



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA MOLIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN

Título:

Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso en el período lectivo 2018-2019.
Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Básica.

Autor:

Toapanta Centeno Gabriela Estefanía. Lic.

Tutor:

Guaypatin Pico Oscar Alejandro. MSc.

LATACUNGA –ECUADOR
2020

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso en el período lectivo 2018- 2019”, presentado por Toapanta Centeno Gabriela Estefanía, para optar por el título de Magister en Educación Básica.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe su exposición y defensa pública.

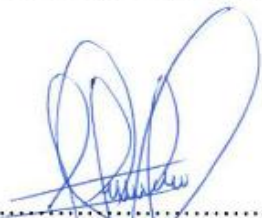
Latacunga, marzo 06, 2020

.....
MSc. Oscar Alejandro Guaypatin Pico
CC.:180282943-0

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: "Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año "D" de la Unidad Educativa Toacaso en el período lectivo 2018-2019", ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Básica; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga marzo 06 ,2020



.....
Mg.C. Catherine Patricia Culqui Cerón
CC: 050282861-9
Presidente del tribunal



.....
Mg.C. Gina Silvana Venegas Álvarez.
CC:050159864-3
Miembro del Tribunal 2



.....
Mg.C. Víctor Hugo Romero García
CC: 180302793-5
Miembro del Tribunal 3

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mi madre quien han sido mi roca, mi fuerza, mi aliento, la razón de mí ser y el motor fundamental de mi vida.

Gabriela

AGRADECIMIENTO

Agradezco de todo corazón a mis mentores los mejores maestros que Dios me pudo haber concedido mis padres quienes con su apoyo incondicional hicieron posible la culminación de este trabajo, a Fernando por ser mi gran compañero y consejero de vida : a la Universidad Técnica de Cotopaxi por haber abierto sus puertas para brindarme la oportunidad de prepararme nuevamente, a mis maestros de aula quienes durante todo mi tiempo de formación fueron compartiendo sus conocimientos y experiencias, a mi tutor Oscar Guaypatin por brindarme el apoyo necesario para elaborar este trabajo. Finalmente agradezco a todos mis estudiantes porque gracias a ellos descubrí mi vocación y lo gratificante que es servir, enseñar y aprender de ello.

Gabriela Estefanía Toapanta Centeno

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, Gabriela Estefanía Toapanta Centeno declaro que los criterios emitidos en el trabajo de investigación titulado "Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año "D" de la Unidad Educativa Toacaso en el período lectivo 2018-2019", son de mi autoría y todo lo expuesto en el mismo está bajo mi responsabilidad como autora intelectual.

Latacunga marzo 06, 2020


.....
Lic. Gabriela Estefanía Toapanta Centeno
CC:0503610636

RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, Gabriela Estefanía Toapanta Centeno cedo los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del trabajo de titulación “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso en el período lectivo 2018-2019”, a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga marzo 06, 2020


.....
Lic. Gabriela Estefanía Toapanta Centeno
CC:0503610636

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declaro que el presente Trabajo de Titulación: “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso en el período lectivo 2018-2019”, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los miembros del tribunal en el acto de predefensa.

Latacunga marzo 06, 2020



.....
Mg.C. Catherine Patricia Culqui Cerón
CC: 050282861-9
Presidente del tribunal

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Título: “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso en el período lectivo 2018- 2019”

Autor: Toapanta Centeno Gabriela Estefanía. Lic.

Tutor: Guaypatin Pico Oscar Eduardo. MSc.

RESUMEN

El enfoque utilizado en la investigación es el mixto, pues se combinan dos enfoques, el cualitativo y cuantitativo. En primera instancia se aplicó el enfoque cualitativo ya que se observó y se detectó el problema, también se visualizó los resultados obtenidos luego de haber validado la propuesta. Cuantitativamente se utilizó el método de la encuesta y la estadística para determinar resultados numéricos llegando así a diagnosticar la situación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y aceptación de la propuesta al momento de la validación de la guía. Se aplicó los métodos de análisis y síntesis durante la revisión bibliográfica tanto en el tema de las teorías educativas como la relevancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. La investigación fue factible porque tubo información bibliográfica tomada de varios trabajos de investigación, se efectuó el diagnóstico y su validación en el lugar de investigación debido a que en el planteamiento del problema se describe la necesidad que tienen los niños de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de la lúdica a través de una propuesta que se centra en un objetivo específico. No es experimental porque no se modificó ninguna de las teorías existentes, fue descriptiva porque se centró en las diferencias progresivas de los estudiantes. Se aplicó el método inductivo, deductivo pues se partió de la observación del problema, seguido se planteó el problema cómo la falta de actividades lúdicas incide en el proceso de enseñanza aprendizaje, seguidamente se elaboró una guía de actividades lúdicas como solución, por deducción se tomó en cuenta los resultados dados de los métodos empíricos aplicados a la unidad de estudio y finalmente se validó la propuesta poniéndola en práctica.

PALABRAS CLAVE: actividad; lúdica; enseñanza; aprendizaje; fortalecer; estrategia.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Title: "The ludic activities in the teaching learning from the students of second school year "D" at the Toacaso Educative Unit during the academic period 2018 – 2019".

Author: Toapanta Centeno Gabriela Estefanía. Lic.

Tutor: Guaypatin Pico Oscar Eduardo. MSc.

ABSTRACT

The approach used in this investigative work is mixed, just due to has been combined two approaches, the qualitative and quantitative. Firstly, the qualitative strategy was applied through the problem has been observed and detected, also the results obtained were validated and visualized after the proposal. The survey method was applied however were used statistics to determine numerical results. That was the form for diagnosing the situation of ludic activities in the teaching-learning process and acceptance of the proposal for the validation of the guide. The analysis and synthesis method were applied during the bibliographical review in the educational theories for the relevance ludic activities in the teaching-learning process. This investigative work has been visualized due to it had got a bibliographic information from several research papers, the diagnosis and its validation were carried out at the investigative place because the focus problem needs that children have is reinforce teaching-learning process through ludic method by the proposal that is faced on a specific objective. It is not experimental because was not modified any existence theories, it was descriptive because it focused on the progressive differences of the students. Inductive and deductive method were applied because it was based on the observation problem, after that an activity ludic guide has been elaborated as a solution of the problem, as a deduction it was taking into account the given results of the empirical methods applied by the unit study finally the proposal was validated taking into a practice in the institution where was applied.

KEY WORD: activity; ludic; teaching; learning; reinforce; strategy.

Jorge Luis Iza Pila con cédula de identidad número 050296591-6, Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Inglés con número de registro de la SENESCYT: 1020-09-908296; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés el resumen del trabajo de investigación con el título: "Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de segundo año "D" de la Unidad Educativa Toacaso en el periodo lectivo 2018- 2019" de Gabriela Estefanía Toapanta Centeno, aspirante a Magister en Educación Básica.

Latacunga, marzo 06, 2020



Mg. Jorge Luis Iza Pila.
CC: 050296591-6

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE TABLA.....	12
ÍNDICE DE GRÁFICOS	13
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	24
1.1 Antecedentes.	24
1.2 Fundamentación epistemológica.....	29
Actividad.....	30
La lúdica.....	32
El juego.	34
Concepción pedagógica del juego.....	35
Las actividades lúdicas.....	37
Teorías sobre la actividad lúdica.....	38
Enseñanza.....	42
Estrategia de enseñanza.....	44
Aprendizaje	46
Estrategias de aprendizaje.....	47
Proceso de enseñanza aprendizaje.	48
1.3 Fundamentación del estado del arte	49
1.4 Conclusiones Capítulo I.....	53
CAPÍTULO II. PROPUESTA	54
2.1. Título de la propuesta.....	54
2.2. Objetivo.....	54

2.3. Justificación.....	54
2.4. Desarrollo de la propuesta.....	57
2.4.1 Elementos que la conforman.....	57
Fundamentación teóricos:	57
2.4.2 Explicación de la propuesta.	60
2.4.3 Premisas para su implementación.....	62
CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.	105
3.1. Evaluación de expertos.	105
3.2. Evaluación de resultados.....	108
3.3 Resultados de la propuesta.....	109
3.4 Conclusiones del III capitulo.	110
3.5 Conclusiones generales.	110
3.6 Recomendaciones:.....	111
Referencias bibliográficas:.....	111
Anexos	103

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1.Sistema de tareas basado en los objetivos específicos planteados.....	18
Tabla 2.Etapas del problema de investigación.....	19
Tabla 3.Cronograma de trabajo.....	62
Tabla 4.Escala de valoración de la actividad.	72
Tabla 5.Lista de cotejo de la actividad.....	90
Tabla 6.Escala Numérica.	99
Tabla 7.Escala descriptiva.....	102

Tabla 8.Resultados de la aplicación.....	109
Tabla 9.Validación de usuarios.....	123
Tabla 10.Validación de expertos.....	125

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.Modelos de Enseñanza.....	43
Gráfico 2.Estrategias de enseñanza.....	45
Gráfico 3.Propuesta.....	66
Gráfico 4.Escalera estratégica.....	68
Gráfico 5.Escalera estratégica.....	71
Gráfico 6.Imágenes que hablan.....	74
Gráfico 7.Trabajando el fonema /n/.	75
Gráfico 8.Palabras picadas.....	78
Gráfico 9.Ejercicios con palabras picadas	79
Gráfico 10.Memoria.....	82
Gráfico 11.La tienda.....	85
Gráfico 12.Suma y resta.....	89
Gráfico 13.La pecera.....	94
Gráfico 14.Mi trabajo del cuerpo humano.....	95
Gráfico 15.Imágenes y secuencias	98
Gráfico 16.Compartiendo Ideas	101
Gráfico 17.Socialización.....	126
Gráfico 18.Encuesta	126
Gráfico 19.Ejecución 1.....	126
Gráfico 20.Ejecución 2.....	126

INTRODUCCIÓN

Una de las líneas de investigación que plantea la Universidad Técnica de Cotopaxi para llevar a cabo procesos de investigación es la relacionada con Educación y Comunicación para el Desarrollo Humano y Social, la sub línea de investigación es Fundamentos Educativos: Currículo y Estándares (Diseño Curricular de Educación Básica, Teorías del aprendizaje en Educación Básica, Evaluación de los aprendizajes en Educación Básica). Siendo el tema de investigación las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje se relaciona directamente con la línea de investigación ya que persigue el desarrollo humano y social con base en la educación y comunicación por tanto se interrelaciona también con las teorías del aprendizaje en educación básica, esta teoría es el punto de partida para la generación de nuevos paradigmas que fortalecerán el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

Esta investigación es pertinente debido a que se relaciona con el primer eje del “Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda una Vida” de Ecuador, el cual se refiere a derechos para toda una vida, donde desde el punto de vista del desarrollo humano, la infancia es una etapa especial de relevancia pues durante la misma se sientan las bases para el futuro desarrollo cognitivo, afectivo y social de las personas(Cepal,2016). Por otra parte, en el mismo eje se asevera que la educación es la base del desarrollo de la sociedad pues es una necesidad esencial ya que cuando la persona es analfabeta su habilidad para entender sus derechos es limitada, lo que puede implicar otra clase de privaciones (Amartya Sen,2003). Estas referencias avalan y sustentan este trabajo de investigación.

Además, según el art.10 del Reglamento del Régimen Académico Consejo de Educación Superior (2017), la formación de cuarto nivel Posgrado se organiza mediante programas, el de especialización que corresponde en la formación avanzada, en torno a un campo disciplinar o profesional. La maestría implica desarrollar y profundizar el estudio teórico, procesual y procedimental de un campo profesional o

científico de carácter complejo y multidimensional, esta puede ser profesional o de investigación.

La profesional enfatiza en la organización y aplicación de los conocimientos metodológicos, procesuales y procedimentales de un campo científico, tecnológico, artístico y /o procesual, mientras que la de investigación, profundiza la formación con énfasis teórico y epistemológico para la investigación articulada a programas o proyectos de investigación institucional. Para pasar de una maestría profesional a una de investigación, se podrán homologar las asignaturas o sus equivalentes en el campo de formación profesional avanzada, y se deberá aprobar cursos de los campos de formación de investigación avanzada y de formación epistemológica; así como desarrollar la tesis de grado.

En la presente investigación se **planteó el problema** en base a la necesidad que tienen los estudiantes de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de las actividades lúdicas. Desde los inicios la educación se ha visto como un factor determinante para el desarrollo del hombre y la utilidad que puede tener esto para la sociedad. En la época tradicionalista el proceso de enseñanza y aprendizaje se enmarco al docente como una autoridad, centro del proceso de enseñanza, agente principal de transmisión de conocimientos, autoritario, inflexible y correctivo. El estudiante es memorista, no desarrolla habilidades, no participa, su desarrollo es más teórico que practico y la evaluación que se le aplica tiene un carácter reproductivo. Acosta Navarro, M.E. (2005).

Con el transcurso del tiempo el tradicionalismo ha dejado de ser utilizado y han ido apareciendo diferentes concepciones sobre cómo se debe llevar a cabo un proceso de enseñanza , del mismo modo la forma en cómo se define a la actividad de enseñar y aprender a llegando a determinarse desde un punto de vista activo como una labor en la que interactúan cuatro elementos (el docente, el estudiante, el objeto del conocimiento y el entorno educativo); la misma transmite conocimiento, técnicas, normas y habilidades, con la ayuda de diversos métodos, canales y materiales con los que se llega a consolidar el aprendizaje.

Actualmente el significado de esta acción ha transitado por el tiempo y ha evolucionado buscando no solo el mero hecho de enseñar para conseguir aprendizajes, sino más bien, pretende alcanzar un grado de desarrollo integral y crítico en los educandos como lo afirman Pilar, C.A., Morán, R.G., y Vedoya, D. E, (2019). Los cambios en las mentalidades generacionales de los estudiantes representan un desafío para los docentes pues deben lograr captar su atención siendo este un mecanismo primordial que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje y a la vez motiva a desarrollar en el estudiante sus habilidades y capacidades para alcanzar aprendizajes significativos.

El papel de la lúdica dentro de las actividades académicas para la mayoría de docentes es vista solo como la acción de jugar más no como una estrategia para innovar el aprendizaje o enseñanza, dado que en los años de educación ya escolarizados que van desde segundo año hasta los grados superiores las formas de enseñanza son más rígidas, formales y rigurosas llegando así a caer en el tradicionalismo. La mayoría de maestros miran a la lúdica como una acción que solo se debe trabajar en los subniveles de educación inferiores tales como inicial y preparatoria.

En la tesis que lleva por título: Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas de autoría de González, M., y Rodríguez., (2018). Se menciona la situación actual del sistema educativo, el proceso de enseñanza aprendizaje en el Ecuador y la importancia de la lúdica dentro del aprendizaje. El sistema ecuatoriano en la última década ha sufrido varios cambios en búsqueda de la mejora del sistema de educación en todos sus niveles porque claramente se evidencia las falencias, como la deficiente calidad de la educación, sumándose a esta la problemática de ausencia de equidad.

Para cambiar esta realidad apareció una propuesta de cambio del sistema de educación en el país, este gran desafío trajo consigo un nuevo modelo de enseñanza aprendizaje, en función de lo establecido en la Constitución de la República del Ecuador en su artículo 28 establece que la educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el

nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Además de esta reforma en el sistema educativo se planteó un cambio en el nivel de educación inicial en el año 2014 y del subnivel de preparatoria en el 2016, en dicha reforma, se propone a la lúdica como estrategia para fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños, ya que la voluntad de ellos hacia la adquisición de nuevos conocimientos depende en gran medida de sus necesidades e intereses. El docente juega un papel primordial al requerirse que sus metodologías estén encaminadas a despertar el gozo y el disfrute del niño por aprender. Reforma Curricular del Ecuador, (2016).

De acuerdo con lo estipulado en la Reforma Curricular para las etapas de educación inicial y preparatoria, es importante para los niños de estos años que las actividades lúdicas estén presentes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Las actividades lúdicas favorecen las aptitudes, comportamiento, relaciones y el sentido del humor en las personas, en los niños predispone la atención motivándolos a alcanzar aprendizajes. Si bien es cierto dentro de la reforma antes mencionada se pone a la lúdica solo como un elemento a desarrollarse en subniveles inferiores, mas no en los superiores, pero hay que destacar las fortalezas de ejecutar esta actividad en grados superiores.

El pensum de estudio que se maneja en el segundo año de E.G.B es diferente a los anteriores puesto que los estudiantes se enfrentan a trabajar áreas de estudio, temas, evaluaciones y actividades completamente nuevas para ellos. La transición a la escolaridad es una etapa dura de sobre llevar por los niños de este año de educación ya que tienen arraigado el componente lúdico en su proceso de aprendizaje. Esta realidad lleva a los niños a caer en el aburrimiento, desinterés, estrés, agotamiento y falta de atención, por tales motivos el niño comienza a odiar ir a la escuela y tratar de aprender para él se vuelve tedioso.

Mirando este panorama los o él docente debe buscar las estrategias adecuadas para llegar a contrarrestar esta realidad, dejando de lado el tradicionalismo comprendiendo que los estudiantes no solo van a la escuela a aprender sino a desarrollarse de forma integral poniendo en práctica actividades que despierten su interés, atención, concentración, alegría y creatividad. De esta manera el proceso de enseñanza

aprendizaje no solo cumplirá con llegar a formar a los niños para que logren los aprendizajes requeridos por el año de educación o a su vez que alcancen los perfiles de salida del bachillerato, si no que se desarrollaran de manera integral.

Con estos antecedentes se **formuló el siguiente problema**: ¿Cómo la falta de actividades lúdicas incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso?;el **objeto** dentro de la investigación fue el proceso de enseñanza aprendizaje determinándose como la **variable independiente** y el **campo** las actividades lúdicas de modo que llega a ser la **variable dependiente**.

Planteándose como **Objetivo general**: Optimizar y dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año “D” por medio de actividades lúdicas; para alcanzar el mismo se planteó cuatro **Objetivos específicos**: Argumentar en base a las principales concepciones teóricas sobre el proceso de enseñanza aprendizaje y el rol de las actividades lúdicas en el mismo. Diagnosticar la situación actual de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año. Diseñar una guía de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje. Validar la guía de actividades lúdicas propuesta para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Para alcanzar los objetivos antes mencionados se formuló el siguiente sistema de tareas:

TABLA I. SISTEMA DE TAREAS BASADO EN LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS PLANTEADOS.

Objetivo	Actividad (tareas)
1.-Objetivo específico 1: Argumentar en base a las principales concepciones teóricas sobre el proceso de enseñanza aprendizaje y el rol de las actividades lúdicas en el mismo.	Buscar en diversas fuentes de información datos importantes sobre el P.E.A, las actividades lúdicas y la utilidad que tienen las mismas en el proceso de enseñanza y en la construcción del aprendizaje. De

	manera que sustente el trabajo de investigación.
2.- Objetivo específico 2: Diagnosticar la situación actual de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año.	Aplicar técnicas que permitan identificar las falencias del proceso de enseñanza aprendizaje y la falta de utilización de la lúdica en dicho proceso. Valorar los resultados obtenidos.
3.- Objetivo específico 3: Diseñar una guía de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje.	Elegir métodos, técnicas y actividades lúdicas que se puedan aplicar para optimizar y dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje.
4.- Objetivo específico 4: Validar la guía de actividades lúdicas propuesta para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.	Certificar la valides de las actividades lúdicas propuestas por medio de la revisión y valoración de las misma por parte de usuarios y expertos. Aplicación.

Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

El problema ha transitado por diferentes nudos críticos siendo estos los siguientes:

TABLA 2. ETAPAS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Etapa	Descripción
Etapa 1 Tradicional	Desde los inicios la educación se ha visto como un factor determinante para el desarrollo del hombre y la utilidad que puede tener esto para la sociedad. En la época tradicionalista el proceso de enseñanza y aprendizaje se enmarco al docente como una autoridad, centro del proceso de enseñanza, agente principal de transmisión de conocimientos, autoritario, inflexible y correctivo. El estudiante es memorista, no desarrolla habilidades, no participa, su desarrollo es más teórico que practico y la evaluación que se le aplica tiene un

	carácter reproductivo. Acosta Navarro, M.E. (2005). Este es el primer nudo crítico por el que ha transitado el problema de investigación.
Etapa 2 Activo	Con el transcurso del tiempo el tradicionalismo ha dejado de ser utilizado y han ido apareciendo diferentes concepciones sobre cómo se debe llevar a cabo un proceso de enseñanza , del mismo modo la forma en cómo se define a la actividad de enseñar y aprender a llegando a determinarse desde un punto de vista activo como una labor en la que interactúan cuatro elementos (el docente, el estudiante, el objeto del conocimiento y el entorno educativo); la misma transmite conocimiento, técnicas, normas y habilidades, con la ayuda de diversos métodos, canales y materiales con los que se llega a consolidar el aprendizaje.
Etapa 3 Crítico	Actualmente el significado de esta acción ha transitado por el tiempo y ha evolucionado buscando no solo el mero hecho de enseñar para conseguir aprendizajes, sino más bien, pretende alcanzar un grado de desarrollo integral y crítico en los educandos como lo afirman Pilar, C.A., Morán, R.G., y Vedoya, D. E, (2019). Los cambios en las mentalidades generacionales de los estudiantes representan un desafío para los docentes pues deben lograr captar su atención siendo este un mecanismo primordial que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje y a la vez motiva a desarrollar en el estudiante sus habilidades y capacidades para alcanzar aprendizajes significativos y críticos. En esta etapa se pone de manifiesto la base ideológica de esta investigación ya que me apoyo en las ideas de los autores quienes manifiestan que no solo se deben alcanzar aprendizajes sino más bien habilidades y capacidades que ayuden a que el estudiante se desarrolle de manera integral y crítica.

Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

La presente investigación trabajará con preguntas científicas, siendo estas las siguientes:

¿Cuáles son las concepciones teóricas sobre el proceso de enseñanza aprendizaje y el rol de las actividades lúdicas?

¿Cuál es la situación actual de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año?

¿Cómo diseñar una guía de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del segundo año?

¿Cómo validar el manual de actividades lúdicas propuesto para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año?

Para **justificar** el trabajo de investigación se dará como solución al problema la elaboración de actividades lúdicas que servirán para la optimización y dinamizar proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año, esto lograra que los estudiantes se desarrollen de manera integral, no solo alcanzando destrezas y habilidades si no llegando a ser críticos-reflexivos. Los beneficiarios directos de esta propuesta son los niños de segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso, los beneficiarios indirectos son los docentes y la institución educativa como tal.

La presente es de gran impacto pues no existe ningún trabajo realizado sobre esta temática en la institución, no existe ningún tipo de guía o sistema para desarrollar actividades lúdicas que vaya acorde con las necesidades y edad de los niños, además tampoco existe material concreto y los docentes no han sido capacitados para aplicar actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje son importantes para generar un aprendizaje significativo, que no solo se enmarca en la concepción de aprender sino de generar un aprendizaje valorativo. El tema de las actividades lúdicas es relevante porque cambiar la realidad de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, estando motivados, dentro de un ambiente alegre, ameno, que genera confianza, seguridad y la interrelación con el entorno y los miembros del

mismo. Posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que lleva al aprendizaje de mismo modo ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto a un nivel interactivo posibilita el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo.

En cuanto a la población y muestra de esta investigación tenemos las siguientes especificaciones: estuvo dirigida al director de la Unidad educativa, 4 docentes y 35 estudiantes del segundo año de Educación General Básica paralelo “D”, de la Unidad Educativa Toacaso, ubicada en la parroquia Toacaso, cantón Latacunga. Por ser extenso el universo, se trabajará con una muestra de 40 personas.

El enfoque utilizado en la investigación será el **mixto** porque es un tipo de investigación en el que se utiliza más de un método para obtener resultados, combina tanto una metodología cuantitativa y cualitativa, obteniendo resultados más concretos. En primera instancia se aplicó **el enfoque cualitativo** ya que se observó y se detectó el problema, también se visualizó los resultados obtenidos luego de haber validado la propuesta. Cuantitativamente se utilizó **el método de la encuesta** y la estadística para determinar resultados numéricos llegando así a diagnosticar la situación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y aceptación de la propuesta al momento de la validación de la guía.

Se aplicó **los métodos de análisis y síntesis** durante la revisión bibliográfica tanto en el tema de las teorías educativas como la relevancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. La investigación **fue factible** porque tubo información bibliográfica tomada de varios trabajos de investigación, se efectuó el diagnóstico y su validación en el lugar de investigación debido a que en el planteamiento del problema se describe la necesidad que tienen los niños de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de la lúdica a través de una propuesta que se centra en un objetivo específico.

No es experimental porque no se modificó ninguna de las teorías existentes, **fue descriptiva** porque se centró en las diferencias progresivas de los estudiantes. Se aplicó

el **método inductivo, deductivo** pues se partió de la observación del problema hasta llegar a dar la solución del mismo.

Los procedimientos de investigación fueron:

- Observar el problema.
- Diagnosticar las causas de donde surge el problema.
- Analizar las variables obtenidas.
- Entender las teorías de investigaciones ya realizadas de las dos variables.
- Proveer de los instrumentos necesarios para la obtención de resultados.
- Proponer una alternativa de solución que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando actividades lúdicas.

El presente trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera: En el Capítulo I, se describe los antecedentes investigativos es decir se da a conocer las investigaciones realizadas sobre el campo, el objeto de estudio y sus diferentes categorías: tanto a nivel macro, meso y micro. Muestra varias concepciones teóricas muy fundamentadas sobre lo estudiado.

El Capítulo II por su parte comprende al diseño de la guía de actividades lúdicas en base a los resultados obtenidos de las encuestas en la Unidad Educativa Toacaso, tanto en las encuestas dirigidas a los docentes y estudiantes. Donde constan la justificación, los objetivos y la descripción de la propuesta. Para la elaboración del sistema de actividades lúdicas se hizo una recopilación y adecuación de varias actividades que permitan mejorar la transmisión de conocimientos y la generación de aprendizajes significativos.

Finalmente, en el Capítulo III, se observa las conclusiones generales del trabajo de investigación y los resultados obtenidos de las validaciones realizadas.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

1.1 Antecedentes.

Revisando y analizando varios documentos digitales que se encuentran subidos en los repositorios de cada una de las instituciones correspondientes, se han encontrado varios trabajos de investigación que tienen relación con el campo, objeto y problema de estudio de esta investigación. Las que más se vinculan son las siguientes:

Azas Duran, E.N. (2014), en su tesis de maestría titulada “Las estrategias lúdico-didácticas y la lectoescritura durante el proceso docente educativo de los estudiantes de segundo y tercer año de educación general básica” de la Universidad Estatal de Bolívar, afirma en sus conclusiones finales que las actividades lúdicas generan un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea: ameno, afectivo, productivo, potenciador de la integración y la cohesión grupal. Además, el mismo se puede utilizar como recurso de inducción, repaso o refuerzo de los diferentes temas y contenidos a explicar.

Esta aseveración refuerza la importancia del empleo de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, en lo que aporta y beneficia la utilización de las mismas en el desarrollo de los estudiantes, el aporte que brinda en el área de lengua y literatura con accionar en el campo de la lectoescritura y no solo en este campo sino en otros temas y contenidos.

Por consiguiente, en el trabajo de investigación titulado “La lúdica como estrategia didáctica”, previo a la obtención del título de magister en educación de la Universidad Nacional de Colombia de la autora Posada, R. (2014), argumenta que es importante dar a la lúdica su relevancia en los procesos vitales y formativos, estableciendo su relación con el juego consecuentemente comprendiendo que la analogía lúdico-juego se expande en todas las áreas y disciplinas. Uno de los objetivos centrales de este trabajo fue consolidar a la lúdica como una estrategia educativa moderna y motivadora que genere sinergia y articulación a nivel de los actores del proceso pedagógico. Luego de ser aplicada la propuesta de este trabajo se concluyó que:

- La lúdica es aplicable a diversas situaciones.
- Se toma a la lúdica y el juego como actividades infantiles, poco serias, aplicables a nivel pedagógico en la edad escolar, edades en las que se inscriben la mayoría de trabajos.
- Se emplea a la lúdica como un medio para lograr un fin.
- La actitud lúdica y su aplicabilidad didáctica debe ser generada por los sujetos de aprendizaje.
- La lúdica es constructivista, es aprendizaje en acción integral.

De manera que se comprueba que la lúdica dentro de los procesos pedagógicos generan ambientes de propicios para el aprendizaje en diferentes áreas y disciplinas, en tanto también se la ve como una actividad constructivista.

Casa, M., y Alexandra, C. (2015), de la Universidad Técnica de Ambato determino como tema de estudio “Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados”, con el fin de resolver el problema metodológico que afecta directamente el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes objeto de estudio, para esto se fundamentó en el enfoque cualitativo porque se recolecto datos obtenidos de la investigación para obtener las características propias del problema : cuantitativo porque permitió realizar tabulaciones de datos , cuadros y gráficos interpretativos mismo que ayudaron a determinar las falencias existentes en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a la falta de actividades educativas

innovadoras y divertidas apropiadas para que se desarrolle en ellos el pensamiento crítico reflexivo.

Para contrarrestar este problema se planteó la elaboración de un manual lúdico multimedia con un grupo de actividades lúdicas educativas basadas en JCLIC mismo que fomentara el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los niños. Los usos de actividades educativas basadas en la lúdica pueden ir de la mano con los tics, ayudando no solamente a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje sino también al desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los educandos.

Otro de los trabajos de investigativos que guarda relación con el presente es el de Cabrera Rivera, M.E. (2016), el mismo se titula “Estrategias didácticas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales” y pertenece a la Universidad Central del Ecuador. En este se determinó que debido a la falta de aplicación, conocimiento y limitada aplicación de estrategias didácticas lúdicas era necesario implementar las mismas como parte del proceso educativo para que la enseñanza tuviera un enfoque motivador, se recolecto datos aplicando la técnica de la entrevista y la encuesta, los resultados obtenidos dieron a notar que los docentes aplican actividades lúdicas a veces y que a los estudiantes les agradaría que ellos aplicaran las mismas más seguido en el área de Ciencias Naturales de manera especial, por tal motivo se propuso elaborar una guía de juegos didácticos que apoyen al docente a despertar el interés del estudiante por aprender y mejore así los alcances de aprendizaje. Luego de la aplicación de la propuesta de este trabajo se llegó a concluir que:

- Las aplicaciones de estrategias didácticas lúdicas tienen una influencia positiva en los estudiantes de octavo año de EGB puesto que en su gran mayoría muestran una mejora en la atención y concentración en la asignatura, así como también logran alcanzar aprendizajes de manera óptima.
- Los docentes dejaron de utilizar estrategias como la lectura comprensiva y resúmenes estrategias propias del tradicionalismo. Comenzaron a trabajar con estrategias lúdicas como el crucigrama haciendo que la clase sea más amena y divertida.

- Se notó un cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En lo expuesto anteriormente podemos evidenciar los beneficios de implementar la lúdica como estrategia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, así como también el cambio de paradigmas en los docentes al momento de utilizar estrategias innovadoras.

Delgado Bageza, P. (2016), realizó una tesis de maestría para la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, titulada “Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora”, el enfoque que se utilizó en dicho documento fue el cuantitativo, se usó la técnica de la observación, el objetivo principal del trabajo fue mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de matemática para lograr esto se desarrolló un manual de juegos que comprenda de diversas actividades lúdicas encaminadas a mejorar el aprendizaje y motivar al estudiante para que aprenda matemática.

Por consiguiente, se reconoció la necesidad de incorporar al juego como recurso y estrategia didáctica para contribuir a la enseñanza de las matemáticas y se concluyó que: las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje ayudan a conservar el interés por la matemática y a la vez fortalecen la capacidad de análisis en los estudiantes con la ayuda de un manual de juegos que contemple diversas actividades de motivación.

Con el desarrollo del trabajo mencionado anteriormente se pudo evidenciar las fortalezas que tiene el componente lúdico en el PEA de la matemática, así también los beneficios que obtienen los estudiantes al realizar dichas actividades. Así mismo de la matemática un área divertida de aprender utilizando la reflexión y la lógica.

En la revista científica Eureka sobre la Enseñanza y Divulgación de las Ciencias se encuentra el estudio de una “Propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil”, la misma fue realizada por Fernández-Oliveras, A., Correa, V.M., y Oliveras, M.L. (2016), los fundamentos teóricos utilizados para la ejecución

de este trabajo científico fueron los encontrados en las tesis de autores clásicos como Rousseau (1985), quien apoyaba el aprendizaje mediante la experimentación, Montessori (1964), que defendía el desarrollo de los sentidos y el ensayo-error, Decroly (1965), que apostaba por los “centros de interés” del niño y el uso de materiales presentes en su vida cotidiana y Frobel (1902), pionero en la propuesta del juego como metodología de enseñanza aprendizaje.

El artículo antes mencionado resume una investigación basada en un juego educativo original, cuyo objetivo fue abordar la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas de las matemáticas y las ciencias experimentales en el contexto del aula, de una forma más lúdica. Fue probado por dos ocasiones con los alumnos de un centro de Educación Infantil. Los resultados obtenidos permitieron extraer conclusiones sobre la educación de dicho juego. Con el mismo se analizó la viabilidad del juego original y comprobó la eficacia de la metodología lúdica y globalizada en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas y las ciencias experimentales.

Granja Cueva, S.M. (2017) de la Universidad Técnica de Cotopaxi realizó un trabajo determinado como “Estrategias lúdicas de enseñanza-aprendizaje”, el objetivo que persiguió este trabajo fue identificar la situación por la que cursaban la utilización de estrategias lúdicas por parte de los docentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, utilizando para esto una investigación de campo para recomendar alternativas de mejoramiento en el proceso enseñanza-aprendizaje. El problema identificado en la institución es la falta de motivación de los docentes en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, por esta razón las clases resultan tradicionalistas, producen aburrimiento y desconcentración en los estudiantes. Para la investigación se utilizaron métodos como: el científico, inductivo, deductivo, analítico, sintético, descriptivo y el dialectico; además de técnicas como la encuesta y la entrevista.

El aporte que generó esta investigación se resume en un llamado a la autorreflexión de los docentes para capacitarse en estrategias lúdicas, así como también una orientación a los directivos de la unidad para generen espacios de trabajo en equipo que supere estas falencias en el proceso formativo de los estudiantes.

En la tesis que lleva el título de: “Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial” de autoría de González Vázquez, M.E., y Rodríguez Cobos, M.J. (2018), se menciona la situación actual del sistema educativo, el proceso de enseñanza aprendizaje en el Ecuador y la importancia de la lúdica dentro del aprendizaje. Menciona que el sistema ecuatoriano en la última década ha sufrido varios cambios por la búsqueda de la mejora del sistema de educación en todos sus niveles porque claramente se evidenciaba falencias, como la deficiente calidad de la educación, sumándose a esta la problemática de ausencia de equidad y la falta de estrategias didácticas innovadoras que ayuden a mejorar la realidad de los estudiantes en las aulas.

Para finalizar luego de analizar todos los trabajos expuestos en la presente como bases o antecedentes para esta investigación, concluyo que: la lúdica es una estrategia innovadora que ayuda a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. Así como también las actividades lúdicas contribuyen como una herramienta que ayuda a la formación integral de los educandos pues aparte de que motiva, alegra, divierte y entretiene genera espacios cognitivos, donde logra captar la atención y el interés alcanzando con esto a desarrollar habilidades y destrezas. Formando estudiantes crítico-reflexivos, investigadores e innovadores.

El componente lúdico se ve inmerso como instrumento que apoya el aprendizaje de todas las asignaturas, disciplinas y actividades. Esto se evidencia en los temas citados como antecedentes en la presente investigación puesto que se enmarcan en las asignaturas de Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Lengua y Literatura y Matemática. En definitiva, se puede notar que también es una ayuda para el docente quien debe erradicar de su metodología el tradicionalismo, poniendo en práctica la lúdica en todas las acciones propias del PEA.

1.2 Fundamentación epistemológica.

Se establece mediante fundamentos teóricos que sustentan una investigación y ayudan a la elaboración de una propuesta y la comprobación o validación de la misma. Tirado, C.B. (2015). Los estudios realizados sobre las concepciones epistemológicas que los

docentes ponen en juego en el proceso de enseñanza están ligados a la búsqueda de resultados eficaces en el aprendizaje de los estudiantes. Estos estudios han sido abordados desde diversos paradigmas o programas de investigación, el papel del profesor es el de un técnico que resuelve problemas con enfoques interpretativos, críticos y metodologías cualitativas y cuantitativas que caracterizan al paradigma. A continuación, se desarrollará todo el compendio epistemológico que sustentará esta investigación.

Actividad.

La palabra actividad vista desde diferentes puntos engloba muchos significados dependiendo los puntos de vista, la concepción de este término inicio durante los años veinte en los cuales imperaba el enfoque reflexológico, desde estos tiempos ha sufrido una metamorfosis y ha sido objeto de muchas disputas pues aún no se puede comprender fuera del contexto de su historia. Los primeros en dar sus aportes sobre el significado de actividad fueron Max (praxis humana), Hegel, Lenin y Vigotsky.

Se produjeron dos acontecimientos muy importantes en la historia del concepto de actividad. Al principio Vigotsky (1978) afirmaba que la actividad socialmente significativa (Tätigkeit) puede actuar como principio explicativo de la conciencia humana y se puede considerar como un generador de la misma. Más adelante Vigotsky incorporó el concepto de actividad en su teoría cultural histórica de las funciones mentales superiores empleando esto en sus estudios del desarrollo del lenguaje y la formación de conceptos. El primer acontecimiento fue a mediados de los treinta, cuando un grupo de discípulos de Vigotsky se separó de él y propuso una nueva revisión al concepto antes expuesto.

Los impulsores de la teoría revisionista fueron (Leontiev y Luria, 1956; Zinchenko,1984). Esta revisión teoría de la actividad fue realizada por Leontiev (1978,1981) quien llego a ser interprete oficial de las ideas de Vigotsky, Kozullin, A. (2000). Esta teoría revisionista colocaba a la actividad práctica material en un primer plano, restándole importancia al papel de los instrumentos simbólicos como

mediadores de la actividad. Así es como se dio continuidad directa entre las teorías de Vigotsky y Leontiev, a finales de los años setenta se produjo el segundo acontecimiento importante de las ideas de Vigotsky: la psicología occidental descubrió sus aportes y se empezaron a emplear cada vez con más frecuencia en la psicología evolutiva y educativa, en la psicolingüística y en un nuevo campo denominado “estudios socioculturales”. En toda esta variedad de aplicaciones, la noción de esta actividad psicológica aparece una y otra vez como un problema que se debería abordar tanto en el plano teórico como en el práctico.

Para Hegel (1807). “La actividad como tal, refiere al movimiento de concreción del principio espiritual, y la práctica, la forma fenoménica del autoconocimiento y determinación de lo absoluto”. Citado en Pupo, R.P. 1990, (p.1). Por otra parte, según Pupo, R.P. (1990). La actividad humana, en su determinación esencial, desplegada como práctica, como trabajo, medía la relación sujeto-objeto, y sujeto-sujeto, y al mismo tiempo deviene como síntesis de lo ideal y lo material en su transición dialéctica compleja, para encarnarse en la cultura. (p.4). Al principio no se concibió a la práctica como el núcleo que determina a la actividad, consiguiente a esto se concibe a la práctica como un mediador entre la relación sujeto-objeto, y sujeto-sujeto de modo que llega a ser representada en la cultura.

Kozullin, A. (2000). Las relaciones entre el yo y los otros desempeñan una función fundamental en el esquema teórico de Vigotsky. Un individuo sólo adquiere conciencia de sí mismo en las interacciones con otros individuos y a través de ellas. (p.23). Por tanto, Engeström, Y. (2001). La idea de Vigotsky de mediación cultural es comúnmente expresada como la triada de sujeto, objeto y artefactos mediadores. Los objetos se convierten en entidades culturales y la acción orientada hacia el objeto/objetivo se convierte en la clave para comprender la psique humana. (p.1). Mientras que, Leóntiev (1989) sostiene que dominar el instrumento, como también el significado, implica dominar, el proceso y la operación. No sólo en el niño, sino también en el adulto es necesario desarrollar sus capacidades para que emplee funcionalmente los signos

culturales. “Citado en Montealegre, R.,2005, (p.6). La actividad no se basa solo en el objeto sino también en el accionar con las personas.

Para Rosental, M., y Ludin, P. (1946). La actividad es la función del sujeto en el proceso de interacción con el objeto, es un nexo específico del organismo vivo con el medio que lo rodea. La actividad es estimulada por la necesidad, se orienta hacia el objeto que le da satisfacción y se lleva a cabo mediante un sistema de acciones. La actividad se enmarca en la pedagogía de la siguiente manera: a) La actividad es estimulada por la necesidad y se orienta hacia el objeto que le da satisfacción. b) La actividad se lleva a cabo mediante un sistema de acciones. c) La actividad está relacionada con el desarrollo de la habilidad. d) Está dirigida a la transformación de los hechos, la teoría a la determinación de los procedimientos y las leyes de tal transformación. e) La diversidad de actividades del hombre surge de la multiplicidad de las necesidades del hombre y de la sociedad. Esto enlaza a la actividad en el contexto del aprendizaje.

Se concluye que el significado de actividad ha sido motivo de varios análisis y estudios por lo cual tiene diferentes definiciones según el campo del que sea motivo de estudio. En su aspecto externo se concreta en el movimiento de las partes del cuerpo con objetos reales, en el interno se opera en la mente del hombre con representaciones de los objetos y los movimientos. La actividad desde la práctica está dirigida directamente a la transformación de los hechos, la diversidad de actividades del hombre surge de la multiplicidad de necesidades del hombre y la sociedad.

La lúdica.

Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. (p.28).

Por otra parte, Salazar Ruiz, G.J. (2015) afirma que: La lúdica es un ejercicio que provoca alegría, placer, diversión, entre otros. También decimos que es una necesidad del ser humano, ya que es una parte constitutiva de él, el ser humano necesita comunicarse y expresar lo que siente ya sea reír, saltar, gritar. (p.35). Por ende, la lúdica es una acción y una necesidad del ser humano que produce diversión, placer y alegría que genera espacios de comunicación y expresión.

La lúdica es una parte del desarrollo humano que tiene una concepción diferente en el plano educativo porque no solo debe incluirse en el tiempo libre, ni ser vista únicamente como un juego que se realiza por entretenimiento. Si no más bien como lo afirman Barros Morales, Roosevelt, Rodríguez Domínguez, Luisa de los Ángeles, Barros Bastida, Carlos Isaa. (2015). El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. (p.139). En consecuencia:

Salazar Ruiz, G.J. (2015). El juego es un conjunto de actividades que los seres humanos realizamos para sentirnos alegres y emocionados, se define a las actividades lúdicas como acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse de los conocimientos dentro de un espacio destinado para el aprendizaje. (p.36).

Por lo antes expuesto la lúdica es una necesidad del ser humano y se define como la educación por medio del juego pues se aprende jugando, de tal manera que ayuda al desarrollo de habilidades y capacidades del estudiante. Fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la formación de la personalidad; la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas sociales: cognitiva, afectiva y emocional, mediante la expresión social que tiene el niño.

Entre los objetivos más importantes que tiene la práctica lúdica están los siguientes: enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales, preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad, garantizar la posibilidad de la adquisición de experiencia práctica mediante el trabajo colectivo y

contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas ,partiendo de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Para concluir la lúdica y el juego tienen una relación que conecta, el aprender con la diversión, el gozo y la alegría. Genera espacios en donde el aprendizaje produce estados de placer y algarabía las emociones que envuelven este proceso con capaces de captar la atención y generar aprendizajes significativos en los niños y niñas.

El juego.

Torres, C. M. (2002). El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. (p.3). Por el contrario, Gonzales (2014). El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. “Citado en Puchaicela, D., 2018. (p.10). En concordancia el juego es una actividad de entretenimiento agradable que propicia el conocimiento y estimula el desarrollo psicosocial del niño.

Delgado Baheza, P. (2016). El juego es una acción que genera: júbilo, deleite, atención, curiosidad, integración, confianza, independencia y convivencia; por estas características es considerada una estrategia esencial para que los estudiantes tengan agrado al momento de realizar actividades educativas llegando generar conocimiento por medio del juego. (p.14). Mientras, Martínez (2014). El juego es una actividad cuyas reglas estipulan los medios de acción con los que se puede intentar alcanzar el resultado deseado. (p.3). Por tanto, el juego es más que una acción que genera varias sensaciones, es una herramienta que ayuda a generar resultados deseados en diferentes ámbitos.

Existen varias formas de clasificar a los juegos y muchos autores que lo han hecho. Jean Piaget, quien, desde la perspectiva evolutiva de los niños estableció varios tipos de juegos, los mismos se relacionan con las etapas de desarrollo: biológico, psicológico y social, los mismos se clasifican en: Juegos de movimientos y ejercicios, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, Juegos de construcción, Juegos competitivos, Juegos

cooperativos y Juegos Didácticos. “Citado en Aguilar Machacuay, R., Marcelo, A., & Yanina, G., 2018, (p.13).

Se concluye que el juego es no solamente una actividad de esparcimiento que posee reglas, que a su vez produce placer, deleite y un sin fin de emociones. Su clasificación se basa en estados de desarrollo tanto biológico, psicológico y social. En el ámbito educativo el juego es una herramienta que genera espacios agradables, divertidos y entretenidos al momento de realizar actividades académicas en la clase; el niño presta atención, es activo, cooperativo y participativo en proceso de adquisición de conocimiento. El conocimiento alcanzado llega a ser significativo para el niño pues lo hizo en un entorno jocoso.

Concepción pedagógica del juego.

Siendo el niño el objeto del proceso educativo y el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, hay que considerar a esta actividad lúdica, ya no solo como algo natural, sino que también como un elemento del cual se puede valer la pedagogía para que el niño alcance aprendizajes. Unicef (2018), *Aprendizaje a través del juego, Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia, I(8)*. Recuperado desde: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>. “Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo”. En un sentido general las actividades lúdicas dentro de la pedagogía vienen siendo un instrumento de aprendizaje.

Solé (1999). El juego didáctico, cuando es utilizado como recurso pedagógico, puede suplir deficiencias existentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo su importancia justificada por la capacidad de estimular al alumno a participar de la clase, motivándolo para la discusión, actuando como agente facilitador del aprendizaje y ayudando en la fijación de los conceptos científicos trabajados. “Citado en Torres Maldonado, J.I. 2015. (p.18). De tal manear, Reyes León, T. D. J. (2016). Estudios realizados sobre este tema determinaron que incrementa la fluidez, la comprensión

verbal y el pensamiento divergente del estudiante. (p.21). Por consiguiente, el juego didáctico es facilitador de aprendizajes y un recurso pedagógico que motiva el aprendizaje.

Torres Maldonado, J.I. (2015). Al utilizar actividades lúdicas los estudiantes satisfacen necesidades intrínsecas de “jugar y trabajar” al mismo tiempo y el docente incorpora una forma distinta de enseñar. (p.19). Por todo lo antes mencionado los juegos dentro del campo de la pedagogía se caracterizan por:

- Despertar el interés hacia las asignaturas.
- Provocar la necesidad de adoptar decisiones.
- Formar en los estudiantes habilidades de trabajo interrelacionado y de colaboración mutua en el cumplimiento de tareas.
- Exigir la aplicación de conocimientos adquiridos en las diferentes asignaturas relacionadas con este.
- Fortalecer y comprobar conocimientos adquiridos en las clases para el desarrollo de habilidades.
- Ejecutar actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y la conjugación de variantes.
- Acelera la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales de su vida.
- Cambia el rol del docente, de ser autoritario e informador, a ser liberador de las potencialidades creativas de los estudiantes.
- Poseer tres fases: introducción, desarrollo y culminación.

En conclusión, esta técnica participativa encamina a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y de conducta correcta, estimulando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, logrando alcanzar la motivación deseada en las asignaturas que se trabaje; para esto brinda una gran variedad de procedimientos que entrenan al estudiante en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas que llegue a afrontar en su vida diaria.

Las actividades lúdicas.

Para Calle Calderón, K., Sánchez, D., & Flor, D. (2019). La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. (p.16). Mientras, Granja Cueva, S. M. (2017). El juego es una actividad fundamental en dónde se convierte el conocimiento teórico en aprendizaje significativo, tomando cuenta que el niño necesita jugar no solo para tener placer y entretenimiento sino también para aprender y comprender el mundo. (p.6). Las actividades lúdicas benefician a los niños y niñas, formando su personalidad en base a actividades recreativas y educativas, además hace que el conocimiento alcanzado por el niño sea significativo.

Domínguez, C. (2015). La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego. (p.15).

Del mismo modo, Restrepo, P. P., Gutiérrez, M. S., Caro, N. N., & Moreno, C. E. L. (2015). El docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. (p.166). Los docentes son quienes están llamados a darle al juego pedagógico el valor que tiene tanto en el proceso de enseñanza aprendizaje, como también la ayuda que brinda en la formación integral de los niños y niñas. A su vez, no solamente hay que dar valor a la parte pedagógica, se debe reconocer además los cuatro aspectos que influyen en el desarrollo integral del niño gracias a las actividades lúdicas, siendo estos aspectos los siguientes:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, por medio de todo tipo de movimiento, habilidades y destrezas.
- El social, a través de los juegos colectivos en donde se fomenta la cooperación.

- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Se concluye que las actividades lúdicas son relativas al juego porque es una actividad que no solamente trae consigo gozo, placer y alegría, ya que si se la emplea de manera pedagógica tiene otro fin mucho más complejo, el de ser una herramienta que genera conocimiento haciendo que el estudiante logre aprendizajes significativos. Ayuda al desarrollo de los niños en los ámbitos, tanto motriz, social y afectivo. Teniendo en cuenta las ventajas que trae la práctica de este tipo de actividades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, es el docente quien es el encargado de darle el valor que se merece dentro de la clase.

Teorías sobre la actividad lúdica.

Hablar sobre las teorías de la actividad lúdica, es incluirnos dentro de un tema amplio de estudio pues existen muchos autores que han elaborado sus propias teorías sobre este tema, relacionándolos con los campos de la fisiología, biología, psicología y con el aspecto educativo. Para iniciar nombrare el trabajo de Bruner quien postulo la teoría del desarrollo cognitivo o también conocida como la del aprendizaje por descubrimiento. Bruner (1973) manifestó que la enseñanza por descubrimiento no implica tanto el proceso de conducir a los estudiantes a descubrir “lo que hay afuera”, sino a descubrir lo que tienen en sus propias cabezas.

Para Bruner (1984) el juego es un formato de actividad entre iguales que permite estructurar de manera continua y espontanea tanto conocimientos como puntos de vista, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, fomentado lazos de amistad interesantes. Considera que la participación de los adultos en los juegos no solamente perturba el desarrollo de los juegos, sino que claramente puede enriquecer esta actividad propia de los niños.

Los estudios empíricos de Bruner también encontraron que el juego libre con instrumentos, facilita las destrezas motrices y la transferencia de habilidades, así como también llegó a descubrir que los juegos de manipulación de instrumentos tienen tanto potencialidad cognitiva como la propia instrucción y más que la observación. El juego

incide en la adquisición de destrezas cognitivas como la innovación, la conservación, la combinación, la fluidez verbal y la capacidad simbólica en general.

Para iniciar con la teoría de Piaget sobre el juego hay que definir lo que es el desarrollo cognitivo. Se entiende por desarrollo cognitivo al conjunto de transformaciones que se realizan en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, de manera especial durante el periodo de desarrollo, motivo por el cual, aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

Piaget (1951) afirma con su teoría que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de su realidad a esquemas que ya tiene. El ser humano es un ente activo, que obtiene conocimiento a través de la exploración del medio que lo rodea, por ello Piaget relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diferentes formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia de las transformaciones que ocurren en las estructuras cognitivas del niño.

De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación porque es una acción innata de los niños, con la cual ellos interaccionan en una realidad que desborda. Piaget en (1932) también relacionó a los juegos infantiles con el desarrollo moral, concentrado su estudio con el desarrollo del concepto de la norma dentro del juego, pudiendo ser estas tanto normas convencionales y morales.

Para Piaget el juego forma parte de la función general cognitiva del sujeto ya que él se centra permanentemente en la búsqueda, la exploración y la manipulación. El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, siendo así, parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Piaget estableció una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y

jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir al ejercicio simple.

Vygotsky (1966). El juego es la realización imaginaria, ilusoria de deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente. “Citado en Montealegre, R. 2016, (p.276). Mientras, Maisto, E. (2016). Nombra a Vygotsky quien sostiene que “el juego es una actividad guiada internamente a partir de la cual el estudiante crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor de fracasar, actuando por encima de sus posibilidades actuales. (p.51). Maisto, E. (2016). El escenario imaginativo, se construye a partir del juego simbólico, el niño, le asigna a un objeto el significado del otro, quebrando de este modo la relación entre objetos y significados. El niño juega con un lápiz que simula ser un avión.

Continuando nombrare el trabajo de Albert Bandura (1977) para hacer hincapié en la relación existente entre el juego y el aprendizaje social, ya que mientras el niño juega aprende, socializa y refleja las características más relevantes de su medio socio cultural, se relaciona mejor con los suyos, con su entorno social y natural. El trabajo de Bandura se basa en el comportamiento social de los individuos, pues aprenden por observación e imitación, usando como instrumento mediador el juego.

Los niños observan conductas de distintas personas mismas que sirven de estímulos o modelos a seguir, la imitación es la reproducción comportamental de las manifestaciones y características de dichas referencias. Los modelos que el niño utilizará en su juego para lograr un aprendizaje social según Bandura pueden ser: simbólicos (de forma impresa, oral o escrita), modelos de la vida real (individuos que interactúan directamente) y modelos representativos (se transmiten por medios audiovisuales).

Para Maíllo (1935) la escuela debe tener un papel activo, facilitando la transición en el niño del juego al trabajo. Si se quiere que estas actividades sean satisfactorias para él, habrá de responder a sus intereses, ya que el trabajo será amable, en la medida que tome los caracteres de un juego y los tomará en la medida que se apoye en las

actividades lúdicas, es decir, en la medida que responda a sus necesidades especiales y profundas. (p.5). A su vez, Soëtard, M. (2013). El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño. Mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma. (p.3). El adulto más que un maestro debe ser un guía de juego, el que acompañe, genere y dote de materiales adecuados para formar integralmente al educando.

En <https://www.materialeducativomk.com/pedagogia/friedrich-froebel/>. Se encuentra citado los aportes de Froebel a la pedagogía, el mismo es considerado padre de los centros infantiles y la teoría de que el niño aprende jugando, dentro de sus aportes están: a) La educación debe tener más momentos de juego, disciplina, trabajo y libertad, b) Los docentes deben favorecer la libre expresión del alumno, c) Se debe estimular la creatividad y la manipulación de materiales didácticos, d) Propiciar la participación social en clases y e) Desarrollar la motricidad de los niños desde cortas edades. Las aportaciones de Federico Froebel son determinantes para del desarrollo psicosocial e intelectual del niño, estas concepciones no solamente son favorables para el desarrollo de los niños en etapa inicial, sino que también son aplicables para de mediana edad.

Para finalizar se concluye que todas las teorías expuestas tienen una significancia en el tema de las actividades lúdicas, pues cada una de ellas reflejan la importancia del juego y las actividades lúdicas dentro del proceso del aprendizaje. Además, se puede evidenciar el papel que tienen dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las cuatro materias básicas. En el área de Lengua y Literatura encontramos una relación con los estudios realizados por Vygotsky y Piaget, la asignatura de Matemática tiene relación con el trabajo de Piaget, Estudios Sociales y Ciencias Naturales se relaciona de manera notable con las teorías de aprendizaje expuestas por Bruner, Bandura y Vygotsky. Por otra parte, Mañllo recalca el papel que tiene la escuela en la transición del juego al trabajo, la motivación que puede brindar al educando para trabajar utilizando las actividades lúdicas.

Enseñanza.

La enseñanza es un proceso primordial en el cual el docente es quien va a transmitir una serie de conocimientos utilizando diversos recursos y metodologías a sus estudiantes para que el aprendizaje sea de calidad y calidez. Para Rodríguez, J.A.C., González, L.D.P., y Lorenzo, A.S. (2005). La enseñanza forma parte intrínseca y plena del proceso educativo y posee como su núcleo básico al aprendizaje. Es el docente quien organiza y conduce el proceso, de tal manera que los alumnos tengan un significativo protagonismo y se encuentren motivados por lo que hacen.

Mientras, Sevillano (2005). La enseñanza es la representación eficiente y clarificadora que estimula los mensajes con la finalidad de facilitar el perfeccionamiento intelectual y actitudinal del alumno. La enseñanza está en función del aprendizaje. “Citado en Cabrera Rivera, M.E. 2016, (p.35). La instrucción de encarga de guiar al docente en su vida cultural para que valore y aprecie los nuevos conocimientos y las oportunidades que se le presentan con los mismos. Es por ello que se prepara al estudiante para que tenga una mentalidad adaptable a las condiciones de un sistema lógico, en sí lo introduce a la ciencia y al fortalecimiento de valores.

La enseñanza prepara al estudiante para que tenga una mentalidad adaptable a las condiciones de un sistema lógico, en sí lo introduce a la ciencia y al fortalecimiento de valores. Por todo lo antes expresado la enseñanza se caracteriza por: Dirigir al estudiante, es decir el docente debe emplear los mejores métodos y procedimientos tomando en cuenta las estructuras psicobiológica del estudiante, dotar al estudiante de poder suficiente para su autodeterminación, estar relacionada con las actividades del diario vivir del estudiante, estar determinada por el ambiente en el cual se desarrolla y estar circunscrita a la naturaleza del estudiante, es decir debe tomar en cuenta la edad y la condición mental y cognitiva que presenta el mismo.

La función del docente, los procesos de su formación y su desarrollo profesional deben considerarse en relación con los diferentes modos de concebir la práctica educativa. Por tal motivo, Astolfi.J.P.(1999). Existen tres modelos o ideologías predominantes de enseñanza la de transmisión, condicionamiento y constructivismo, los mismos sirven de

base para las prácticas de los maestros de forma consiente o implícitamente, cada uno dispone de una lógica y de una coherencia que habrá de caracterizarlo. Mientras tanto, Joyce y Weil (1985). Enseñar desde una perspectiva muy general, es comunicar algún conocimiento, habilidad o actitud. Los elementos fundamentales de un modelo son: Enfoque, metodología y evaluación. “Citado en Flores Loza, N.N., 2019, (p.15). Estos modelos están detallados en la siguiente imagen:

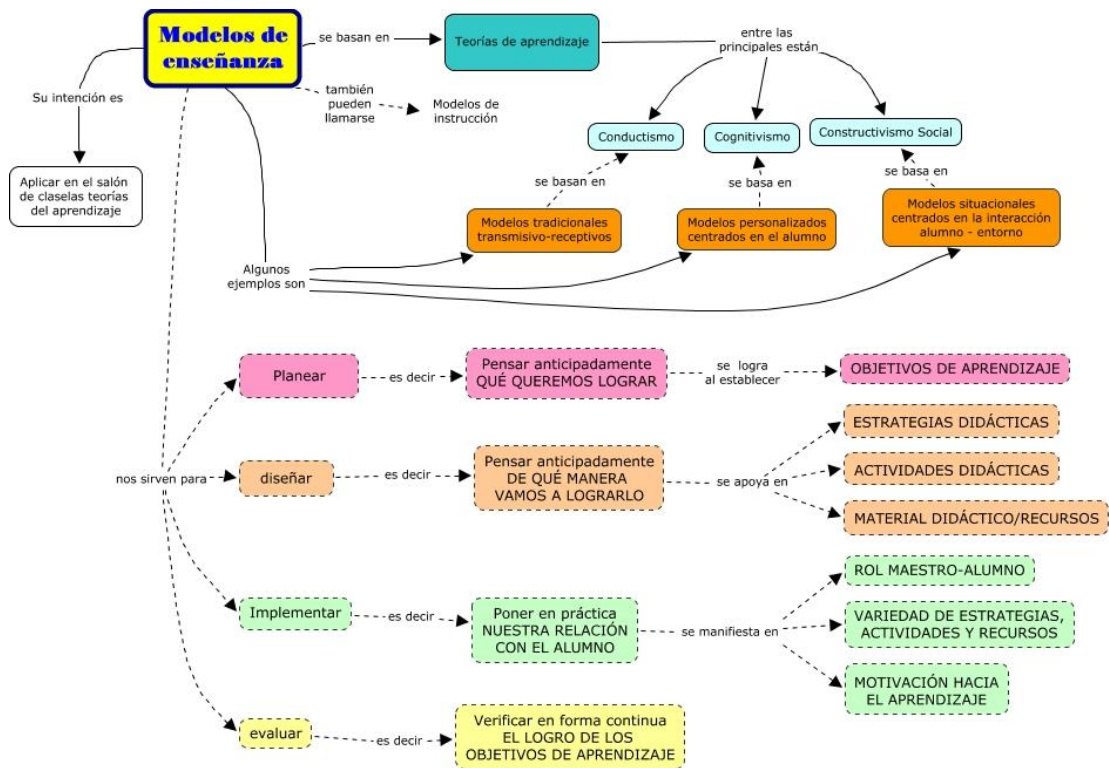


GRÁFICO 1. MODELOS DE ENSEÑANZA

Fuente: https://cmappublic.ihmc.us/rid=1182390013281_966170976_14283/Modelos%20de%20ense%C3%B1anza.cmap?rid=1182390013281_966170976_14283&partName=htmljpe

De manera que puedo afirmar que los modelos de enseñanza son planes estructurados que se usan para configurar un currículum, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas. A pesar de que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único. Hay que detallar que cuando se habla de enfoque se refiere a ¿Qué enseñar?, metodología ¿Cómo enseñar? y evaluación ¿Cómo medir los objetivos alcanzados? Facilitando así identificar el modelo que se está empleando.

Finalmente, de concluye que es de importancia mencionar que la enseñanza no está ligada solamente a la transmisión de conocimientos también se relacionan con la formación de habilidades, destrezas, valores y actitudes. Los conocimientos son asimilados por los estudiantes de acuerdo al grado de estimulación que el docente emplee para que comprendan los conocimientos. En cuanto para la formación de habilidades y destrezas el docente es quien utiliza una serie de instrumentos para que el conocimiento que imparte en sus estudiantes permita su formación integra. La enseñanza también debe basarse en la formación de valores y buenas actitudes mismas que permitirán a los educandos relacionarse de mejor manera consigo mismos y con los demás.

Estrategia de enseñanza.

Cabrera Rivera, M.E. (2016). Las estrategias de enseñanza son un conjunto de acciones que el docente emplea para que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo. Es decir, son procedimientos y metodologías que el docente utiliza para que los estudiantes obtengan un aprendizaje que le sirva para la vida cotidiana. (p.36). Consiguiente, <https://es.slideshare.net/joanguibrings/clasificaciones-y-funciones-de-las-estrategias-de-enseanza> . Es el conjunto de recursos didácticos organizados y seleccionados teniendo en cuenta los fundamentos psicológicos, y lógicos, así como los principios de la educación, que son utilizados por el docente para mediar en el aprendizaje del estudiante, conduciéndolo en la construcción del conocimiento, contribuyendo de esta manera a su desarrollo integral. Por lo expuesto de deduce como un medio para llegar a un fin.

Barriga, F. Hernández, G. (2002). Las principales estrategias que emplea el docente para mejorar el proceso de enseñanza son: objetivos, resúmenes, ilustraciones, organizadores, analogías, preguntas intercaladas, pistas tipografías y discursivas, mapas conceptuales y redes semánticas y el uso de estructuras textuales. Continuando con la explicación de cada una de las estrategias se presenta la siguiente tabla descriptiva:

ESTRATEGIA	CONCEPTUALIZACIÓN
Objetivos	Enunciado que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno y generación de expectativas apropiadas en los alumnos.
Resumen	Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.
Organizador previo	Información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad que la información que se aprenderá. Tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
Ilustraciones	Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).
Analogías	Proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).
Preguntas intercaladas	Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.
Pistas topográficas y discursivas	Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.
Mapas conceptuales y redes semánticas	Representación gráfica de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).
Uso de estructuras textuales	Organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.

GRÁFICO 2. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.
Fuente: <https://es.slideshare.net/joanguibrings/clasificaciones-y-funciones-de-las-estrategias-de-enseanza>

Concluyendo las estrategias de enseñanza son un conjunto de acciones y recursos que el docente utiliza para ayudar a la construcción del conocimiento en los estudiantes. Esta son ser diversas, el docente puede emplear esta variedad para que la enseñanza sea más amena y el estudiante pueda adquirir aprendizaje significativo, además es importante reconocer que el docente es el que manipula y modifica dichas estrategias dependiendo la asignatura, el momento de clase y los objetivos que deban cumplir de acuerdo a lo planificado.

Aprendizaje

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es óptimo cuando el individuo está motivado. Carballo, S. (1978). El aprendizaje irá influyendo en la conducta y las modificaciones serán cada vez más visibles, porque el aprendizaje es el proceso a través del cual la conducta o la potencialidad de conducta se modifican a través de la experiencia. (p.1). Mientras tanto, Cabrera Rivera, M.E. (2016). El aprendizaje es un proceso complementario en el acto educativo que permite que el estudiante adquiera ciertos conocimientos que son impartidos por el docente que le servirán en su vida académica y posiblemente en su vida cotidiana. (p.39). El aprendizaje es un proceso dinámico activo que tiene como objeto la adquisición de conocimientos que formen al estudiante.

Definitivamente el aprendizaje es un proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto se da como el resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Se caracteriza por: Orientar y estructurar la conducta y el comportamiento del estudiante, por ser un proceso activo constructivo, llegar a ser efectivo cuando el estudiante toma interés en aprender, requerir de orientación y dirección adecuada y fomentar el trabajo constructivo ya que el estudiante construye su propio conocimiento.

Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. Las teorías explican los cambios que se producen en la conducta debido a la práctica y no al desarrollo fisiológico. Algunas aparecieron como una reacción negativa a las anteriores, otras sirvieron de base para el desarrollo de posteriores teorías y también existen otras que tratan ciertos contextos específicos de aprendizaje. Se agrupan en cuatro perspectivas: conductista (se centra en la conducta observable), cognitivista (el aprendizaje como un proceso puramente mental), humanista (las emociones y afectos tienen un papel en el aprendizaje) y la perspectiva del aprendizaje social (los seres humanos aprendemos mejor en actividades de grupo).

Se ha concluido que el aprendizaje es complejo, influye en la conducta, por medio de él se adquieren y modifican habilidades, destrezas, conocimientos y valores. Debe ser

efectivo, dinámico, activo e integrador, para que llegue a ser óptimo y significativo. El docente quien es el mediador de este proceso debe tomar adoptar las mejores posturas, herramientas, estrategias, instrumentos, recursos y modelos para lograr que el mismo se realice de la mejor manera y que el estudiante desarrolle todo su potencial, lo asimile de manera íntegra de tal manera que sea útil para la vida cotidiana.

Estrategias de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje implican una serie de proceso que el estudiante debe implementar al abordar un tema de estudio. Gallardo (2012). Son aspectos consientes que asume el estudiante con el fin de alcanza un aprendizaje en el cual integra elementos meta cognitivos, motivacionales, afectivos y de apoyo. El diciente aprende sobre el uso de estas estrategias y de los recursos meta cognitivos para asimilar la información con eficiencia y eficacia. “Citado en Naranjo, R.E.R, Álvarez, M.D.L.Á.M., y Lara, P.,2019., (p.64). Contrario a esto, Cabrera Rivera, M.E. (2016). Las estrategias de aprendizaje son herramientas que le permiten al estudiante asimilar o integrar un nuevo conocimiento, dichas estrategias son ejecutadas de manera voluntaria por un estudiante para aprender, identificar o resolver problemas relacionados con un determinado contenido educativo. (p.38).

Pozo, M. (2003). Las estrategias de aprendizaje se clasifican de acuerdo al tipo de aprendizaje en este caso se citan únicamente dos tipos de aprendizaje en este caso el de asociación y por reestructuración. A continuación, se describirán cada uno de ellos:

- El aprendizaje por asociación conocido también como aprendizaje memorístico emplea estrategias de aprendizaje como el repaso que permite la recirculación de la información.
- El aprendizaje por reestructuración conocido también como aprendizaje significativo está integrado por una serie de estrategias entre las cuales se encuentran: la elaboración, la organización y la recuperación.

Proceso de enseñanza aprendizaje.

En base a lo afirmado en su trabajo Vygotsky plantea la teoría del desarrollo del conocimiento a partir del medio natural, social, histórico y cultural, como elementos básicos para la construcción del conocimiento del niño donde se debe desarrollar a partir de sus conocimientos previos (experiencias), mismos que el sujeto obtiene de su medio para acomodar la información obtenida para y construir su conocimiento.

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

El proceso de enseñanza-aprendizaje constituye en sí la parte más fundamental del acto educativo, el cual existe un intercambio de conocimientos entre el docente y los estudiantes. Carballo, S. (1978) considera que el proceso de enseñanza-aprendizaje está conformado por cuatro etapas que son planeamiento, conducción, evaluación y relaciones interpersonales, fases que se presentan en forma ordenada y sistemática. En cuanto al planeamiento es una fase que presenta diversos componentes en los cuales se van a considerar diferentes aspectos de la situación educativa. El planeamiento es un proceso activo en el cual interviene el docente y consiste en seleccionar los recursos didácticos, así como las estrategias y metodologías que utilizará para que se cumplan los objetivos educativos. Dicho proceso está basado en los siguientes principios: coherencia, secuencia, elasticidad, realismo didáctico, precisión y objetividad.

Es decir, la fase de la planeación es la base del proceso de enseñanza-aprendizaje porque será en esta etapa en la cual el docente fije sus metas u objetivos, así como los recursos, técnicas, metodologías y estrategias que va a evaluar durante todo el proceso. El docente debe tomar en cuenta ciertos aspectos como el grupo de estudiantes que tiene y las diferencias individuales que presentan cada uno de ellos, el ambiente escolar en el cual se desarrolla y el conocimiento que el estudiante va a asimilar.

En cuanto a los principios de la fase de la planeación es importante mencionar ciertas características de cada uno, la coherencia es decir que los contenidos que el docente impartirá deben tener secuencia y estar de acuerdo al macro currículo escolar, la secuencia toma en cuenta que los conocimientos deben ir conectados entre sí, presenta elasticidad cuando es flexible es decir está abierto a recibir cambios y sugerencias, el realismo didáctico consiste en que el docente debe tomar en cuenta la realidad de sus estudiantes así como su ámbito, social, cultural y económico para realizar la planificación, y por ultimo deben tener precisión y objetividad es decir la planeación debe ser clara y tener objetivos que se puedan realizar.

1.3 Fundamentación del estado del arte

Azas Duran, E.N. (2014), en su tesis de maestría titulada “Las estrategias lúdico-didácticas y la lectoescritura durante el proceso docente educativo de los estudiantes de segundo y tercer año de educación general básica” de la Universidad Estatal de Bolívar, afirma en sus conclusiones finales que las actividades lúdicas generan un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea: ameno, afectivo, productivo, potenciador de la integración y la cohesión grupal. Además, el mismo se puede utilizar como recurso de inducción, repaso o refuerzo de los diferentes temas y contenidos a explicar.

Esta aseveración refuerza la importancia del empleo de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, en lo que aporta y beneficia la utilización de las mismas en el desarrollo de los estudiantes, el aporte que brinda en el área de lengua y literatura con accionar en el campo de la lectoescritura y no solo en este campo sino en otros temas y contenidos.

Por consiguiente, en el trabajo de investigación titulado “La lúdica como estrategia didáctica”, previo a la obtención del título de magister en educación de la Universidad Nacional de Colombia de la autora Posada, R. (2014), argumenta que es importante dar a ala lúdica su relevancia en los procesos vitales y formativos, estableciendo su relación con el juego consecuentemente comprendiendo que la analogía lúdico-juego se expande en todas las áreas y disciplinas. Uno de los objetivos centrales de este trabajo

fue consolidar a la lúdica como una estrategia educativa moderna y motivadora que genere sinergia y articulación a nivel de los actores del proceso pedagógico. Luego de ser aplicada la propuesta de este trabajo se concluyó que:

- La lúdica es aplicable a diversas situaciones.
- Se toma a la lúdica y el juego como actividades infantiles, poco serias, aplicables a nivel pedagógico en la edad escolar, edades en las que se inscriben la mayoría de trabajos.
- Se emplea a la lúdica como un medio para lograr un fin.
- La actitud lúdica y su aplicabilidad didáctica debe ser generada por los sujetos de aprendizaje.
- La lúdica es constructivista, es aprendizaje en acción integral.

De manera que se comprueba que la lúdica dentro de los procesos pedagógicos genera ambientes de propicios para el aprendizaje en diferentes áreas y disciplinas, en tanto también se la ve como una actividad constructivista.

Casa, M., y Alexandra, C. (2015), de la Universidad Técnica de Ambato determino como tema de estudio “Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados”, con el fin de resolver el problema metodológico que afecta directamente el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes objeto de estudio, para esto se fundamentó en el enfoque cualitativo porque se recolecto datos obtenidos de la investigación para obtener las características propias del problema : cuantitativo porque permitió realizar tabulaciones de datos , cuadros y gráficos interpretativos mismo que ayudaron a determinar las falencias existentes en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a la falta de actividades educativas innovadoras y divertidas apropiadas para que se desarrolle en ellos el pensamiento crítico reflexivo.

Para contrarrestar este problema se planteó la elaboración de un manual lúdico multimedia con un grupo de actividades lúdicas educativas basadas en JCLIC mismo que fomentara el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los niños. Los usos de actividades educativas basadas en la lúdica pueden ir de la mano con los tics, ayudando

no solamente a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje sino también al desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de los educandos.

Otro de los trabajos de investigativos que guarda relación con el presente es el de Cabrera Rivera, M.E. (2016), el mismo se titula “Estrategias didácticas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales” y pertenece a la Universidad Central del Ecuador. En este se determinó que debido a la falta de aplicación, conocimiento y limitada aplicación de estrategias didácticas lúdicas era necesario implementar las mismas como parte del proceso educativo para que la enseñanza tuviera un enfoque motivador, se recolecto datos aplicando la técnica de la entrevista y la encuesta, los resultados obtenidos dieron a notar que los docentes aplican actividades lúdicas a veces y que a los estudiantes les agrada que ellos aplicaran las mismas más seguido en el área de Ciencias Naturales de manera especial, por tal motivo se propuso elaborar una guía de juegos didácticos que apoyen al docente a despertar el interés del estudiante por aprender y mejore así los alcances de aprendizaje. Luego de la aplicación de la propuesta de este trabajo se llegó a concluir que:

- Las aplicaciones de estrategias didácticas lúdicas tienen una influencia positiva en los estudiantes de octavo año de EGB puesto que en su gran mayoría muestran una mejora en la atención y concentración en la asignatura, así como también logran alcanzar aprendizajes de manera óptima.
- Los docentes dejaron de utilizar estrategias como la lectura comprensiva y resúmenes estrategias propias del tradicionalismo. Comenzaron a trabajar con estrategias lúdicas como el crucigrama haciendo que la clase sea más amena y divertida.
- Se notó un cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En lo expuesto anteriormente podemos evidenciar los beneficios de implementar la lúdica como estrategia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, así como también el cambio de paradigmas en los docentes al momento de utilizar estrategias innovadoras.

Delgado Bageza, P. (2016), realizó una tesis de maestría para la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, titulada “Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora”, el enfoque que se utilizó en dicho documento fue el cuantitativo, se usó la técnica de la observación, el objetivo principal del trabajo fue mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de matemática para lograr esto se desarrolló un manual de juegos que comprenda de diversas actividades lúdicas encaminadas a mejorar el aprendizaje y motivar al estudiante para que aprenda matemática.

Por consiguiente, se reconoció la necesidad de incorporar al juego como recurso y estrategia didáctica para contribuir a la enseñanza de las matemáticas y se concluyó que: las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje ayudan a conservar el interés por la matemática y a la vez fortalecen la capacidad de análisis en los estudiantes con la ayuda de un manual de juegos que contemple diversas actividades de motivación.

Con el desarrollo del trabajo mencionada anterior mente se pudo evidenciar las fortalezas que tiene el componente lúdico en el PEA de la matemática, así también los beneficios que obtienen los estudiantes al realizar dichas actividades. Asíendo de la matemática un área divertida de aprender utilizando la reflexión y la lógica.

En la revista científica Eureka sobre la Enseñanza y Divulgación de las Ciencias se encuentra el estudio de una “Propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil”, la misma fue realizada por Fernández-Oliveras, A., Correa, V.M., y Oliveras, M.L. (2016), los fundamentos teóricos utilizados para la ejecución de este trabajo científico fueron los encontrados en las tesis de autores clásicos como Rousseau (1985), quien apoyaba el aprendizaje mediante la experimentación, Montessori (1964), que defendía el desarrollo de los sentidos y el ensayo-error, Decroly (1965), que apostaba por los “centros de interés” del niño y el uso de materiales presentes en su vida cotidiana y Frobel (1902), pionero en la propuesta del juego como metodología de enseñanza aprendizaje.

El artículo antes mencionado resume una investigación basada en un juego educativo original, cuyo objetivo fue abordar la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas de las matemáticas y las ciencias experimentales en el contexto del aula, de una forma más lúdica. Fue probado por dos ocasiones con los alumnos de un centro de Educación Infantil. Los resultados obtenidos permitieron extraer conclusiones sobre la educación de dicho juego. Con el mismo se analizó la viabilidad del juego original y comprobó la eficacia de la metodología lúdica y globalizada en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas y las ciencias experimentales.

1.4 Conclusiones Capítulo I

- La definición de actividades lúdicas es variada y a la vez se ha ido cambiando según el contexto en que se mire, el uso de la lúdica en el transcurso del tiempo ha ido evolucionando dejando de mirarse como el simple acto de jugar convirtiéndose en una herramienta estratégica para el proceso de aprendizaje de los niños.
- Bruner, Bandura, Piaget, Vygotsky, Froebel, aportan un gran conocimiento al desarrollo investigativo, ya que se han cambiado antiguos paradigmas por nuevos dejando de lado la educación tradicionalista, proyectándose al cambio por una educación constructivista, donde el estudiante es el encargado de generar su propio conocimiento en donde el docente es la guía del proceso en general.
- Los modelos de aprendizaje citados denotan lo característico de cada uno de ellos, la variante de cada uno de los procesos y los cambios de perspectiva en cada una de las formas en como se ve al educando y al educador. Todo esto da origen al surgimiento de formas nuevas de enseñar para que el aprendizaje sea mejor y los resultados sean óptimos.

CAPÍTULO II. PROPUESTA

2.1. Título de la propuesta.

“Guía de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso”

2.2. Objetivo.

- Optimizar y dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso mediante la utilización de actividades lúdicas en el periodo lectivo 2018-2019.

2.3. Justificación.

La presente propuesta surge de la necesidad de implementar la lúdica como una herramienta innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de segundo año E.G.B paralelo “D”, siendo esta un elemento indispensable para favorecer su desarrollo integral. Debido a los resultados obtenidos y comprobados en trabajos de investigación citados en el presente se corrobora su utilidad y eficacia a la hora de enseñar, pues propicia el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños y genera en ellos estados de libertad, gozo y disfrute a la hora de aprender.

Desde tiempos anteriores, en la mayoría de instituciones educativas prima el afán de cumplir con normas establecidas en tiempo record, impidiendo que el docente pueda dedicarse de lleno a conocer mejor a sus estudiantes y a proponer nuevas estrategias que faciliten su aprendizaje e enriquezcan su quehacer pedagógico. En el campo pedagógico actual, se busca la calidad educativa basada en los intereses y necesidades de los estudiantes, en la búsqueda de favorecer el P.E.A y a la vez mejorar el acto de enseñar a través de experiencias innovadoras que logren la adquisición de conocimientos y habilidades, de una forma lúdica y creativa.

Para cambiar la realidad de los estudiantes antes mencionados se inició con la aplicación de una entrevista al rector de la unidad educativa y encuestas a los estudiantes y docentes. El resultado que arrojaron las encuestas realizadas a los estudiantes fue el 85,50% de los estudiantes consideran que su interés en la clase se despierta cuando su profesora utiliza estrategias de enseñanza (juegos-dinámicas), de igual forma el 45,50% asegura que su profesora integra en ocasiones juegos didácticos para aprender, al 90,75 % les gusta que su profesora realice juegos didácticos en la clase, del mismo modo el 85,75% manifiesta que cuando el juego es parte de la clase prestan atención a la misma y un 95,50% afirman que el realizar juegos lúdicos en la clase influye en su interés por aprender. Se finaliza concluyendo que los educandos necesitan que se desarrollen actividades lúdicas en clases.

En el caso de los docentes el 95,50% considera importante el desarrollo de la expresión lúdica en sus clases, mientras que solamente 15,50 % utilizan algunas actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, un 10,25 % afirma haber recibido un curso, guía o manual sobre el desarrollo de actividades lúdicas en el P.E.A, un 90,50% considera que la lúdica motiva e influye en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños y finalmente un 97,50 determina que un manual o guía de actividades lúdicas ayudarían a mejorar el P.E.A de sus clases. Se llega a la conclusión que los profesores deben crear ambientes amenos y lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños.

En la entrevista dirigida al rector de la unidad educativa asegura que es importante que los alumnos se sientan motivados en el proceso de enseñanza y está completamente de acuerdo que se utilicen las de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades, destrezas y virtudes de los niños. Asimismo, comento que en la institución nunca se ha desarrollado un trabajo de investigación sobre este tema, por lo que es notorio que nunca se ha recibido se ha recibido un curso, taller, manual o guía para desarrollar actividades lúdicas en el proceso de educación de los niños.

Al observar estos resultados se concluyó que los estudiantes necesitan motivación constante, de tal manera que se capte su interés y atención. La docente debe utilizar de manera constante actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje y finamente la institución necesita un manual o guía de actividades basadas en la lúdica para desarrollar en clase. Ante esta realidad, se genera la necesidad de proponer las siguientes actividades para el aula, las mismas que buscan implementar la lúdica como estrategia para favorecer el aprendizaje de los niños, el desarrollo de sus habilidades es de gran importancia.

Hay que tomar en cuenta que a todos los niños les complace divertirse y este elemento hace parte de su razón de ser, es necesario sumar la lúdica a todas las actividades educativas, ya que aparte de favorecer el aprendizaje, les permite a los docentes adquirir un mejor conocimiento de sus educandos y desarrollar estrategias innovadoras que respondan las necesidades de estos. Por tal razón, es importante que los miembros de la comunidad educativa se interesen por conocer las necesidades e intereses de los estudiantes para que de esta forman puedan proporcionar ambientes lúdicos.

La presente propuesta es relevante porque en la institución no existe un estudio realizado sobre el tema de modo que contribuirá al fortalecimiento conceptual y metodológico ayudando a la institución educativa a alcanzar sus objetivos institucionales mismos que se encuentran versados en su P.E.I. Gracias a la implementación de estas actividades innovadoras se cambiará la realidad de las aulas de clase, además de que ayudará a alcanzar los perfiles de salida del bachillerato nacional ecuatoriano creando elemento humano justo, solidario e innovador. Se destaca el uso de estas actividades en el campo tecnológico puesto

que es flexible para cualquier ámbito tenga o no relación con el aprendizaje y desarrollo de la niñez.

2.4. Desarrollo de la propuesta.

La implementación de la lúdica en las actividades cotidianas se ha tornado una necesidad cada vez más frecuente principalmente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas; es por ello que en este trabajo se presentan nuevas alternativas para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje en las cuatro áreas consideradas bases de la educación ecuatoriana.

2.4.1 Elementos que la conforman.

Las 10 actividades lúdicas flexibles y adaptables para las cuatro áreas del conocimiento que se encuentran en esta guía están conformadas por los siguientes elementos:

Fundamentación teóricos:

Dentro de los fundamentos teóricos más relevantes en los que se basa este trabajo son los de: Piaget (1951). El juego es una forma de asimilación. Desde la infancia a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de su realidad a esquemas que ya tiene. El ser humano es un ente activo, que obtiene conocimiento a través de la exploración del medio que lo rodea, por ello Piaget relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Vygotsky (1966). El juego es la realización imaginaria, ilusoria de deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente. “Citado en Montealegre, R. 2016, (p.276). El escenario imaginativo, se construye a partir del juego simbólico, el niño, le asigna a un objeto el significado del otro, quebrando de este modo la relación entre objetos y significados. El niño juega con un lápiz que simula ser un avión.

Froebel (1826). El niño aprende jugando, dentro de sus aportes están: a) La educación debe tener más momentos de juego, disciplina, trabajo y libertad, b) Los docentes deben

favorecer la libre expresión del alumno, c) Se debe estimular la creatividad y la manipulación de materiales didácticos, d) Propiciar la participación social en clases y e) Desarrollar la motricidad de los niños desde cortas edades.

Para Maíllo (1935) la escuela debe tener un papel activo, facilitando la transición en el niño del juego al trabajo. Si se quiere que estas actividades sean satisfactorias para él, habrá de responder a sus intereses, ya que el trabajo será amable, en la medida que tome los caracteres de un juego y los tomará en la medida que se apoye en las actividades lúdicas, es decir, en la medida que responda a sus necesidades especiales y profundas. (p.5).

Todas las teorías expuestas tienen una significancia en el tema de las actividades lúdicas, pues cada una de ellas reflejan la importancia del juego y las actividades lúdicas dentro del proceso del aprendizaje. Además, se puede evidenciar el papel que tienen dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las cuatro materias básicas. En el área de Lengua y Literatura encontramos una relación con los estudios realizados por Vygotsky y Piaget, la asignatura de Matemática tiene relación con el trabajo de Piaget, Estudios Sociales y Ciencias Naturales se relaciona de manera notable con las teorías de aprendizaje expuestas por Bruner, Bandura, Vygotsky y Froebel. Por otra parte, Maíllo recalca el papel que tiene la escuela en la transición del juego al trabajo, la motivación que puede brindar al educando para trabajar utilizando las actividades lúdicas.

Actividades lúdicas: Son acciones sistematizadas y ordenadas en las que el juego es el principal elemento que las conforma, esto hace que sean llamativas, entretenidas y motivadoras. Generan en espacios adecuados para la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades en los educandos. No solo contribuye con el crecimiento intelectual del niño si no también con la parte humana integral.

Trasferencia de conocimientos: Es el conjunto de actividades en caminadas a la difusión de conocimientos, experiencias y habilidades con el fin de facilitar tanto el uso, como la aplicación y la explotación del conocimiento

Atención y concentración: Consiste en plasmar la atención en una sola orientación, afinando la comprensión en un solo punto.

Motivación y automotivación: La motivación se determina como estímulo, impulso, ganas, razones, deseos y voluntad para realizar acciones, el motivo por el cual se llega a realizar algo es por automotivación que no es que más que sentirnos capaces de realizar cualquier cosa.

Proceso de enseñanza –aprendizaje: Es el procedimiento por medio del cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones parten en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento. En ella se encuentran los componentes tales como: los objetivos, contenidos, las formas de organización, métodos, medios y la evaluación.

Las actividades están compuestas por:

Objetivo: Es el fin al que se desea llegar o la meta que se quiere lograr, es medible, observable y alcanzable.

Destreza con criterio de desempeño: Es lo que se desea alcanzar con la ayuda de varios procesos y métodos. Se subdivide en tres componentes: contenido procedimental, conceptual y actitudinal; de igual forma encontraremos codificaciones de los objetivos y sus desagregaciones. Las destrezas a alcanzar se enmarcan en propiamente según el área en: comprender conversaciones exploratorias e informales desde el análisis del propósito comunicativo, la formulación de opiniones y comentarios relacionados con el tema, así como también la conciencia fonológica semántica (Lengua y Literatura); números y sus funciones, conteo, nociones de suma y resta (Matemática), conciencia ciudadana, desarrollo del pensamiento crítico, práctica de valores, civismo (Estudios Sociales), cuidado del medio ambiente, higiene personal la y el respeto por la naturaleza (Ciencias Naturales).

Básicos Imprescindibles: Aprendizajes mínimos y obligatorios para la promoción escolar, se deben alcanzar en los niveles que se promueven, por lo general son muy difíciles de conseguir en lo posterior: estas destrezas tienen códigos los cuales están formados por letras y números, las letras significan la codificación del área, el primer

número es el subnivel o nivel, el siguiente es el número de bloque curricular y por último está el número de la destreza (DCD).

Básicos Deseables: Son aquellos que pueden lograrse o recuperarse con facilidad en momentos posteriores , no producen riesgos si no son logrados.

Justificación: En esta parte se describe la utilidad, el beneficio y el área en la que se puede utilizar la actividad propuesta a desarrollarse.

Recursos: Son todos los materiales que serán utilizados para que la actividad pueda ejecutarse. La mayoría son de fácil acceso , nada complicados de encontrar en el medio.

Acciones Previas: Son las acciones que se deben realizar antes de que se ejecute la actividad.

Procesos: En ellos se encuentran las habilidades para asimilar y procesar datos, estimando y vinculando la información desde la experiencia, la apreciación y otras maneras para realizarlo. Esta parte es el corazón de la propuesta pues aquí se encuentra la esencia misma de la actividad lúdica.

Evaluación de la actividad: En esta parte se encuentran tanto el criterio de evaluación e indicadores de evaluación.

Criterio de Evaluación: El mismo va acorde con las destrezas que el estudiante debe alcanzar, donde se demostrará si el estudiante alcanzó o no a desarrollar la destreza deseada.

Indicador de Evaluación: Muestra de forma definitiva el alcance de la destreza en la que se trabajó. Va de la mano tanto con las técnicas e instrumentos de evaluación utilizados para demostrar cada una de las destrezas trabajadas.

Recomendaciones: Da a conocer una serie de sugerencias que se pueden utilizar para optimizar el trabajo con cada una de las diferentes actividades.

2.4.2 Explicación de la propuesta.

La propuesta que se plantea solucionará las insuficiencias identificadas en el diagnóstico realizado anteriormente. El manejo de herramientas innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje permitirán mejorar el rendimiento académico, avalando la adquisición de los conocimientos de manera más efectiva e interactiva, no

obstante, la falta de capacitaciones y aplicación de estrategias hacen que exista poca comprensión y análisis de contenidos en los estudiantes. Ante esta situación surge la propuesta “Actividades lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso en el periodo lectivo 2018-2019”

El componente lúdico corregirá los problemas de falta de atención, motivación, concentración y desinterés. De modo que los procesos tanto de enseñanza y aprendizaje mejoraran, logrando que los educandos alcancen las destrezas requeridas y su formación integral. Al docente le ayudará a llevar de manera diferente cada una de las clases que imparta, puesto que utilizará actividades innovadoras que cambian por completo la relación de docente/estudiante y estudiantes/estudiantes. Aportará en la institución ayudando a perfeccionar los procesos de enseñanza y aprendizaje, será la primera vez que se realice un trabajo de este tipo en la Unidad Educativa.

En las asignaturas donde se propusieron cada una de las actividades se optimizará lo siguiente: (Lengua y Literatura) el reconocimiento de fonema-grafema, lectura, escritura, comprensión y análisis de textos, descripción, atención y concentración. En (Matemática) el conteo, reconocimiento y escritura de números, nociones básicas de suma y resta. Mientras que en (Ciencias Naturales) normas de aseo y cuidado del cuerpo, reconocimiento del espacio-tiempo y cuidado del medio ambiente. Finalmente, en el área de (Estudios Sociales) rescate de valores, reconocimiento de identidad y convivencia con la comunidad. Todo esto está direccionado para el segundo año de E.G.B, pero cabe mencionar que los contenidos (temas) y asignaturas pueden ser cambiados según la necesidad en la que se requiera pues son flexibles.

En la parte afectivo-motivacional beneficiará para crear un ambiente amigable, el trabajo colaborativo, el compañerismo y sobre todo a inculcar valores que se han venido perdiendo como, ser solidario, caritativo y respetuoso. En lo cognitivo o intelectual provoca en los estudiantes la atención, observación, a ser un ente crítico y a manejar la lógica, imaginación, creatividad e iniciativa, se convierte en un ser investigativo y la búsqueda de nuevos conocimientos. En el aspecto conductual se

promueve el nivel crítico de los estudiantes la disciplina, respeto, conducta, constancia, perseverancia, responsabilidad, eficacia, eficiencia, constancia, lealtad entre otras.

2.4.3 Premisas para su implementación.

Para lograr la implementación de las actividades expuestas en esta guía se realizó lo siguiente:

CRONOGRAMA DE TRABAJO

TABLA 3. CRONOGRAMA DE TRABAJO.

OBJETIVO	ACCIÓN A REALIZARCE	EVALUACIÓN DE RESULTADOS Y/O IMPACTOS DE LA PROPUESTA	TIEMPOS	RESPONSABLES
Comprobar la efectividad de la propuesta en la práctica diaria.	Presentación de la propuesta.	Elaboración y aplicación de una prueba pedagógica final que demuestre los resultados generados por la práctica de las actividades lúdicas.	1 de noviembre	Docente. Estudiantes.
	Socialización de la propuesta.		4 de noviembre	Docente. Estudiantes.
	Planificación de las actividades para su implementación		Durante el tiempo que dure la ejecución de las actividades	Docente. Estudiantes.
	Ejecución de las actividades lúdicas propuestas.		Del 1 de diciembre al 30 de mayo (seis meses) en el período de dos horas clase.	Docente. Estudiantes.
	Evaluación de resultados de		Durante seis meses	Docente. Estudiantes.

	cada actividad realizada.			
--	---------------------------	--	--	--

Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

Introducción

El mejoramiento de la calidad de la educación, se ha convertido en un reto que debemos asumir los docentes como un deber y compromiso con el país. Buscando siempre el bienestar de los niños y niñas. Para asumir y poder llevar a la práctica este gran desafío de mejorar la calidad de nuestra enseñanza, lo primero que debemos hacer es tomar conciencia de la importancia que tiene nuestra labor en la sociedad, no debemos caer en el conformismo, facilismo y estrés, hay que salir de la zona de confort y la rutina que se tiene a diario al momento de llevar a cabo el proceso de enseñanza. Debemos buscar nuevas estrategias de enseñanza para que el aprendizaje sea significativo e integral.

Bernal Martínez, I.D. (2015). La lúdica es importante porque permite que los individuos exploren, experimenten, expresen y aprendan un sin número de conocimientos. No obstante, también es un componente base para la formación frente al entorno donde el individuo se encuentra inmerso y a la relación que pueda tener con la comunidad. (p.13). La lúdica en los procesos tanto de enseñanza como de aprendizaje en un factor determinante para la consumación correcta de dichos procesos.

Consiente del rol que poseo como maestra de educación básica y observando la necesidad que tienen los niños de mejorar el proceso de aprendizaje presento esta guía que ha sido diseñada con la seguridad de brindar una herramienta útil para perfeccionar los procesos tanto de enseñanza como de aprendizaje, mediante diferentes actividades lúdicas flexibles para cualquier tema o área de conocimiento.

La ejecución de esta guía permitirá desollar la creatividad, colaboración, expresión oral y escrita, lectoescritura, nociones básicas de suma y resta, el respeto a la vida y el cuidado del medio ambiente, rescate de valores y ciudadanía. La enseñanza y aprendizaje son procesos sumamente importantes para la formación de los educandos, cada alumno aprende de modo diferente a su desarrollo madurativo, este no es igual,

es por esto que mediante la implementación de la propuesta en los procesos de todas las áreas con las que se trabaja beneficia a cada uno de los diferentes ritmos de desarrollo.

Prosiguiendo es necesario fomentar el amor e interés por el aprendizaje ya que si no hacemos los estudiantes van a cansarse y a mostrar poco interés, no van a lograr los objetivos planteados, el proceso se retrasará y su formación no será parcial. Por esto y por un sin número de situaciones más es conveniente ser el guía dejando el tradicionalismo a un lado, fomentando la relación entre el docente y estudiante ayudando de esta forma al progreso del aprendizaje de todas las áreas.

Esta guía será de beneficio para los docentes y especialmente para los estudiantes de la Unidad Educativa “Toacaso”, así como también para la Unidad Educativa pues será un precedente para que se sigan realizando trabajos de esta índole. Los roles que deben cumplir los principales beneficiarios de este trabajo de investigación son los siguientes:

Roles de los Estudiantes:

- Intervenir en la aplicación de las actividades expuestas, como actores principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Alcanzar las destrezas con criterio de desempeño impresendibles en cada una de las áreas fundamentales del segundo año de Educación General Básica establecidas en la Reforma Curricular en las áreas como: de Lengua y literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Roles de los Docentes:

- Perfeccionar los procesos realizados en clase mediante el desarrollo de las actividades lúdicas en cada una de las áreas de trabajo.
- Utilizar la guía de forma adecuada y constante para evidenciar los cambios esperados tanto en el proceso de enseñanza como en el de aprendizaje.

Objetivo de la Guía:

- Impulsar la participación de los actores principales del proceso de enseñanza-aprendizaje del 2° año “D” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Toacaso, mediante el uso de actividades lúdicas sistematizadas, para optimizar y dinamizar el P.E.A de las cuatro materias básicas de estudio ampliando, conocimientos, habilidades y destrezas que se enmarcan dentro del Currículo actual.

GUÍA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA EL PROCESO
DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO AÑO “D” DE LA
UNIDAD EDUCATIVA
TOACASO.



ACTIVIDAD N°1

ESCALERAS PREGUNTONAS

Objetivo: Apreciar el uso estético de la palabra, a partir de la escucha y la lectura de textos literarios, para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. Ref.(O.LL.2.11)

Destreza con criterio de desempeño: Escuchar y leer diversos géneros literarios, para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. Ref.(LL.2.5.1)

Justificación:

Actividad lúdica que dinamiza el proceso de enseñanza aprendizaje, fomenta el disfrute de la lectura, ejercita la comprensión lectora, reafirma el arte de escuchar y capta la atención del estudiante. Además, la misma puede ser aplicada en áreas como Ciencias Naturales, Estudios Sociales y hasta Matemáticas. Ya que es muy flexible fácil y sencilla de aplicar. No es una camisa de fuerza pues el docente puede cambiar muchos aspectos de la misma acomodándose a su necesidad y realidad.

Recursos:

- El texto que sea objeto del tema de estudio “Cuento”.
- Pliegos de cartulina.
- Marcadores.
- Siluetas de animales o muñecos.
- Cinta adherible.

Acciones previas:

- Leer el texto escogido con anticipación y preparar una guía de preguntas a las cuales se pueda responder con “verdad o mentira”.
- Dibujar en cada uno de los pliegos de cartulina una escalera de frente o de perfil con 10 o más escalones.

- Realizar las siluetas de animales o muñecos según el tema escogido.

Proceso:

- 1.- El docente lee el texto en voz alta.
- 2.- Se realizan comentarios sobre el texto.
- 3.- Los estudiantes deben ser divididos en dos o más equipos, según se crea conveniente.
- 4.-El docente coloca en la pizarra las escaleras graficadas en cartulina, para cada equipo y se ubica al lado de ellas la silueta del animal o muñeco que el equipo escoja.
- 5.-De la lista de preguntas elaboradas con anterioridad el docente debe realizar una pregunta a cada integrante de los equipos formados o a su vez puede escoger a un participante de alguno de los equipos para que efectúe la pregunta a uno de sus contrarios. El participante cuestionando tiene que responder “verdad o mentira”. El estudiante que da la respuesta correcta debe tomar el muñeco que representa a cada equipo y subir un escalón de la escalera correspondiente. Si la respuesta es incorrecta el muñeco debe permanecer en el mismo escalón.
- 6.-Si el estudiante da la respuesta incorrecta o no la sabe, se hace la misma pregunta al miembro del otro equipo.
- 7.-El equipo que más escalones suba es el ganador.



GRÁFICO 4.ESCALERA ESTRATÉGICA.
Fuente: <https://www.etapainfantil.com/metodo-escalera-estrategia-motivar-ninos>

Evaluación de la Actividad.

Criterio de evaluación: CE.LL.2.10. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.

Indicador de evaluación: I.LL.2.10.1. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura. (I.1., I.3.).

Técnica de evaluación: Prueba Oral

Instrumento: Guía de preguntas de acuerdo al tema de la lectura.

Recomendaciones:

- En el desarrollo de esta actividad lúdica se puede observar que el estudiante además de que se divierte está siendo evaluado en todo el transcurso de la actividad.
- El docente puede elaborar su propia escala de valor, y dar un valor a cada una de las participaciones de los estudiantes según como se hayan contestado las preguntas.
- Tomar en cuenta el tiempo que le llevara ejecutar la actividad.

Luego de su desarrollo

- Se notó en los estudiantes una gran aceptación por la actividad ya que se divirtieron aprendiendo de manera fácil y divertida las secuencias de una historia (inicio, nudo y desenlace), así como también reconociendo datos específicos de un texto.

ACTIVIDAD N°2

LOS DIBUJOS QUE HABLAN

Objetivo: Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar mantener el tema de diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio. Ref. (O.LL.2.3)

Destreza con criterio de desempeño: Realizar exposiciones orales sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar. Ref.(LL.2.2.5)

Justificación:

Es una actividad lúdica que apoya al proceso de enseñanza aprendizaje, ejercitando la fluidez de la expresión oral del niño, la capacidad de escuchar, el desarrollo de sus propias ideas y criterios de descripción. También se puede aplicar en las áreas de Ciencias Naturales, Estudios Sociales y Matemática. El docente puede darle el uso que creyere conveniente porque puede adaptarse a la realidad y la necesidad del niño.

Recursos:

- Cartulinas blancas tamaño A4.
- Lápiz y borrador.
- Pinturas.
- Una caja de cartón.

Acciones previas:

- Realizar un listado de todos los estudiantes.
- Recortar los nombres del listado y tenerlos listos para la clase.

Proceso:

- 1.- Introducir dentro de la caja los papeles con los nombres de los niños.
- 2.- Hacer un círculo con los niños en un área espaciosa.

3.-Jugar al juego del tingo- tino-tango, el mismo que se debe realizar con la caja de cartón en donde se encuentran los nombres de los estudiantes, la caja se ira pasando por cada uno de los participantes cantando “tingo-tingo”, hasta que sueñe tango y el estudiante al que le recaiga esta palabra debe sacar un papel de la caja.

4.-Los estudiantes se unirán en equipos luego de que el docente les ayude con la lectura de los nombres de sus compañeros de equipo.

5.- Se entregan las cartulinas y se pide que cada uno de los estudiantes dibuje y pinte a su pareja de equipo.

6.-Pedirles que dialoguen sobre las semejanzas y diferencias que existen en sus dibujos.

7.- Luego pedir que cada uno de los estudiantes exponga su dibujo, detalle el nombre de su compañero, características físicas, comportamentales y algunos detalles que se describan en el dibujo.

8.- Además también deben exponer las semejanzas y diferencias de entre los dos compañeros de equipo.

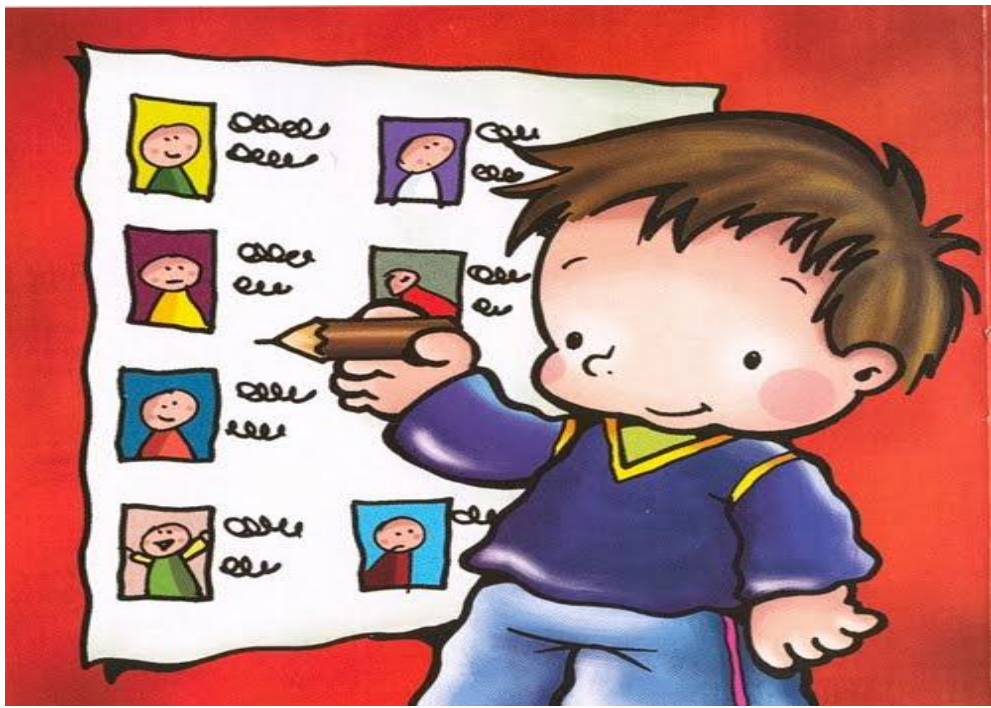


GRÁFICO 5.ESCALERA ESTRATÉGICA.

Fuente: <http://www.imagui.com/a/nino-exponiendo-para-colorear-cqepoeaXz>

Evaluación de la actividad:

Criterio de evaluación: CE.LL.2.4 Expone oralmente sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar, y los enriquece con recursos audiovisuales y otros.

Indicador de evaluación: I.LL.2.4.1. Realiza exposiciones orales, adecuadas al contexto escolar, sobre temas de interés personal y grupal, y las enriquece con recursos audiovisuales y otros. (I.3., S.4.)

Técnica de evaluación: Observación.

Instrumento: Escala Valorativa.

En la siguiente escala se valorará del 1 al 10

TABLA 4. ESCALA DE VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD.

N°	Nómina	Participación Individual	Participación Grupal	Elaboración del dibujo	Fluidez de la exposición	Puntaje Total

Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

Recomendaciones:

- Se recomienda utilizar formas variadas de evaluación.
- También se puede variar el desarrollo de la misma cambiando el tema de la descripción, se lo puede hacer con objetos u animales.
- Estipular el tiempo necesario para desarrollar la actividad pues el exponer los trabajos de cada grupo puede llegar a ocupar por lo menos dos periodos.

Luego de su desarrollo

- Esta actividad deleitó a los estudiantes ya que por medio su de la imaginación y creatividad lograron plasmar de manera ocurrida a sus compañeros, determinando así sus características internas y externas, desarrollando así la oralidad.

ACTIVIDAD N°3

EL TREN DE LAS SORPRESAS

Objetivo: Reconocer el fonema de la consonante /n/, mediante la utilización de diversas actividades lúdicas para llegar de tal manera a reconocer el grafema. Ref.(O.LL.2.8).

Destreza con criterio de desempeño: Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura y los fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas. Ref.(LL.2.4.7)

Justificación: sirve para reconocer fonemas.

La presente actividad hace que aprender los fonemas en grupo sea divertido y ameno, así como también desarrolla la conciencia fonológica en los estudiantes. También refuerza el conteo, puede ser desarrollada con cualquiera de los fonemas, además se la puede utilizar con cualquier tema de estudio o asignatura ya sea Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales, el docente puede ajustarla a su necesidad o requerimiento.

Recursos:

- Hojas.
- Lápices.
- Pinturas.

- Regla.

Proceso:

- 1.- Armar un círculo con los niños en el salón de clases o en el patio.
- 2.- El docente se pondrá en el medio del círculo y será la locomotora de un tren he ira gritando “Se viene un tren cargado de cosas que contengan el sonido /n/”
- 3.-Los estudiantes podrán subir al tren siempre y cuando nombren objetos que tengan el sonido “n”. Como nube, niños, naranjas, mono, nido, limón, entre otros. Todos los niños deben tratar de subir al tren diciendo una palabra que tenga el sonido /n/ sin que se repita.
- 4.-Luego entregar una hoja a los estudiantes y pedirles que dibujen todas las palabras que se han dicho para subir al tren. Indicarles que luego de cada dibujo deben de poner una regleta en donde cada cuadrícula representara cada uno de los sonidos que conforman las palabras.
- 5.- Después de dibujada la regleta con el número correcto de sonidos, pedir que cada estudiante localice el sonido /n/, en el nombre del dibujo y marque una X donde llegue a encontrar el fonema “n”.

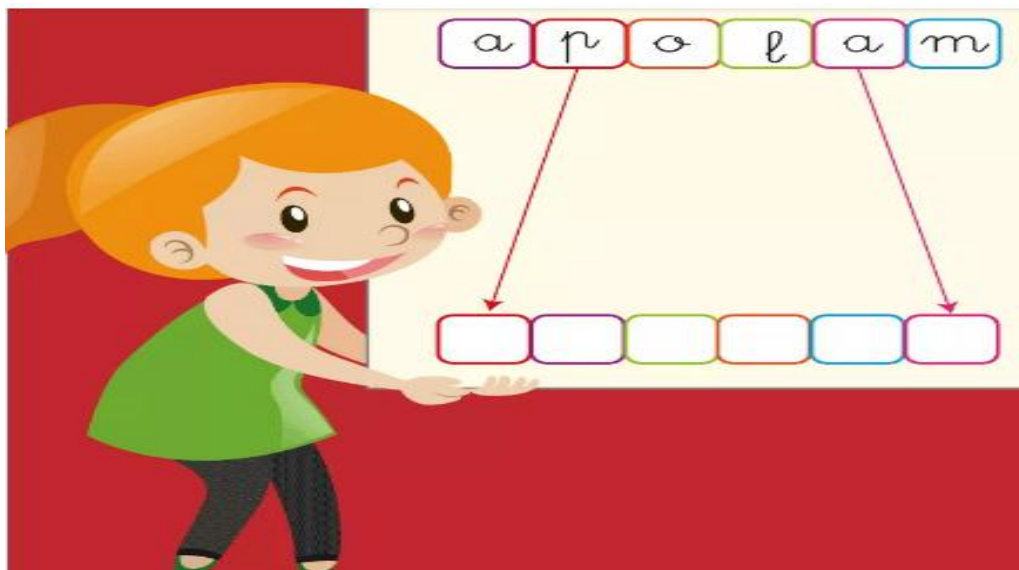


GRÁFICO 6. IMÁGENES QUE HABLAN

Fuente: <https://www.materialdeaprendizaje.com/la-letra-l-lecto-escritura-material-aprendizaje>

Evaluación de la Actividad:

Criterio de evaluación: CE.LL.2.9. Utiliza elementos de la lengua apropiados para diferentes tipos de textos narrativos y descriptivos; emplea una diversidad de formatos, recursos y materiales para comunicar ideas con eficiencia.

Indicador de evaluación: Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura y los fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas. Ref. (I.LL.2.9.2).

Técnica: Portafolio

Instrumento: Reporte (trabajos prácticos)

TRABAJANDO EL FONEMA /N/

Nombre:..... **Fecha:**.....

Grado: Segundo “D”

1.-Reconozca la ubicación el sonido /n/ y marque con una X.

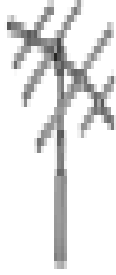



	<table border="1"><tr><td></td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		X						<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>X</td><td></td></tr></table>				X	
	X													
			X											
	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td>X</td><td></td><td></td></tr></table>			X				<table border="1"><tr><td></td><td></td><td>X</td><td></td></tr></table>			X			
		X												
		X												

GRÁFICO 7. TRABAJANDO EL FONEMA /N/.

Fuente: Texto del estudiante para segundo año E.G.B Ministerio de Educación del Ecuador.

Recomendaciones:

- Se recomienda utilizar esta actividad con todos los fonemas.
- En el área de matemática se la puede utilizar en la seriación numérica, unidades, decenas, centenas, nociones de suma y resta. Claro está que para esto debe realizarse ajustes tanto en el objetivo, destreza, criterios e indicadores de evaluación y sobre manera en la parte del proceso.
- La forma de evaluación puede variar puede ser por actividad, escala de valor o por fichas de observación. Cabe resaltar que es una estrategia flexible sujeta a cambios.
- Tomar en cuenta el tiempo que llevara ejecutar la estrategia.

Luego de su desarrollo

- El desarrollar esta actividad gusto a los estudiantes pues se demostró con la ejecución de esta que el aprender fonemas es divertido siempre y cuando se utilicé la lúdica, incentivando al estudiante a querer aprender más.

ACTIVIDAD N°4

BUSCA TU OTRA MITAD

Objetivo: Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura. Ref. (O.LL.2.8)

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.4.7 Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano.

Justificación: Es actividad hace que aprender los fonemas sea divertido, fortalece la lecto escritura y el arte de escuchar. También ayuda a centrar el manejo de definiciones y conceptos, además se la puede utilizar con cualquier tema de estudio o asignatura ya sea Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales, el docente puede ajustarla a su necesidad o requerimiento.

Recursos:

- Caja de cartón reciclable.
- Imágenes de cosas-animales.
- Cartulina.
- Marcadores.
- Palabras escritas en una cartulina de 30x30.

Acciones previas:

- El docente debe tomar las cartulinas que crea conveniente y pegar una de las imágenes al inicio en cada una de ellas.
- Escribir el nombre de la imagen en cada tarjeta.
- Recortar las palabras escritas en las tarjetas en dos midiendo el número de sílabas que tenga la palabra.

- Poner todas las tarjetas en el cartón que previamente debe ser forado.

Proceso:

- 1.- Pedir a los estudiantes que se acerquen a la caja y que tomen una tarjeta.
- 2.- Luego de que tomen la tarjeta el docente debe decirles que deben completar la palabra buscando la otra mitad de la tarjeta.
- 3.- Después de haber completado la palabra conjuntamente entre estudiantes deben leer y notificar que palabra se formó, consiguiente pedirles que formen un grupo. El que tenía la mitad de la palabra con la imagen debe leer la palabra que formo uniendo las dos partes y el que tenía la otra parte debe escribir la palabra leída en la pizarra.
- 4.- Mientras los compañeros del grupo participan leyendo y escribiendo la palabra el resto de participantes deben realizar un listado en una hoja de todas las palabras formadas.
- 5.- Finalmente todos los estudiantes deben leer las palabras formadas en la clase.

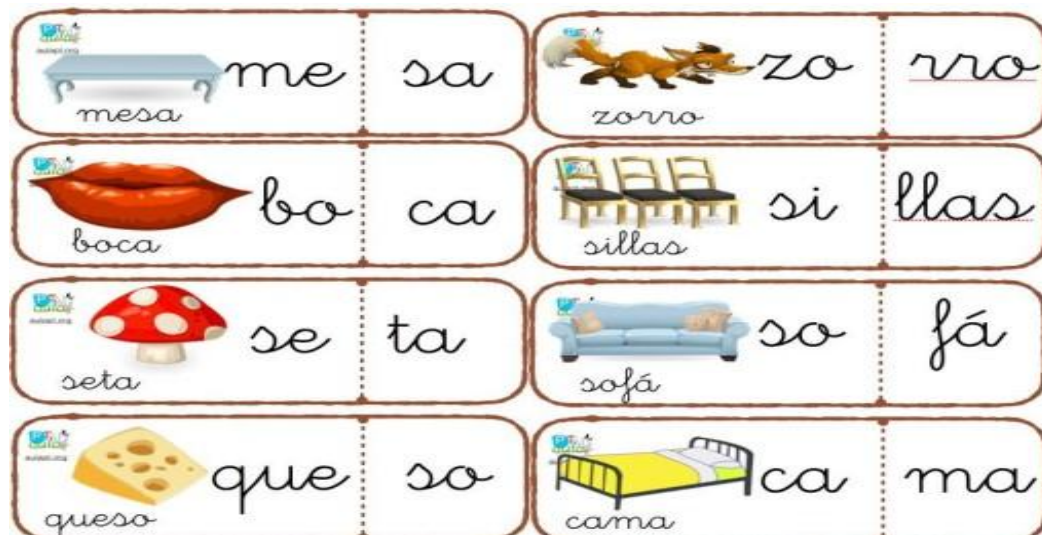


GRÁFICO 8. PALABRAS PICADAS.

Fuente: <https://www.aulapt.org/2015/11/05/conciencia-fonologica-reforzando-la-segmentacion-silabica/>

Evaluación de la actividad:

Criterio de evaluación: CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los

apoya y enriquece con para textos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso.

Indicador de evaluación: LL.2.9.2. Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra formada por dos sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano. (I.3.)

Técnica: Portafolio

Instrumento: Reporte (trabajos prácticos).

FORMANDO PALABRAS NUEVAS

Nombre:..... **Fecha:**.....

Grado: Segundo “D”

1.-Encuentre la otra mitad de la palabra.

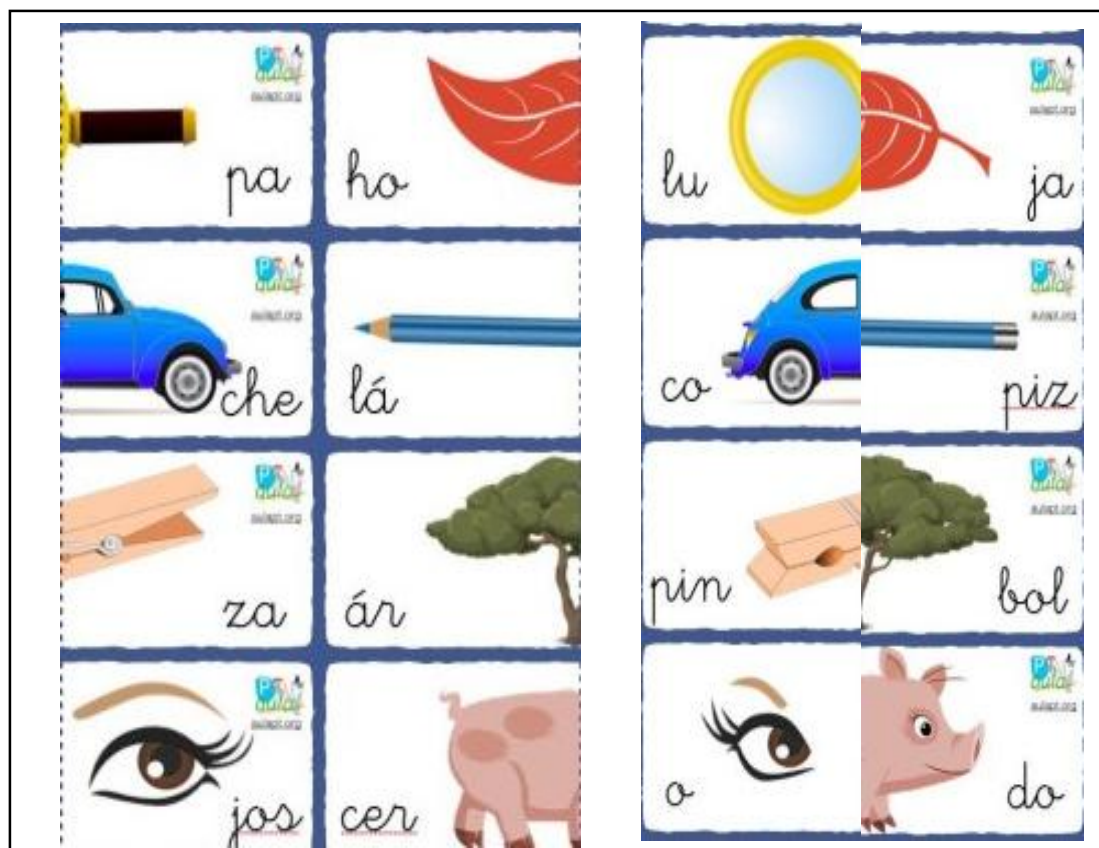


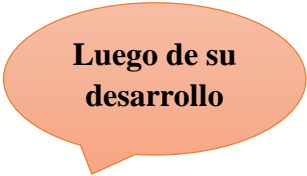
GRÁFICO 9.EJERCICIOS CON PALABRAS PICADAS

Fuente:<https://www.aulapt.org/2015/11/05/conciencia-fonologica-reforzando-la-segmentacion-silabica/>



Recomendaciones:

- Esta actividad se puede utilizar en el área de Ciencias Naturales (reconociendo las partes del cuerpo humano), Estudios Sociales las (profesiones) y Matemática (descubriendo cantidades numéricas).
- El tiempo de esta actividad puede ser definido por el docente porque cada estudiante es diferente y por ende la culminación es de tiempo indeterminado.



Luego de su desarrollo

- El desarrollo de esta actividad agrado mucho a los niños y niñas ya que hizo del aprender a escribir y leer a la vez algo agradable y divertido, con esto queda claro que utilizar el juego como herramienta para alcanzar aprendizajes es beneficioso.

ACTIVIDAD N°5

MEMORIAS

Objetivo: Escribir relatos y textos expositivos en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento. Ref. (O.LL.2.8.)

Destreza con criterio de desempeño: LL.2.3.5 Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de para textos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.

Justificación:

Es una actividad lúdica que apoya al proceso de enseñanza aprendizaje, ejercitando la lectura y escritura, la capacidad de análisis, el desarrollo de sus propias ideas y criterios de descripción. También se puede aplicar en las áreas de Ciencias Naturales, Estudios Sociales y Matemática. El docente puede darle el uso que creyere conveniente porque puede adaptarse a la realidad y la necesidad del niño.

Recursos:

- Imágenes de figuras echas en cartón o pegadas en él.
- Hojas impresas con los nombres de los objetos.
- Una hoja de 4 líneas.

Acciones previas:

- Realizar las figuras en cartón.
- Tener las fichas con los nombres impresos.

Proceso:

- 1.- Formar grupos de tres estudiantes.
- 2.- En cada una de las mesas formadas por los grupos expandir las fichas de las imágenes.

- 3.- Distribuir una hoja impresa por grupo y una hoja de 4 líneas.
- 4.- Los estudiantes deben mirar las fichas de las imágenes y buscar en la hoja impresa el nombre de alguna de ellas. Deben reconocer las palabras y su imagen.
- 5.- Una vez encontradas las palabras pedir a los estudiantes que con cada palabra encontrada realice oraciones sencillas con ellas en la hoja de cuatro líneas.

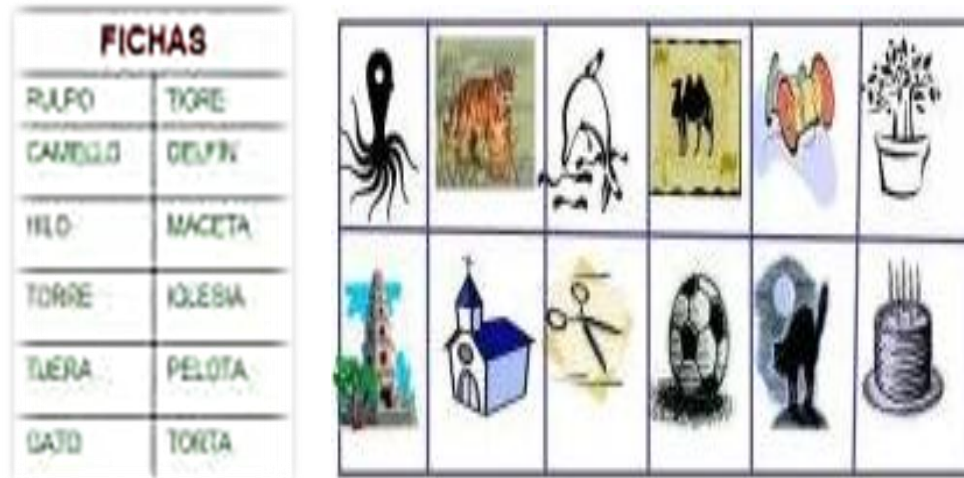


GRÁFICO 10. MEMÓRIA

Fuente: <https://lasrutasdelaaprendizaje.blogspot.com/2015/08/actividades-para-la-lectura>

Evaluación de la actividad:

Criterio de evaluación: CE.LL.2.11. Produce y recrea textos literarios, a partir de otros leídos y escuchados (textos populares y de autores ecuatorianos), valiéndose de diversos medios y recursos (incluidas las TIC)

Indicador de evaluación: LL.2.5.1. Construye los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza-diferencia, objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo, al comprender los contenidos explícitos e implícitos de un texto y registrar la información en tablas, gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos. (I.3., I.4.)

Técnica: Portafolio.

Instrumento: Reporte (trabajos prácticos).

RECONOCIENDO PALABRAS

Nombre:..... Fecha:.....

Grado: Segundo “D”

1.-Escriba las palabras encontradas en la tabla de acuerdo con el gráfico.

--

Recomendaciones:

- Tener listo todo el material para que la actividad sea ejecutada.
- Se recomienda utilizar esta actividad en temas teóricos para que el aprendizaje sea divertido.

Luego de su desarrollo

- Se pudo apreciar que todo lo realizado fue de gran aporte para el alcance de la destreza planteada ya que los estudiantes además de aprender se divirtieron.

ACTIVIDAD N°6

LA TIENDA DE MI VECINO

Objetivo: Aplicar estrategias de conteo, procedimientos de cálculos de suma, resta del 0 al 30, para resolver de forma colaborativa problemas cotidianos de su entorno. Ref. (O.M.2.4).

Destreza con criterio de desempeño: M.2.2.15. Utilizar la unidad monetaria en actividades lúdicas y en transacciones cotidianas simples destacando la importancia de la integridad y honestidad.

Justificación:

Es una actividad lúdica que apoya al proceso de enseñanza aprendizaje, ejercitando el conteo y la noción monetaria, la capacidad de análisis, el desarrollo de sus propias ideas y criterios para solucionar problemas cotidianos. También se puede evidenciar la unión interdisciplinar con el área de Lengua y Literatura pues se practica la oralidad en esta actividad el niño debe expresarse de manera oral al momento de comprar. El docente puede darle el uso que creyere conveniente porque puede adaptarse a la realidad y la necesidad del niño.

Recursos:

- Bloques lógicos, tarritos, cajitas, chapas, botones y cualquier juguete.
- Hojas de papel.
- Lápiz.
- Dinero de juguete.

Acciones previas:

- Tener el dinero de juguete listo para cada estudiante.
- Los juguetes en las cantidades necesarias.

Proceso:

- 1.- Salir al patio y realizar dos grupos de 3 niños.
- 2.- Se iniciará la sesión con una situación cotidiana: “venta de juguetes”
- 4.- La docente invita a los niños y niñas a jugar vendiendo y comprando productos.
- 5.- El docente le dirá a cada niño que tome la cantidad de juguetes que deseen y le entregara el dinero de juguete.
- 6.- Y deberán realizar el pago de cada uno de los objetos con el dinero de juguete.
- 7.- Luego dialogar a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué juguetes compraron?, ¿Quiénes vendieron?, ¿Cuántas monedas tenían para comprar?, ¿Creen que todo el producto cuesta lo mismo?
- 8.- Se les entrega una hoja donde dibujaran lo que compraron cada grupo, la cantidad y cuanto pagaron por ello.



GRÁFICO 11.LA TIENDA.

Fuente: <http://articuloseducativos.es/educacion/tag/jugar/>

Evaluación de la actividad:

Criterio de evaluación: CE.M.2.2. Aplica estrategias de conteo, el concepto de número, expresiones matemáticas sencillas, propiedades de la suma y la multiplicación, procedimientos de cálculos de suma, resta, multiplicación sin reagrupación y división exacta (divisor de una cifra) con números naturales hasta 9 999, para formular y resolver problemas de la vida cotidiana del entorno y explicar de forma razonada los resultados obtenidos.

Indicador de evaluación: I.M.2.4.2. Destaca situaciones cotidianas que requieran de la conversión de unidades monetarias. (J.2., J.3.)

Técnica: Portafolio.

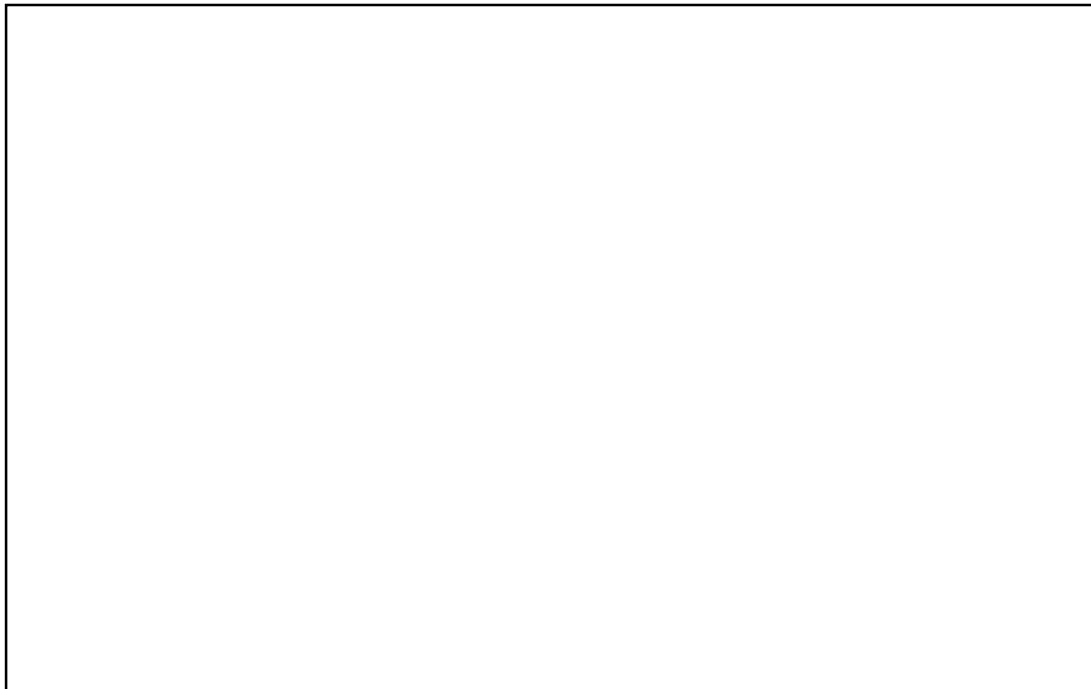
Instrumento: Reporte (trabajos prácticos).

LO COMPRADO EN LA TIENDA DEL VECINO

Nombres :..... **Fecha:**.....

Grado: Segundo “D”

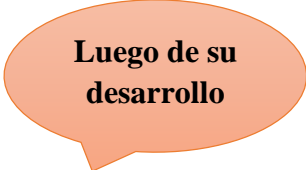
1.-Dibuje los objetos comprados por el grupo, ponga la cantidad que compro y valor que pago.





Recomendaciones:

- La cantidad de objetos puede variar según la base que se esté trabajando.
- El dinero de juguete debe estar acorde a las cantidades monetarias más básicas de uso para el niño.
- El tiempo para realizar esta actividad puede ser estipulado por el docente.



Luego de su desarrollo

- Esta actividad fue muy de muchísimo agrado de todos los niños pues pudieron experimentar situaciones de la vida cotidiana, determinaron y diferenciaron el costo de los artículos, pagaron el precio indicado y recibieron el cambio justo.

ACTIVIDAD N°7

CHICLES DE COLORES

Objetivo: Integrar concretamente el concepto de número y reconocer situaciones de su entorno en las que se presenten problemas que requieran de la formulación de expresiones matemáticas sencillas, para resolverlas de forma individual o grupal, utilizando la adición y sustracción. Ref. O.M.2.3

Destreza con criterio de desempeño: M.2.1.21. Realizar adiciones y sustracciones con los números hasta 99 con material concreto, mentalmente, gráficamente y de forma numérica.

Justificación:

Actividad lúdica que apoya al proceso de enseñanza aprendizaje, ejercitando el conteo, las nociones de adición y sustracción, la capacidad de análisis, criterios para solucionar problemas de la vida diaria. También se puede evidenciar la unión interdisciplinar con el área de Lengua y Literatura por que el niño además de contar debe expresarse de manera clara y precisa, esta es otra destreza que el niño debe logra este año de educación en esta área. El docente puede darle el uso que creyere conveniente porque puede adaptarse a la realidad, la necesidad del niño o al tema de clase específico de cada una de las áreas.

Recursos:

- Chiclos de colores.
- Platos desechables.
- Tarjetas con números del 1 al 99, con los signos + y -.
- Lápiz.
- Marcadores y hojas.

Acciones previas:

- Tener los chiclos de colores, los platos desechables y las tarjetas con los números del 1 al 99.

- Preparar las mesas para los equipos de trabajo, con las tarjetas para cada una de las mesas, dos platos, chicles y las tarjetas con los signos + y -.

Proceso:

- 1.- Formar grupos de 5 estudiantes.
- 2.- Escoger en cada turno un representante para cada grupo.
- 3.- Distribuir en cada una de las mesas a los representantes de cada grupo ya con el material para trabajar.
- 4.- El docente deberá ir distribuyendo los chicles en cada uno de los platos, es el encargado de poner la cantidad ya sea para sumar o restar.
- 5.- Pedir al niño que vaya rotulando con las tarjetas de los números cada uno de los platos con la cantidad de chicles que tengan.
- 6.- Luego mientras realiza el proceso (+ o -) debe ir determinando el resultado e irlo escribiendo en las hojas que el docente repartió.



GRÁFICO 12. SUMA Y RESTA
Fuente: <https://profefily.com/aritmetica-1/suma-resta-enteros-decimales/>

Evaluación de la actividad:

Criterio de evaluación: Aplica estrategias de conteo, el concepto de número, expresiones matemáticas sencillas, propiedades de la suma y la multiplicación, procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 1 al 99 para formular y resolver problemas de la vida cotidiana del entorno y explicar de forma razonada los resultados obtenidos. Ref.CE. M.2.2.

Indicador de evaluación: I.M.2.2.3. Opera utilizando la adición y sustracción con números naturales de hasta dos cifras en el contexto de un problema matemático del entorno, y emplea las propiedades conmutativa y asociativa de la adición para mostrar procesos y verificar resultados. (I.2., I.4.)

Técnica de evaluación: Observación.

Instrumento: Lista de cotejo.

TABLA 5. LISTA DE COTEJO DE LA ACTIVIDAD.

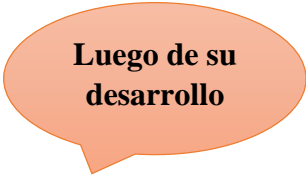
N° de grupo	Indicador	Grupos	Si	No	Observaciones
	¿Existió colaboración en el grupo?				
	¿El ejercicio fue completado a tiempo y correctamente?				
	¿Las mayoría de respuestas fueron las acertadas?				
	¿Se sintió a gusto con la actividad?				

Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

Recomendaciones:

- La cantidad de chicles puede variar según la operación que se vaya a realizar.

- Para la suma el docente puede ir adicionando la cantidad de chicles deseada, o a su vez puede pedirle que el ponga la cantidad que desee.
- Para la resta el docente puede pedirle que se coma los chicles puesto que así se demuestra la noción de restar.
- El tiempo para realizar esta actividad puede ser estipulado por el docente.
- Este ejercicio puede ser utilizado para cualquier operación matemática.



**Luego de su
desarrollo**

- Esta actividad fue muy bien aceptada por todos los niños pues pudieron compartir y participar de manera conjunta en la misma, además lograron establecer las diferencias entre la suma y la resta.

ACTIVIDAD N°8

EL PEQUEÑO PESCADOR DE IDEAS

Objetivo: Ubicar en su cuerpo los órganos relacionados con las necesidades vitales, explicar sus características y funciones. Ref.O.CN.2.3.

Destreza con criterio de desempeño: Situar el cerebro, corazón, los pulmones y el estómago, en su cuerpo y determinar sus funciones. Ref.C.N.2.2.1

Justificación:

Esta actividad ayuda a intercambiar ideas, habilidades y desarrolla la capacidad de crítica y reflexión entre los estudiantes. Como todas las actividades anteriores guarda una unión interdisciplinar con las áreas de Lengua y Literatura, Estudios Sociales y Matemática, ya que se traja un tema de esta área, pero a la vez se potencian ciertas destrezas de las otras áreas. Es flexible porque se puede utilizar para cualquier otro tema de estudio y otra área de actividad.

Recursos:

- Cartulina.
- Marcadores.
- Caña de pescar de juguete.
- Caja de cartón que este adornada como una pecera.
- Rompecabezas .
- Partes internas del cuerpo humano.
- Lápices y pinturas.
- Clips.

Acciones previas:

- Con la cartulina realizar tarjetas en forma de pez en la cual conste la parte del cuerpo una pregunta y al reverso la respuesta correcta. ¿Qué trabajo realiza en nuestro cuerpo el corazón?...
- Tomar la caja de cartón y adornarla con los colores, dibujos y cualquier otro material adicional de manera que parezca una pecera.
- De acuerdo con la cantidad de estudiantes determinar el número de equipos de trabajos y según eso buscar fichas del cuerpo humano y transfórmalas en rompecabezas recortándolas. Así como también tener en cuenta la cantidad de partes internas que se debe tener por cada uno de los grupos.
- Colocar todas las preguntas a realizarse dentro de la pecera.

Proceso:

- 1.-Formar equipos de trabajo.
- 2.- Solicitar un estudiante voluntario que desee jugar siendo el pescador de cada uno de los equipos de trabajo.
- 3.- Entregar a los equipos de trabajo los rompecabezas del cuerpo humano y pedirles que los armen.
- 4.- Luego entregarles los gráficos de las partes internas del cuerpo humano. Determinar en qué parte del cuerpo va cada una de ellas y ubicarlas. Pintar todo el rompecabezas.
- 5.- Los estudiantes seleccionados como pescadores deberán tratar de pescar cada uno de los peces que se encuentren en la pecera (caja).
- 6.- A medida que cada uno vaya pescando se deberá ir leyendo cada una de las preguntas pescadas. El estudiante pescador deberá tratar de responder la pregunta haciendo un análisis, reflexión y dando un argumento válido.
- 7.- Si el estudiante no puede responder a la pregunta los miembros de los diferentes equipos pueden reunirse un momento y luego aportar con la respuesta que crea correcta.

8.- El docente debe tomar nota de cada una de las preguntas contestadas correcta o incorrectamente. Para luego ser expuestas y analizadas por todos para sacar conclusiones.

10.- Al final el grupo que haya contestado correctamente la mayoría de preguntas gana.



GRÁFICO 13.LA PECERA

Fuente:<https://www.amazon.es/Goula-primeros-juegos-juego-pesca/dp/B001GDJQN2>

Evaluación de la actividad:

Criterio de evaluación: CE.CN.2.4. Promueve estrategias para mantener una vida saludable, a partir de la comprensión del funcionamiento y estructura del cerebro, el corazón, los pulmones, el estómago, el esqueleto, los músculos y las articulaciones, la necesidad de mantener una dieta equilibrada, una correcta actividad física, manejar normas de higiene corporal, y un adecuado manejo de alimentos en sus actividades cotidianas en su hogar y fuera de él.

Indicador de evaluación: I.CN.2.4.1. Explica con lenguaje claro y pertinente, la ubicación del cerebro, pulmones, corazón, esqueleto, músculos y articulaciones en su cuerpo; y sus respectivas funciones (soporte, movimiento y protección), estructura y relación con el mantenimiento de la vida. (J3, I3).

Técnica de evaluación:

Técnica: Portafolio.

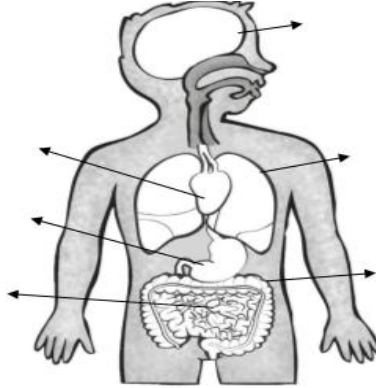
Instrumento: Reporte (trabajos prácticos).

LOS ORGANOS INTERNOS DE MI CUERPO.

Nombres :..... Fecha:.....

Grado: Segundo “D”

1.- Pinte cada una de las partes internas del cuerpo humano, ponga sus nombres y describa la función de cada uno de ellos con una sola palabra.



Cerebro:

Corazón:

Pulmones:

Estomago:

Intestino grueso:

Intestino delgado:

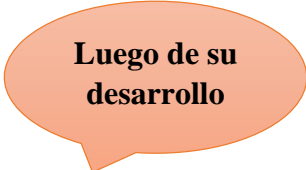
GRÁFICO 14.MI TRABAJO DEL CUERPO HUMANO.

Fuente: Texto del estudiante de segundo año de E.G.B del Ministerio de Educación del Ecuador.



Recomendaciones:

- Se recomienda utilizarla para motivar y captar la atención de los estudiantes. Y para que la construcción del aprendizaje sea realizada de forma amena y grupal.
- Al momento de leer las tarjetas se debe ayudar al estudiante ya que no todos según su ritmo de aprendizaje saben leer correctamente.
- Se la puede utilizar de manera permanente para que los estudiantes se familiaricen y se les quite la vergüenza al hablar en público.
- Los rompecabezas utilizados pueden variar dependiendo el tema que se trate.



Luego de su desarrollo

- Se denoto que a los estudiantes les encanto desarrollar esta actividad pues fue una forma lúdica de aprendizaje, lo teórico dejo de ser aburrido y se alcanzó la destreza propuesta.

ACTIVIDAD N°9

ORDENANDO IMÁGENES

Objetivo: CN.2.1.1. Observar las etapas del ciclo vital del ser humano y registrar gráficamente los cambios de acuerdo a la edad.

Destreza con criterio de desempeño: Analizar las etapas del ciclo vital del ser humano y registrar gráficamente los cambios de acuerdo a la edad. Ref. CN.2.1.1

Justificación:

Actividad que desarrolla en los educandos el sentido lógico y la capacidad de reaccionar en forma rápida ante las diferentes situaciones. Es flexible pues puede ser aplicada para cualquier tema de estudio ya sea en esta materia o en cualquiera de las otras materias antes mencionadas. Es interdisciplinar porque en ella se ven inmersas ciertas habilidades propias de Lengua y Literatura, Matemática y Estudios Sociales.

Recursos:

- Cartulina y cinta adhesiva.
- Imágenes.
- Marcadores y un pliego de fomix.

Acciones previas:

- Elaborar fichas con la cartulina .
- Elaborar un tablero de fomix con espacios para las fichas.
- Pegar las imágenes referentes al tema en las fichas y dejar algunas vacías.

Proceso:

- 1.- Escoger de manera lúdica (canción-roda-otros) un pequeño grupo de estudiantes. Formar grupos en los que ellos sean los líderes.
- 2.- Repartir las tarjetas con gráficos de manera desordenada a los niños líderes de grupo. Repartir a cada grupo una de las tarjetas vacías.
- 3.- El maestro deberá ubicar el título del tema al que se relacionen las imágenes en el tablero. Pedir a los estudiantes según el orden que se les asigno que peguen la tarjeta de manera ordenada en el tablero.
- 4.- Luego todos juntos con el docente revisaran si las imágenes están puestas en la secuencia correcta. Después pedir a los miembros de los grupos que según la imagen que pego su líder de grupo pongan una palabra que la defina.
- 5.- Finalmente siguiente cada grupo explicara porque le asignaron la palabra al gráfico y luego todos juntos sacaran ideas y conclusiones.



GRÁFICO 15. IMÁGENES Y SECUENCIAS
Fuente: <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/368668-pizarra-con-nino-y-nina-escribiendo>

Evaluación de la actividad:

Criterio de evaluación: Analizar la importancia del ciclo vital de los seres vivos (humanos) a partir de la observación y/o experimentación de sus cambios. Ref. CE.CN.2.1.

Indicador de evaluación: Explica el ciclo vital del ser humano, desde la identificación de los cambios que se producen en sus etapas e importancia. Ref. I.C.N.2.1.2.

Técnica de evaluación: Observación.

Instrumento: Escala Numérica.

Instrucciones: Encierre en una circunferencia el número que corresponde, teniendo en cuenta que el 1 supone la valoración mínima y el 6, la máxima.

TABLA 6. ESCALA NUMÉRICA.

N°	Estudiantes	Valoración					
		1	2	3	4	5	6

Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

Recomendaciones:

- Los temas con los que se trabaje esta actividad pueden ser variados, se recomienda utilizar la actividad para definir resultados del aprendizaje.
- Recordando que los niños en este año aun no pueden leer o escribir bien ayudarlos para obtener mejores resultados.
- Los gráficos deben ser legibles y bien coloridos.
- Tener mucha paciencia al poner en práctica esta actividad pues al inicio puede generar un poco de confusión pues los niños de esta edad aún les falta desarrollar ciertas nociones de aseo y orden.

Luego de su desarrollo

- Se pudo evidenciar que al efectuarse la misma gozaron y se divirtieron realizándola.

ACTIVIDAD N°10

DESCUBRIENDO TESOROS

Objetivo: Explicar las formas de convivencia dentro de la comunidad, con base en el cumplimiento de responsabilidades, por medio de acuerdos y compromisos, con el fin de propender al cuidado de la naturaleza desde sus roles sociales respectivos. Ref.O.CS.2.6.

Destreza con criterio de desempeño: Expresar opiniones acerca de las diversas formas de protección, seguridad, solidaridad y respeto en la familia, reconociendo la importancia de las responsabilidades y el trabajo equitativo de todos sus miembros en función del bienestar común. Ref.CS.2.3.1.

Justificación:

En esta actividad reconoceremos problemáticas que presentan en la vida cotidiana y que necesitan solución, aquí juega un papel vital el análisis crítico y forma en como el niño expresa problemas y soluciones. La actividad en cuestión es flexible como todas las nombradas anteriormente pues se la puede utilizar en cualquier área de aprendizaje. También es interdisciplinar pues en ella se encuentran inmersas habilidades desarrolladas o a desarrollarse de Lengua y Literatura.

Recursos:

- Imágenes.
- Revistas.
- Periódicos.

Acciones previas:

- Seleccionar las imágenes que puedan lograr que el estudiante allegue a tener pistas para localizar el problema y como solucionarlo.

Proceso:

- 1.- El maestro pedirá de manera especial que los niños se sienten en forma circular en el piso de salón de clases.
- 2.- Ubicar las imágenes en el centro del círculo. Mientras se encuentran sentados jugar al tingo-tingo-tango o a cualquier otro juego que sirva de para seleccionar a un estudiante del grupo.
- 3.- El alumno escogido pasara al centro y tomara una imagen, la presentara a todos y la ira pasando por todos sus compañeros.
- 4.- Luego cada estudiante enunciará el tema al que se refiera la imagen. El educando ira escribiendo cada respuesta de los niños que deseen dar su punto de vista.
- 5.-Despues se llegará a escoger el tema al que se relaciona la imagen. El docente actuará como moderador y pedirá a cada estudiante que le dé una solución al problema planteado. En este caso como ejemplo se lo trabajo con el tema de la familia y las responsabilidades.
- 6.-El niño reconocerá el tema, el problema y dará una solución al problema que se le muestre en forma grupal.
- 7.- Con la ayuda del maestro se direccionará al niño para que reconozca el problema y la solución.



GRÁFICO 16. COMPARTIENDO IDEAS

Fuente :<http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/verp/49864>

Evaluación de la actividad:

Criterio de evaluación: CE.CS.2.1 Identifica los diferentes tipos de familia basándose en el análisis de sus diferencias, reconociéndola como fuente de bienestar e indaga su historia familiar para fortalecer su propia identidad.

Indicador de evaluación: I.CS.2.1.1. Describe los diferentes tipos de familia y reflexiona sobre los derechos que ejercen y las responsabilidades que cumplen cada uno de sus miembros, reconociendo su historia familiar como parte importante en el fortalecimiento de su propia identidad. (J.1., J.3.).

Técnica de evaluación: Observación.

Instrumento: Escala Descriptiva.

Nombre del estudiante:

Fecha:.....

TABLA 7.ESCALA DESCRIPTIVA

El/La Estudiante	Indicador	Siempre	Muchas veces	Algunas veces	Nunca
	1.-Expresa espontáneamente las respuestas a las preguntas planteadas				
	2.-Se manifiesta de forma sencilla, voz audible para el grupo y con expresión grupal adecuada.				
	3.-Participa oportunamente en la clase dando aportes significativos				

	4.-La respuesta dada por el estudiante tiene sentido y coherencia.				
--	--	--	--	--	--

Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

Recomendaciones:

- Los temas con los que se trabaje esta actividad pueden ser variados, es apto para trabajar con temas de lógico reflexivos. Genera el desarrollo del pensamiento crítico.
- Los temas deben relacionarse con la vida cotidiana.
- El docente debe encaminar a los estudiantes para que puedan dar respuestas lógicas.

Luego de su desarrollo

- Los estudiantes demostraron que la misma fue de su agrado ya que fue entretenido y divertido explorara de manera lúdica el desarrollo del pensamiento crítico.

2.5 Conclusiones.

- La práctica de actividades lúdicas en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje mejorara en los estudiantes sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, pues favorecerá indudablemente al proceso educativo dentro y fuera del aula esencialmente ayudara a incrementar el interés y la atención en todo el proceso de aprendizaje.
- Esta guía de actividades lúdicas fue realizada para perfeccionar y fortalecer el P.E.A., haciendo del juego una estrategia que motive, incentive y mejore los procesos requeridos.

- Las actividades lúdicas están diseñadas con todos los requisitos técnicos y pedagógicos necesarios para que los estudiantes generen un producto educativo considerable.

CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.

3.1. Evaluación de expertos.

Para validar la propuesta indicada en el capítulo II se tomó en consideración la participación de expertos en educación, mismos que por su vasta experiencia son referentes para abalizar la guía propuesta en este informe de investigación. Para realizar esta acción se ha utilizado una ficha de validación con parámetros determinantes los mismo que contribuyeron a verificar la argumentación, estructuración, lógica interna, importancia, finalidad y valoración integral; como indicadores de evaluación de cada uno de los criterios fueron: Excelente, Muy satisfactorio, Satisfactorio, Poco satisfactorio e Insuficiente. (ir a anexos 5-6)

El Magister en Liderazgo e Innovación Pedagógica, Mena Reyes Julio Ramiro, Vicerrector de la Unidad Educativa Toacaso con cédula de identidad 050109514-5 con treinta y cinco años de experiencia docente valoró con Excelente la propuesta presentada considerando que el planteamiento y organización de la propuesta es apropiada, cumple con los criterios de: contenido, vocabulario adecuado, organización y exposición original, se considera interesante como aporte a la enseñanza y aprendizaje educativo.

Del mismo modo, El Magister en Ciencias de la Educación, Iza Pila Jorge Luis, docente y Vicerrector de la Unidad Educativa Rioblanco Alto con cédula de identidad 050296591-6 con once años de servicio valoró este trabajo como Muy Satisfactorio

determinando que este trabajo es un aporte fructífero para el ámbito educacional, basado en una estructura y argumentación concreta; además tiene lógica y es importante ya que será fuente de desarrollo para otros actores educativos, es de fácil manejo, está apegado a la realidad nacional pues engloba un aspecto importante y necesario como lo es la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje. Recomienda mejorar en el aspecto evaluativo.

Finalmente, la Licenciada Fonseca Carvajal Mariana Dioselina, Licenciada en Ciencias de la Educación, docente y Sub-inspectora de la Unidad Educativa Toacaso con cédula de identidad 050115884-4 y con treinta y tres años de servicio valoró la propuesta como excelente, pues manifiesta que es un aporte relevante para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que los niños aprenden jugando, además el material utilizado va acorde a la realidad de las aulas, cuenta con argumentación clara y precisa, está guiada a una realidad nacional: su estructuración es adecuada, posee lógica, lleva un vocabulario adecuado, por tales motivos este trabajo es considerado aplicable dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como herramienta fundamental del que hacer educativo nacional.

3.2 Evaluación de usuarios.

Para efectuar el estudio de factibilidad a cerca de la búsqueda de opciones para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje se ha seleccionado seis usuarios; tomando en cuenta el cargo que ocupan dentro de la Institución, el nivel de preparación académica, su carga horaria, años de servicio, calidad educativa, calidad personal, disposición para comprometerse con la encuesta, análisis y práctica de la opción presentada. Está integrada por un elemento humano conocedor del proceso educativo; seis Licenciados(as) Docentes en Educación Básica; la experiencia académica de los antes mencionados esta entre 3 y 37 años en la formación de los estudiantes de segundo a quinto año de Educación Básica con instrucción de Tercer nivel y Profesorado en el Instituto Pedagógico Belisario Quevedo.

Se pondrá en evidencia los efectos y cambios que se haya podido obtener. Por tanto, se elaboró una encuesta (ir a anexos 7-8) en la que constan seis parámetros de la opción

para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de las cuatro áreas con su respectivo indicador designado para la calificación de cada elemento dispuesto con un nivel cuantitativo de 5 a 1, siendo 5 Excelente, 4 Muy bien, 3 Bien, 2 Regular, 1 Insuficiente; para procesar esta herramienta se utilizó la media y la moda para efectos totales.

El instrumento ha sido realizado tomando en cuenta las medias integrales de la opción que se plantea, los aspectos específicos esenciales a toda la operatividad del documento y la opción de forma total. Para las instrucciones generales y sus aspectos más significativos se utilizaron los siguientes parámetros como: Argumentación del modelo propuesto, estructuración del modelo propuesto, lógica interna del modelo propuesto, importancia del modelo propuesto para el futuro de las carreras del área de la institución, facilidad para su implementación, valoración integral del modelo propuesto.

Con la aplicación del Manual de actividades Lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año paralelo “D” de la Unidad Educativa Toacaso, se diagnostica que el establecimiento no dispone de un Manual para la optimización y dinamización del proceso de enseñanza aprendizaje mediante la utilización actividades lúdicas para las áreas de Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

El proceso de enseñanza aprendizaje es manejado de una forma rutinaria, de forma mecánica, conceptualizada y tradicionalista sin tomar en cuenta los nuevos paradigmas que hoy en día rodean a la educación, la motivación y el amor que el estudiante requiere. En lo administrativo no cuentan con ninguna guía; solo poseen Textos del gobierno que no cumplen con todas las expectativas para enseñar de forma divertida y entusiasta cada una de las áreas de conocimiento, por ende, el docente no tiene muy en claro que proceso se debe seguir para motivar e incentivar a los estudiantes. En la actualidad la Institución carece de materiales de capacitación ya que el Gobierno no presta mayor énfasis en este tipo de situaciones y actividades. Más sin embargo el Sr. Rector y el Sr. Vicerrector apoyan la labor del Docente con los pocos recursos que se

tienen y están prestos a recibir apoyo externo para mejorar la calidad educativa de su Institución.

3.2. Evaluación de resultados.

Se ejecutó un taller de socialización dirigida a los docentes del Bloque 2 de la Unidad Educativa Toacaso para presentar la propuesta y la constitución de la misma. En el mismo se dio a conocer la estructura de la Guía de Actividades Lúdicas y como la misma puede ser aplicada en el P.E.A, se encamino a lo teórico y práctico, ya que en lo teórico se dio a conocer la importancia de la lúdica dentro de las actividades diarias de los estudiantes y lo esencial de su presencia de los primeros años de Educación y en lo práctico se realizó grupos de trabajo para desarrollar cada una de las actividades lúdicas lo que originó que los docentes comprendan el propósito de la actividad que fue realizada ya que en ellos genero motivación, imaginación y entusiasmo , poniendo en evidencia las bondades de utilizar la lúdica para enseñar y aprender.

Para concluir con esta actividad se le entregó a cada docente la propuesta de manera textual para que se analice y conjuntamente con un instrumento de validación, de tal manera que se analizó y valido la propuesta. Consiguiente se invitó a los docentes a que adapten la propuesta en su quehacer diario cara cada uno de los diferentes años de educación básica con los que laboran.

La Propuesta presentada alcanzó los resultados deseados ya que se cumplió con el objetivo planteado: Fortalecer y Dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso en el periodo lectivo 2018- 2019, lo que se indica en (ver anexo 9) donde se evidencia que los resultados porcentuales en un inicio fueron intermedios y bajos, al finalizar la subida fue notable ya que han alcanzado un nivel representativo, dejando como evidencia que la propuesta utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje fue un éxito y que su impacto es relevante ya que tenemos un rango de 35 estudiantes con conocimientos de lectura y escritura básico, conteo , nociones de suma y resta correcta y con desarrollo del pensamiento crítico en proceso de maduración. Se nota un cambio drástico en los

procesos de enseñanza aprendizaje, pues con el transcurso del tiempo se han optimizado y dinamizado todos los procesos.

3.3 Resultados de la propuesta.

Para finalizar, se puede deducir que la propuesta de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje es admisible para el grupo encuestado de usuarios, lo que enfatiza su práctica y su utilidad total.

Lo valorado fue la argumentación del modelo propuesto, estructuración del modelo propuesto, lógica interna del modelo propuesto, importancia del modelo para el futuro de las carreras del área de la institución, facilidad para su implementación, valoración integral del modelo propuesto. La forma valorativa de la guía didáctica, su contenido se calificó así: Todos los usuarios calificaron con 5 excelente, la moda fue de 5 y como media igual 5 lo que da como total un rango de excelente lo que significa que la propuesta contiene todos los parámetros para que se cumpla totalmente.

TABLA 8.RESULTADOS DE LA APLICACIÓN.
Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

RESULTADOS DEL ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS			
ANTES	Porcentaje	DESPUÉS	Porcentaje
Se siente motivado al inicio de la clase	30%	Se siente motivado al inicio de la clase	90%
Reconoce los fonemas estudiados	35%	Reconoce los fonemas estudiados	95%
Detalla características de los personajes principales	37%	Detalla características de los personajes principales	92,5%
Enumera una secuencia en historias gráficas (Pictogramas)	40%	Enumera una secuencia en historias gráficas (Pictogramas)	98%

Realiza el conteo de los números del 1 al 100 sin equivocarse.	50%	Realiza el conteo de los números del 1 al 100 sin equivocarse.	94,5%
Diferencia la suma de la resta	30%	Diferencia la suma de la resta	90,5%
Manera unidades monetarias básicas.	40%	Manera unidades monetarias básicas.	94,5%
Comenta sobre el tema de clase y expresan opiniones propias.	45,5%	Comenta sobre el tema de clase y expresan opiniones propias.	85,1%
Participa activamente en las actividades grupales.	40,5%	Participa activamente en las actividades grupales.	90 %
Expresa soluciones prácticas para problemas de la vida cotidiana.	35,5%	Expresa soluciones prácticas para problemas de la vida cotidiana.	86,5%

3.4 Conclusiones del III capítulo.

- La apreciación integral de la aplicación de métodos, criterios de usuarios, expertos y la experiencia de la investigadora permiten afirmar que la guía de actividades lúdicas presentado sea considerada como una alternativa para optimizar y dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en cuestión.
- Con los resultados obtenidos a partir del criterio tanto de expertos como de usuarios encuestados se considera necesaria la aplicación y socialización a todos los años de educación que se encuentran en la Unidad Educativa y como no a las de la provincia.

3.5 Conclusiones generales.

- Fue notable la optimización y dinamización del proceso de enseñanza aprendizaje conforme se iba desarrollando cada una de las actividades contenidas en la propuesta.
- Se demostró la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

- Se evidenció que cada estudiante desarrollo de manera eficaz cada una de las actividades en tiempo diferente, unos a primera instancia y otros con una demora notable, pero la constancia al utilizar esto mejoro los procesos.
- Se identificó que las actividades lúdicas mejoran y amplían el grado de atención de los estudiantes.

3.6 Recomendaciones:

- El docente debe ser mediador, orientador, debe asistir y despertar el interés para que los estudiantes se desarrollen de forma integral.
- El material didáctico que se utilice en cada una de las clases debe ser motivador para fortalecer lo aprendido en el aula y alcanzar logros.
- Las estrategias curriculares innovadoras facilitan los procesos de aprendizaje.
- Es preciso que el docente aplique a diario lúdica en sus clases para que motiven y despierten el interés de los estudiantes de tal manera que se fortalezca el desarrollo de destrezas.
- Es necesario actualizarse y dejar de utilizar métodos ineducados caducos.

Referencias bibliográficas:

- Aguilar Machacuay, R., Marcelo, A., & Yanina, G. (2018). Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los Niños N° 583-2, Santa Rosa de Tama, Ulcumayo Junín. (13-14-15)
- Astolfi, J. P. (1999). El error, un medio para enseñar.
- Azas Duran, E. N. (2014). Las estrategias lúdico-didácticas y la lectoescritura durante el proceso docente educativo de los estudiantes de segundo y tercer años de educación general básica de la ESCUELA “TRINIDAD CAMACHO”, parroquia Guanujo, cantón Guaranda, provincia Bolívar, Ecuador, durante el segundo quimestre del año lectivo 2012-2013 (Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar. Departamento de Postgrado).
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). Social learning theory (Vol. 1). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-hall.

- Barros Morales, Roosevelt, Rodríguez Domínguez, Luisa de los Ángeles, & Barros Bastida, Carlos Isaa. (2015). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 137-144.
- Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. JS Bruner (Comp. de JL Linaza). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza.
- Cabrera Rivera, M. E. (2016). Estrategias didácticas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales para los estudiantes de octavo año de EGB en el colegio nacional Dr. Emilio Uzcátegui en el período 2015-2016 (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Calle Calderón, K., Sánchez, D., & Flor, D. (2019). Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la noción de número en los niños de 5 años de la IEI N° 211 distrito Lonya Grande provincia Utcubamba región Amazonas.
- Carballo, S. (1978). Fases del proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Educación*, 49-57.
- Casa, M., & Alexandra, C. (2015). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Eguez de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua (Bachelor's thesis, Universidad Tècnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educaciòn. Carrera de Educaciòn Bàsica).
- De Piaget, T. D. D. C. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*.
- Delgado Baheza, P. (2016). Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana “María Auxiliadora (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría en Ciencias de la Educación).
- Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *Colección Reportes Técnico de Investigación*, 27(1).

- Fernández-Oliveras, A., Correa, V. M., & Oliveras, M. L. (2016). Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 13(2), 373-383.
- FLORES LOZA, N. N. (2019). Plan de Asignatura y Plan de Unidad de Aprendizaje, PSICOLOGIA SISTEMICA II.
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga.
- González Vázquez, M. E., & Rodríguez Cobos, M. J. (2018). las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial (Bachelor's thesis).
- González, M., & Rodríguez, M. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. Milagro, Ecuador: Tesis.
- Granja Cueva, S. M. (2017). Estrategias lúdicas de enseñanza-aprendizaje (Bachelor's thesis, LATACUNGA/UTC/2017).
- Guzmán, V. J. (2009). El juego como estrategia básica para el desarrollo integral del niño preescolar (Doctoral dissertation, UPN-94).
- Maíllo, A. (1935). Nociones de pedagogía. Magisterio Español.
- Maisto, E. (2016). Crecer jugando: las virtudes del juego como herramienta educativa.
- Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo/Piaget-Vygotsky controversies in developmental psychology. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1).
- Montero, M. M., & Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Naranjo, R. E. R., Álvarez, M. D. L. Á. M., & Lara, P. (2019). Estrategias de aprendizaje en una interfaz gamificada Indoamérica 2018. *HAMUT'AY*, 6(3).

- Pilar, C. A., Morán, R. G., & Vedoya, d. e. (2019). Estrategias didácticas para motivar a las nuevas generaciones de estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la construcción industrializada. *adnea*, (7), 47-56.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Trabajo de grado, Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, departamento de educación. Bogotá, Colombia.
- Pozo, M. (2003). *Aprendices y maestros. La nueva cultura del aprendizaje. Psicología y educación*. Madrid: Alianza Editorial.
- Puchaicela, D. (2018). El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018.
- Pupo, R. P. (1990). *La actividad como categoría filosófica*. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales.
- Raúl Martínez Santos (2014). Juegos, reglas y azar (1 parte) Sobre la importancia de los juegos deportivos. *RETOS. Nuevas Tendencias de Educación Física, Deporte y Recreación*.
- Reforma curricular 2016
- Reforma curricular nivel inicial 2014
- Restrepo, P. P., Gutiérrez, M. S., Caro, N. N., & Moreno, C. E. L. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*, (21).
- Reyes León, T. D. J. (2016). Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria.
- Salazar Ruiz, G.J. (2015). Las actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del quinto- sexto y séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Ambato de los Ángeles” del cantón Ambato.

- Tirado, C. B. (2015). Concepciones epistemológicas y práctica docente. REDU: Revista de Docencia Universitaria, 13(1), 3.
- Torres Maldonado, J. I. La lúdica una estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje del concepto de materia (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Colombia-Sede Medellín).
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. Educere, 6(19), 289-296.

Web grafía:

- http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf.
- <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>
- http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S221836202015000200020&lng=es&tlng=es.
- https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation_Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf.
- <https://www.materiaeducativomk.com/pedagogia/friedrich-froebel/>
- https://maricampo2.wordpress.com/vigotsky-y-su-teoria-constructivista-deljuego/para_vigosky
- <https://es.slideshare.net/LeticiaNavarro9/teora-social-del-juego-vigotsky>
- <https://es.slideshare.net/joanguibrings/clasificaciones-y-funciones-de-las-estrategias-de-enseanza>

ANEXOS



UNIDAD EDUCATIVA "TOACASO"

BLOQUE 2
TELÉFONO 03 - 2716-144

"Maestro es el ser que hace posible lo imposible"



Toacaso, 25 de febrero del 2019

Licenciada

Gabriela Toapanta Centeno.

DOCENTE DEL TERCER AÑO PARALELO "D" DE LA UNIDAD EDUCATIVA
"TOACASO"

Presente. -

De mi consideración:

Por medio de la presente me permito expresar a usted mi más cordial saludo y deseo de éxitos en tan delicadas funciones que usted muy acertadamente cumple. A la vez que ante el pedido de realizar el informe de investigación: Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año "D" de la Unidad Educativa Toacaso en el periodo lectivo 2018- 2019, concedo la autorización para que usted realice su investigación en esta institución, brindándole todos los recursos y facilidades para su desarrollo.

Con la finalidad y seguros de contar con su valioso aporte en bien de nuestra institución me suscribo de usted,

Atentamente:


MSc. Rubén Vega
RECTOR (E)
U.E.T



Anexo 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS/AS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOACASO.

Objetivo: Diagnosticar la situación actual de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año.

Indicaciones: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que considere correcta.

1. ¿Considera importante el desarrollo de la expresión lúdica en sus clases?

SI ()

NO ()

2. ¿Con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños?

NUNCA ()

CASI NUNCA ()

OCASIONALMENTE ()

CASI TODOS DÍAS ()

TODOS LOS DÍAS ()

3. ¿Ha recibido un curso, guía o manual sobre el desarrollo de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

SI ()

NO ()

4. ¿De acuerdo a su experiencia como docente en qué grado ayuda la implementación de actividades lúdicas en el desarrollo de las clases?

NADA ()

POCO ()

ALGO A VECES ()

MUCHO ()

DEMASIADO ()

5. ¿El uso de actividades lúdicas fomenta la participación e integración de los estudiantes como grupo?

- NADA ()
POCO ()
ALGO A VECES ()
MUCHO ()
DEMASIADO ()

6. ¿Considera que la lúdica motiva e influye en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños?

SI () NO()

7. ¿Ha evaluado el aprendizaje de los estudiantes en base a actividades lúdicas?

- NUNCA ()
CASI NUNCA ()
OCASIONALMENTE ()
CASI SIEMPRE ()
SIEMPRE ()

8. ¿Existen obstáculos en la institución para la aplicación de actividades lúdicas en el PEA ?

SI () NO ()

9. ¿Ayudaría a mejorar el PEA de sus clases con la elaboración de un manual/guía de Actividades Lúdicas?

- NADA ()
POCO ()
ALGO A VECES ()
MUCHO ()
DEMASIADO ()

10. ¿Le gustaría recibir un manual/guía de Actividades Lúdicas que pueda aplicar en el PEA de todas las asignaturas que imparte?

SI () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOACASO.

Objetivo: Diagnosticar la situación actual de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año.

Indicaciones: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que considere correcta.

1.- ¿Realiza actividades en el aula?

En grupo ()

En grupo de dos ()

En grupo de tres ()

En un grupo de más de cuatro ()

Solo ()

2.-¿Su profesor/a integra en sus clases juegos didácticos para aprender?

Si () No()

3.-¿Para despertar su interés en la clase su profesor/a utiliza estrategias de enseñanza, como juegos, dinámicas, etc?

Nada ()

Poco ()

Algo a veces ()

Mucho ()

Demasiado ()

4.-¿Le gusta que su profesor/a realice juegos didácticos en clase?

Si () No()

5.-¿Cuándo el juego es parte de la clase presta atención?

Nada ()

Poco ()

Algo a veces ()

Mucho ()

Demasiado ()

6.-¿Los juegos lúdicos hacen que usted quiera aprender más?

Si () No()

7.-¿Dónde le gustaría que se desarrollen los juegos lúdicos?

Al aire libre ()

En la clase ()

En el patio ()

En las canchas ()

En la casa ()

8.-¿El juego didáctico ayuda a que se lleve mejor con sus compañeros?

Si () No()

9.-¿El realizar juegos lúdicos en la clase influye en su interés por aprender?

Nada ()

Poco ()

Algo a veces ()

Mucho ()

Demasiado ()

10. ¿Le agradecería que su profesor/a buscara nuevas actividades lúdicas para sus clases?

Si () No()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DIRIGIDA AL SR. RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOACASO.

Objetivo: Diagnosticar la situación actual de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año.

Indicaciones: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que considere correcta.

- 1.- ¿Consiguen los docentes desarrollar un aprendizaje eficiente con habilidades y destrezas en los estudiantes?
- 2.- ¿Desarrollan los docentes las capacidades cognitivas dentro del PEA?
- 3.- ¿Ha logrado el éxito académico deseado?
- 4.- ¿Cree que es importante motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de actividades lúdicas?
- 5.- ¿En qué forma ayudarían las actividades lúdicas a desarrollar las capacidades cognitivas de los niños?
- 7.- ¿Los docentes que laboran en la Institución han recibido un curso, taller, guía o manual sobre cómo realizar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- 8.- ¿Existe un vínculo apropiado entre Docentes, Autoridades y Padres de familia?
- 9.- ¿En la institución se ha realizado algún trabajo investigativo (tesis) que esté relacionado de alguna forma con la utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- 10.- ¿De qué forma ayudaría a los estudiantes, que sus profesores recibieran un manual o guía para realizar actividades lúdicas en el PEA?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA DE VALIDACIÓN Y/O EVALUACIÓN DE USUARIOS SOBRE DE LA PROPUESTA DE INFORME DE INVESTIGACIÓN.

Usted ha sido seleccionado para que valore “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso en el periodo lectivo 2018-2019”, de acuerdo a las funciones que tiene como directivo o docente y su desempeño profesional.

Datos del usuario:

Nombre:..... C. I:.....

Título:.....

Función directiva o cargo:.....

Años de experiencia en E.G.B :.....

En esta guía de actividades aparece un grupo de aspectos que conforman la respuesta de modelo, sobre los cuales debe emitir sus juicios, tomando como referencia los indicadores, se le debe otorgar una calificación a cada aspecto para ello utilizará una escala descendente de 5 hasta 1: donde 5- Excelente, 4-Muy Bien, 3-Bien, 2- Regular y 1-Insuficiente.

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOACASO EN EL PERIODO LECTIVO 2018-2019”.

- I. () Argumentación del modelo propuesto.
- II. () Estructuración del modelo propuesto.
- III. () Lógica interna del modelo propuesto.
- IV. () Importancia del modelo propuesto para el futuro de las carreras del área de la institución.
- V. () Facilidad para su implementación.
- VI. () Valoración integral del modelo propuesto.

Firma:.....

“GRACIAS POR SU COLABORACIÓN”

Anexo 6

CUADRO DE RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DE USUARIOS

TABLA 9. VALIDACIÓN DE USUARIOS.

INDACADOR A EVALUAR	Usuarios						Total	Media
	1	2	3	4	5	6		
I Argumentación del modelo propuesto	5	5	5	5	5	5	30	5
II Estructuración del modelo propuesto	5	5	5	5	5	5	30	5
III Lógica interna del modelo propuesto	5	5	5	5	5	5	30	5
IV Importancia del modelo propuesto para el futuro de las carreras del área de la institución.	5	5	5	5	5	5	30	5
V Facilidad para su implementación	5	5	5	5	5	5	30	5
VI Valoración integral del modelo propuesto	5	5	5	5	5	5	30	5
Total	30	30	30	30	30	30	180	30
Media	5	5	5	5	5	5	5	5
Total General	30							
Media Integral	5							

Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

Anexo 7

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

FICHA DE VALIDACIÓN Y/O EVALUACIÓN DE EXPERTOS SOBRE DE LA PROPUESTA DE INFORME DE INVESTIGACIÓN.

Usted ha sido seleccionado para que valore “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año “D” de la Unidad Educativa Toacaso en el periodo lectivo 2018-2019”, de acuerdo a las funciones que tiene como directivo o docente y su desempeño profesional.

Datos del usuario:

Nombre:..... C. I:.....

Título:.....

Función directiva o cargo:.....

Años de experiencia en E.G.B :.....

En esta guía de actividades aparece un grupo de aspectos que conforman la respuesta de modelo, sobre los cuales debe emitir sus juicios, tomando como referencia los indicadores, se le debe otorgar una calificación a cada aspecto para ello utilizará una escala descendente de 5 hasta 1: donde 5- Excelente, 4-Muy satisfactorio, 3-Satisfactorio, 2- Poco satisfactorio y 1-Insuficiente.

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOACASO EN EL PERIODO LECTIVO 2018-2019”.

- I. () Argumentación del modelo propuesto.
- II. () Estructuración del modelo propuesto.
- III. () Lógica interna del modelo propuesto.
- IV. () Importancia del modelo propuesto para el futuro de las carreras del área de la institución.
- V. () Facilidad para su implementación.
- VI. () Valoración integral del modelo propuesto.

Firma:.....

“GRACIAS POR SU COLABORACIÓN”

Anexo 8

CUADRO DE RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TABLA 10. VALIDACIÓN DE EXPERTOS.

INDICADOR A EVALUAR	Expertos			Total	Media
	1	2	3		
I Argumentación del modelo propuesto	5	5	5	15	5
II Estructuración del modelo propuesto	5	5	5	15	5
III Lógica interna del modelo propuesto	5	5	5	15	5
IV Importancia del modelo propuesto para el futuro de las carreras del área de la institución.	5	5	5	15	5
V Facilidad para su implementación	5	5	5	15	5
VI Valoración integral del modelo propuesto	5	4	5	15	5
Total	30	30	30	90	30
Media	5	5	5	5	5
Total General	30				
Media Integral	5				

Elaborado por: Gabriela Toapanta, (2019).

Anexo 9

EVIDENCIAS GRÁFICAS



GRÁFICO 17.SOCIALIZACIÓN



GRÁFICO 18.ENCUESTA



GRÁFICO 19.EJECUCIÓN 1



GRÁFICO 20.EJECUCIÓN 2

