciación.

Procedimiento:

Formar grupos conformados por 4 estudiantes.

Girar el abecedario loco.

Buscar en el alfabeto que letra le falta a la palabra seleccionada con tus compañeros de grupo.

Colocar la palabra en el pizarrón para que todos la vean.

Decide ahora a que grupo le toca el turno.

Gráfico 24. Juego didáctico: el abecedario loco



Fuente: <https://eleinternacional.com/blog/el-poster-del-abc>

TALLER No. 1
Tema: Generalidades de la Metodología lúdica

- **Objetivos:** Determinar la importancia de la metodología lúdica en las tres áreas básicas fin de mejorar los procesos académicos.
- **Duración:** 240 minutos
- **Carga horaria:** 4 horas
- **Participantes:** Personal docente de la Unidad educativa Chipe Hamburgo

Contenido	Actividades	Técnicas	Recursos	Evaluación
*Aspectos básicos del método lúdico	*Palabras de bienvenida	*Diapositivas.	*Facilitador	*Preguntas y respuestas.
*Papel del Docente en la enseñanza de mediante la utilización de método lúdico	*Dinámica	*Lluvia de ideas.	*Computadora	*Exposición.
	*Entregar material de apoyo	*Técnicas de dinámica grupal.	*IMPRESORA	*Retroalimentación.
	*Generalizar conceptos	*Entrega de material didáctico y trípticos.	*Resaltadores	
	*Socializar conceptos		*Tiza líquida	
*Importancia del método lúdico	*Evaluar los conocimientos adquiridos a través de preguntas directas y técnicas de estudio		*Borradores	
			*Papelería	

TALLER No. 2
Tema: Características de los métodos lúdicos

- **Objetivos:** Promover el desarrollo de la metodología lúdica a través de la debida formación a los docentes para mejorar la calidad de la educación
- **Duración:** 240 minutos
- **Carga horaria:** 4 horas
- **Participantes:** Personal docente de la Unidad educativa Chipe Hamburgo

Contenido	Actividades	Técnicas	Recursos	Evaluación
*Promover el desarrollo de la metodología lúdica *Determinar las características de la metodología lúdica *Importancia de aprender a crear conocimientos significativos	*Palabras de bienvenida *Dinámica *Entregar material de apoyo *Generalizar conceptos *Socializar conceptos y características *Evaluar los conocimientos adquiridos a través de preguntas directas y técnicas de estudio	*Diapositivas. *Lluvia de ideas. *Técnicas de dinámica grupal. *Entrega de material didáctico y trípticos.	*Facilitador *Computadora *Impresora *INFOCUS *Resaltadores *Tiza líquida *Borradores *Papelería	*Preguntas y respuestas. *Exposición. *Retroalimentación.

TALLER No. 3

Tema: Tipos de método lúdico

- **Objetivos:** Determinar las herramientas necesarias que deben utilizar los docentes para la aplicación de método lúdico adecuadas
- **Duración:** 240 minutos
- **Carga horaria:** 4 horas
- **Participantes:** Personal docente de la Unidad educativa Chipe Hamburgo

Contenido	Actividades	Técnicas	Recursos	Evaluación
*Criterios y herramientas para el uso de método lúdico *Desarrollo de destrezas mediante el uso de técnicas *Bases pedagógicas	*Palabras de bienvenida *Dinámica *Entregar material de apoyo *Generalizar conocimientos de reforma curricular y competencias *Socializar conocimientos *Evaluar los conocimientos adquiridos a través de preguntas directas.	*Diapositivas *Lluvia de ideas. *Técnicas de dinámica grupal. *Entrega de material didáctico y trípticos.	*Facilitador *Computadora *Impresora *INFOCUS *Resaltadores *Tiza líquida *Borradores *Papelería	*Preguntas y respuestas. *Exposición. *Retroalimentación.

TALLER No. 4
Tema: Diferencia entre Estrategia, Técnica y Actividad

- **Objetivos:** Establecer la importancia del uso adecuado de técnicas para el mejoramiento académico de los estudiantes.
- **Duración:** 240 minutos
- **Carga horaria:** 4 horas
- **Participantes:** Personal docente de la Unidad educativa Chipe Hamburgo

Contenido	Actividades	Técnicas	Recursos	Evaluación
*Listado general de los métodos *Organizar actividades simposios *Elaborar mapas conceptuales rueda de atributos *Reconocer reacciones y opiniones	*Palabras de bienvenida *Dinámica *Entregar material de apoyo *Generalizar conocimientos sobre la importancia de la metodología lúdica en el rendimiento académico *Socializar conocimientos *Evaluar los conocimientos adquiridos	*Diapositivas. *Lluvia de ideas. *Técnicas de dinámica grupal. *Entrega de material didáctico y trípticos.	*Facilitador *Computadora *Impresora *INFOCUS *Resaltadores *Tiza líquida *Borradores *Papelería	*Preguntas y respuestas. *Exposición. *Retroalimentación.

TALLER CAPACITACIÓN No. 1

Tema: Generalidades de la Metodología lúdica

Duración: 120 minutos

Carga horaria: 2 horas

Participantes: Personal docente de la Unidad educativa Chipe Hamburgo

Objetivo Determinar la importancia de la metodología lúdica en el área de lengua y literatura fin de mejorar los procesos académicos

CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO	INDICADORES	RESPONSABLE DE LA SESIÓN	RECURSOS
*Aspectos básicos del método lúdico	INTRODUCCIÓN *BIENVENIDA *SOCIALIZAR LA AGENDA DE TRABAJO (Negociar el receso con los participantes) *ENTREGA DEL MATERIAL (Lecturas sintetizadas) *PRESENTACIÓN DEL TEMA Y OBJETIVO DEL TALLER	10 min.		Luis Calapaqui	*Agenda impresa *Carpeta *Papel bond *Lápiz *Computadora *Infocus
*Papel del Docente en la enseñanza de mediante la utilización de método lúdico	1.-Generalizar conocimientos Entablar criterios sobre la importancia de la infancia y sus cuidados Socializar el material entregado Generar auto reflexión a partir de experiencias propias (se formaran parejas de trabajo y exposición del sobre la temática presentada)	30 min.	Es capaz de elaborar objetivos de aprendizaje que vinculen los contenidos con la realidad de sus estudiantes	Luis Calapaqui	*Papel bond *Papelote *Marcadores *Cinta adhesiva
*Importancia del método lúdico	2.- PLENARIA Exponer los argumentos acerca de las de la infancia como parte del desarrollo del menor	30 min.	Exponen y argumentan las respuestas		*Carteles

	Elaborar en Plenaria un listado de técnicas que nos ayudarían a mejorar el proceso Sustento: Contrastar mis ideas con las del resto de los participantes				
	RECESO	20 min.			
	7.- EVALUACIÓN FINAL Nombre del participante: _____ Fecha: _____ Lugar: _____ Institución: _____ 1.- Qué considera usted que es lo más importante que aprendió en este taller? 2.- ¿Qué actividades del taller fueron claves para lograr esta comprensión? 3.- ¿Qué sugerencia nos daría para mejorar los próximos talleres? 4.- ¿Considera Ud. que las Actividades realizadas estuvieron acorde a las necesidades de los contenidos?	20 min.		Luis Calapaqui	Hojas impresas
	8.- ESTABLECER COMPROMISOS. (Se solicitará a los docentes que al final del taller se establezcan compromisos, los mismos que serán evidenciados en las visitas de seguimiento)	10 min.			

TALLER CAPACITACIÓN No. 2

Tema: Características de los métodos lúdicos

Duración: 120 minutos

Carga horaria: 2horas

Participantes: Personal docente de la Unidad educativa Chipeco Hamburgo

Objetivo: Considerar la importancia del aprendizaje escolar mediante el proceso de reflexión para generar un mejor rendimiento académico.

CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO	INDICADORES	RESPONSABLE DE LA SESIÓN	RECURSOS
*Promover el desarrollo de la metodología lúdica	*INTRODUCCIÓN BIENVENIDA SOCIALIZAR LA AGENDA DE TRABAJO (Negociar el receso con los participantes) ENTREGA DEL MATERIAL (Lecturas sintetizadas) PRESENTACIÓN DEL TEMA Y OBJETIVO DEL TALLER	10 min.		Luis Calapaqui	-Agenda impresa -Carpeta -Papel bond -Lápiz -Computadora -Infocus
*Determinar las características de la metodología lúdica	1.-Generalizar conocimientos Entablar criterios sobre la existencia del trabajo infantil Socializar actividades que vulneran al menor Generar auto reflexión a partir de experiencias propias (se formaran parejas de trabajo y exposición del sobre la temática presentada)	30 min.	Es capaz de concienciar sobre la importancia de la escolaridad de los estudiante	Luis Calapaqui	-Papel bond -Papelote -Marcadores -Cinta adhesiva
*Importancia de aprender a crear conocimientos significativos	2.- PLENARIA Socializar la vulnerabilidad del menor al desarrollar actividades de laborales Exponer causas y consecuencias del trabajo infantil Sustento: Contrastar mis ideas con las del resto de los participantes	30 min.	Exponen y argumentan las respuestas		-Carteles

	RECESO	20 min.			
	<p>7.- EVALUACIÓN FINAL</p> <p>Nombre del participante: _____</p> <p>Fecha: _____ Lugar: _____</p> <p>Institución: _____</p> <p>1.- Qué considera usted que es lo más importante que aprendió en este taller?</p> <p>2.- ¿Qué actividades del taller fueron claves para lograr esta comprensión?</p> <p>3.- ¿Qué sugerencia nos daría para mejorar los próximos talleres?</p> <p>4.- ¿Considera Ud. que las Actividades realizadas estuvieron acorde a las necesidades?</p>	20 min.		Luis Calapaqui	Hojas impresas
	<p>8.- ESTABLECER COMPROMISOS.</p> <p>(Se solicitará a los docentes que al final del taller se establezcan compromisos, los mismos que serán evidenciados en las visitas de seguimiento)</p>	10 min.			

TALLER DE CAPACITACIÓN No. 3

Tema: Tipos de método lúdico

Duración: 120 minutos

Carga horaria: 2 horas

Participantes: Personal docente de la Unidad educativa Chipe Hamburgo

Objetivo: Determinar las herramientas necesarias que deben utilizar los docentes para la aplicación de método lúdico adecuadas

CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO	INDICADORES	RESPONSABLE DE LA SESIÓN	RECURSOS
*Criterios y herramientas para el uso de método lúdico	<p>*INTRODUCCIÓN BIENVENIDA SOCIALIZAR LA AGENDA DE TRABAJO (Negociar el receso con los participantes) ENTREGA DEL MATERIAL (Lecturas sintetizadas) PRESENTACIÓN DEL TEMA Y OBJETIVO DEL TALLER</p>	10 min.		Luis Calapaqui	-Agenda impresa -Carpeta -Papel bond -Lápiz Computadora -Infocus
*Desarrollo de destrezas mediante el uso de técnicas	<p>1.-Generalizar conocimientos Entablar criterios sobre la existencia del trabajo infantil Socializar los beneficios de la asistencia a clases Generar auto reflexión a partir de experiencias propias (se formaran parejas de trabajo y exposición del sobre la temática presentada</p>	30 min.	Es capaz de concienciar sobre la importancia de la escolaridad de los estudiante	Luis Calapaqui	-Papel bond -Papelote Marcadores -Cinta adhesiva
*Bases pedagógicas	<p>2.- PLENARIA Socializar los beneficios de la asistencia a clases para el desarrollo actual y futuro Exponer causas y consecuencias del trabajo infantil Sustento: Contrastar mis ideas con las del resto de los participantes</p>	30 min.	Exponen y argumentan las respuestas		-Carteles

	RECESO	20 min.			
	<p>7.- EVALUACIÓN FINAL</p> <p>Nombre del participante: _____</p> <p>Fecha: _____ Lugar: _____</p> <p>Institución: _____</p> <p>1.- Qué considera usted que es lo más importante que aprendió en este taller?</p> <p>2.- ¿Qué actividades del taller fueron claves para lograr esta comprensión?</p> <p>3.- ¿Qué sugerencia nos daría para mejorar los próximos talleres?</p> <p>4.- ¿Considera Ud. que las Actividades realizadas estuvieron acorde a las necesidades de los contenidos?.</p>	20 min.		Luis Calapaqui	Hojas impresas
	<p>8.- ESTABLECER COMPROMISOS.</p> <p>(Se solicitará a los docentes que al final del taller se establezcan compromisos, los mismos que serán evidenciados en las visitas de seguimiento)</p>	10 min.			

TALLER DE CAPACITACIÓN No. 4

Tema: Diferencia entre Estrategia, Técnica y Actividad

Duración: 120 minutos

Carga horaria: 2 horas

Participantes: Personal docente de la Unidad educativa Chipe Hamburgo

Objetivo: Establecer la importancia del uso adecuado de técnicas para el mejoramiento académico de los estudiantes

CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO	INDICADORES	RESPONSABLE DE LA SESIÓN	RECURSOS
	<p>*INTRODUCCIÓN BIENVENIDA SOCIALIZAR LA AGENDA DE TRABAJO (Negociar el receso con los participantes) ENTREGA DEL MATERIAL (Lecturas sintetizadas) PRESENTACIÓN DEL TEMA Y OBJETIVO DEL TALLER</p>	10 min.		Luis Calapaqui	<p>-Agenda impresa -Carpeta -Papel bond -Lápiz Computadora -Infocus</p>
<p>*Analizar las consecuencias que tiene el trabajo infantil en la salud de los niños y las niñas</p>	<p>1.-Generalizar conocimientos Entablar criterios de las consecuencias del trabajo infantil Socializar los perjuicios a nivel de salud de los estudiantes que realizan actividades laborales Generar auto reflexión a partir de experiencias propias (se formaran parejas de trabajo y exposición del sobre la temática presentada</p>	30 min.	Es capaz de concienciar sobre la importancia de la escolaridad de los estudiante	Luis Calapaqui	<p>-Papel bond -Papelote Marcadores -Cinta adhesiva</p>

*Actividades que vulneran la integridad del menor	<p>2.- PLENARIA</p> <p>Socializar los perjuicios a nivel de salud de los estudiantes que realizan actividades laborales</p> <p>Exponer causas y consecuencias del trabajo infantil así como criterios del trabajo infantil.</p> <p>Sustento:</p> <p>Contrastar mis ideas con las del resto de los participantes</p>	30 min.	Exponen y argumentan las respuestas		-Carteles
	RECESO	20 min.			
	<p>7.- EVALUACIÓN FINAL</p> <p>Nombre del participante: _____</p> <p>Fecha: _____ Lugar: _____</p> <p>Institución: _____</p> <p>1.- Qué considera usted que es lo más importante que aprendió en este taller?</p> <p>2.- ¿Qué actividades del taller fueron claves para lograr esta comprensión?</p> <p>3.- ¿Qué sugerencia nos daría para mejorar los próximos talleres?</p> <p>4.- ¿Cómo lo haría usted en su casa para lograr el objetivo?</p>	20 min.		Luis Calapaqui	Hojas impresas
	<p>8.- ESTABLECER COMPROMISOS.</p> <p>(Se solicitará a los docentes que al final del taller se establezcan compromisos, los mismos que serán evidenciados en las visitas de seguimiento)</p>	10 min.			

Plan Operativo de la Propuesta.

OBJETIVO	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	LUGAR	FECHA INICIO	FECHA TOPE	DIRIGIDO A	RESPONSA BLE
Suscribir acuerdos de cooperación responsabilidad en las actividades educativas y de desarrollo e implementación de técnicas entre padres de familia, docentes y autoridades del Plantel	Presentación de guía metodológica a las autoridades del plantel	Guía metodológica	Archivos experimentales de método lúdico	Unidad Educativa Chipec Hamburguro	9 Sept. 2016 - 2017	9 Sept. 2016 - 2017	Autoridad	Luis Calapaqui
	Reunión con autoridades y docentes acerca de la capacitación	Pensamiento analítico y crítico, lluvia de ideas	Guía metodológica	Unidad Educativa Chipec Hamburguro	10 Sept. 2016 - 2017	10 Sept. 2016 - 2017	Autoridad, docentes	Luis Calapaqui
	Suscribir acuerdo con autoridades		Acta de Acuerdo con la institución	Unidad educativa Chipec Hamburguro	10 Sept. 2016 - 2017	10 Sept. 2016 - 2017	Autoridad,	Luis Calapaqui
	Asignación de aula			Unidad Educativa Chipec Hamburguro	11 Sept. 2016 - 2017	11 Sept. 2016 - 2017	Autoridad,	Luis Calapaqui
	Asignación de instructores			Unidad Educativa Chipec Hamburguro	11 Sept. 2016 - 2017	11 Sept. 2016 - 2017	Autoridad,	Luis Calapaqui
	Comunicación formal al personal participante	Comunicado	Acta de Acuerdo con la institución	Unidad Educativa Chipec Hamburguro	12 Sept. 2016 - 2017	12 Sept. 2016 - 2017	Docentes	Luis Calapaqui
Planificar el contenido de la capacitación acorde a las necesidades de los docentes para la correcta aplicación de las misma a los estudiantes	1er Curso: Generalidades de la Metodología lúdica	Dinámica	Instructor	Unidad Educativa Chipec Hamburguro	16 Sept. 2016 - 2017	17 Sept. 2016 - 2017	Docentes	Luis Calapaqui
	2do Curso: Características de los métodos lúdicos	Esquema de diapositivas	Suministro de oficina	Unidad Educativa Chipec Hamburguro	18 Sept. 2016 - 2017	19 Sept. 2016 - 2017	Docentes	Luis Calapaqui
	3er Curso: Tipos de método lúdico	Esquema de diapositivas	Recurso tecnológico	Unidad Educativa Chipec Hamburguro	20 Sept. 2016 - 2017	23 Sept. 2016 - 2017	Docentes	Luis Calapaqui
	4to Curso: Diferencia entre Estrategia, Técnica y Actividad	Esquema de diapositivas	Guía metodológica	Unidad Educativa Chipec Hamburguro	24 Sept. 2016 - 2017	25 Sept. 2016 - 2017	Docentes	Luis Calapaqui
Evaluar los resultados obtengan con la aplicación de la propuesta	Evaluación	Preguntas objetivas	Papelería	Unidad Educativa Chipec Hamburguro	24 Sept. 2016 - 2017	24 Sept. 2016 - 2017	Docentes	Luis Calapaqui