



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN GERENCIA DE INNOVACIONES
EDUCATIVAS

Tesis previa a la obtención del Grado Académico de Magíster en Gerencia de Innovaciones Educativa

TEMA:

TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA MANA” PERIODO 2015-2016. TALLER DE CAPACITACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS.

AUTORA:

LIC. MIRIAN VERÓNICA RIVADENEIRA ZAMBRANO

DIRECTOR:

ING. RAFAEL GARCÉS ESTRELLA, M.Sc.

QUEVEDO – ECUADOR

2016



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN GERENCIA DE INNOVACIONES
EDUCATIVAS

Tesis previa a la obtención del Grado Académico de Magíster en Gerencia de Innovaciones Educativa

TEMA:

TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA MANA” PERIODO 2015-2016. TALLER DE CAPACITACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS.

AUTORA:

LIC. MIRIAN VERÓNICA RIVADENEIRA ZAMBRANO

DIRECTOR:

ING. RAFAEL GARCÉS ESTRELLA, M.Sc.

QUEVEDO – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Ing. Rafael Edmundo Garcés Estrella, M.Sc. **en calidad de Director de Tesis**, previo a la obtención del Título Académico de **Magíster en Gerencia de Innovaciones Educativas**.

CERTIFICA

Que la Lic. Mirian Verónica Rivadeneira Zambrano, ha cumplido con la elaboración de la tesis de grado, titulada: TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA MANA” PERIODO 2015-2016. PROPUESTA ALTERNATIVA. TALLER DE CAPACITACION DE TÉCNICAS LUDICAS.

La misma que esta apta para la presentación y sustentación ante el tribunal respectivo.



Ing. Rafael Garcés, M.Sc.
C.I. 1801186436
DIRECTOR

AUTORÍA

La suscrita, Lic. Mirian Verónica Rivadeneira Zambrano, autora del presente trabajo de investigación, titulada: " TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA MANA" PERIODO 2015-2016. TALLER DE CAPACITACIÓN", deja a disposición de los directores de tesis, para su evaluación correspondiente, el mismo que constituye un requisito previo a la obtención del título de MAGÍSTER EN GERENCIA DE INNOVACIONES EDUCATIVAS, de la Unidad de Posgrado de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

Por lo expresado, ratifico que este trabajo es original, de mi responsabilidad exclusiva, cuyos contenidos son una propuesta particular y de aplicación práctica en el entorno delimitado; por lo que me sujeto a las disposiciones de los organismos pertinentes, en caso de incumplimiento de los principios y normas que rigen la elaboración de estos tipos de investigación.

En la ciudad de Quevedo a los 15 días del mes de enero del 2016.

Lic. Mirian Verónica Rivadeneira Zambrano
C.I. 0502532476
AUTORA

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada con respeto y amor a Dios quien me guio por el camino correcto en esta etapa de mi vida.

A mi madre por brindarme el apoyo, comprensión y amor en cada una de mis metas.

A mi esposo, por su comprensión, paciencia y amor.

A mi hijo que es la razón de mi existencia.

A mis hermanos, que me motivan con sus consejos y nobleza.

Y a todas las personas que me apoyaron para la realización de este trabajo investigativo.

Mirian Verónica Rivadeneira Zambrano

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud a Dios por acompañarme en cada paso que doy.

A mi esposo por su tolerancia y su sabiduría, para ejercer el rol de padre y madre durante mi ausencia.

A mi familia por su apoyo en mi formación académica.

A la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, por brindarnos la oportunidad de prepararnos en búsqueda de mejores oportunidades y de innovar nuestra práctica profesional.

A mi Asesor de Tesis Ing. Rafael Garcés, por su apoyo en mi investigación.

A las autoridades, docentes, personal administrativo, estudiantes, padres de familia de la Unidad Educativa “La Maná”, por brindarme su respaldo para realizar mi investigación.

Mirian Verónica Rivadeneira Zambrano

PRÓLOGO

Analizando la historia de la educación ecuatoriana y de acuerdo a nuestra vivencia en el campo educativo, es evidente que en la actualidad el Sistema de Educación del Ecuador se está transformando, partiendo de su nuevo modelo de estándares de la calidad educativa, gestión administrativa, la implementación de la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento, de acuerdo a la nueva Constitución vigente.

Esta transformación conlleva a exigir en los Docentes profesionalismo y tecnificación en su labor diaria, que se obtiene a través de la capacitación en procesos y técnicas innovadoras, que permitan ir fortaleciendo el proceso de enseñanza - aprendizaje, cuyo objetivo es desarrollar en los estudiantes destrezas, que sean parte de la solución de sus problemas y los de su entorno.

Uno de los grandes desafíos de los docentes y de la problemática educativa es que el estudiante adquiera el conocimiento, a partir de su bases previas, que permita enlazar la nueva información, de tal manera que se empodere de él, lo aplique en el momento oportuno, cuando se le presenta y se plantea un problema en su vida escolar o social.

Esta investigación sobre las técnicas activas de enseñanza - aprendizaje es una herramienta de apoyo para los docentes innovadores, que propone, utilizar recursos didácticos y tecnológicos, que es el origen de un proceso educativo dinámico y motivador, facilitando el cumplimiento de los objetivos planteados en la planificación previa, de acuerdo al currículo nacional y a la resolución de ejercicios de aplicación práctica.

Por lo expresado, este trabajo es una propuesta que propiciará procesos educativos integradores, para mejorar el aprendizaje, de acuerdo a la edad y al nivel escolar. Esto permitirá la construcción del aprendizaje significativo,

motivando al estudiante a través de la manipulación de materiales didácticos y técnicas que relacionen la teoría estudiada con la práctica, involucrándose en el proceso educativo.

Lic. Mercedes Recalde S. M.sc
TUTORA DE SEMINARIOS DEL
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

RESUMEN EJECUTIVO

Este trabajo de investigación sobre TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA MANA”. PERIODO 2015-2016, cuyo objetivo es determinar la incidencia de las técnicas lúdicas el proceso educativo, a través del uso y aplicación de métodos y técnicas innovadores. Inicia con una indagación al director, docentes, estudiantes y padres de familia, de esta institución, sobre la aplicación, uso de materiales concretos, técnicas lúdicas y la manera que se fomenta el aprendizaje significativo, para luego del análisis de esta problemática, contribuir con alternativas de aplicación práctica, para la nueva pedagogía educativa. Los fundamentos teóricos de la investigación se basan en la teoría constructivista siendo una investigación tipo descriptiva; el diseño de investigación es bibliográfico y de registro de observación; el análisis de los resultados se realizó mediante las encuestas dirigidas a los docentes y estudiantes de la misma; teniendo en cuenta que la falta de técnicas lúdicas inciden desfavorablemente en el proceso educativo de los estudiantes. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica con Técnicas innovadoras y creativas, para que el estudiante fortalezca sus conocimientos, de allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas en el uso de nuevas técnicas de aprendizaje. A través de esta investigación se profundiza en la importancia del juego como una estrategia básica dentro del aprendizaje del estudiantado y los beneficiados son los estudiantes que mejoraran sus conocimientos de manera creativa

ABSTRACT

This research on LEISURE TECHNICAL AND ITS IMPACT ON THE EDUCATIONAL PROCESS STUDENTS OF SECOND YEAR OF BASIC EDUCATION GENERAL EDUCATION UNIT "MANA". PERIOD 2015-2016, which aims to determine the impact of the educational process play techniques, through the use and application of innovative methods and techniques. Begins with an inquiry to the rector, teachers, students and parents, of this institution on the application, using concrete materials, techniques and playful way that meaningful learning is encouraged, then the analysis of this issue, contribute alternative practical application for the new educational pedagogy. The theoretical foundations of the research are based on the constructivist theory to be a descriptive research; the design of bibliographic research is observation and recording; analysis of the results was performed using surveys directed at teachers and students of the same; considering that the lack of play techniques adversely affect the educational process of students. In this sense the teacher's responsibility to enrich their teaching practices with innovative and creative strategies for the student to strengthen their knowledge, hence the importance of promoting the free expression of children through games, skits, songs, playful poetry and especially in the use of new learning techniques activities. Through this research delves into the importance of play as a basic strategy in student learning.

ÍNDICE

PORTADA.....	i
PORTADA.....	iii
CERTIFICACIÓN.....	iv
AUTORÍA.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
PRÓLOGO.....	viii
ABSTRACT	xi
ÍNDICE	xii
INTRODUCCIÓN.....	xxii
CAPÍTULO I.....	1
MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1. Ubicación y contextualización de la problemática	2
1.2. Situación actual de la problemática.....	3
1.3. Problema de investigación	4
1.3.1. Problemas derivados	4
1.4. Delimitación del problema.....	4
1.5. justificación.....	5
1.6. Cambios esperados con la investigación	6
1.7. Objetivos.....	7
1.7.1. Objetivo General	7
1.7.2. Objetivos específicos:	7
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL	9

2.1.1	Técnicas lúdicas.....	9
2.1.1.1.	Concepto de estrategia	9
2.1.1.2.	Técnicas de Enseñanza.....	9
2.1.1.3.	Técnicas de Aprendizaje.....	10
2.1.1.4.	Técnicas Cognitivas	10
2.1.2.	Tipos de Actividades Lúdicas.....	10
2.1.4.	La educación.....	11
2.1.5.	Importancia de la Educación.....	12
2.1.6.	Enseñanza	12
2.1.6.	Enseñanza	13
2.1.7.	Aprendizaje	14
2.2.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	15
2.2.1.	Concepto de lúdica	15
2.2.2	Importancia de la Lúdica	17
2.2.3.	Definición de Técnicas lúdicas	17
2.2.3.1.	El juego	18
2.2.3.2	La asertividad.....	18
2.2.3.3.	Relajación	18
2.2.3.4	La música.....	19
2.2.3.5.	Respiración rítmica	19
2.2.4.	El juego como estrategia lúdica	19
2.2.5 .	El juego y su valor didáctico.....	20
2.2.5.1.	El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje.....	20
2.2.5.2.	Importancia del juego en el desarrollo infantil	21
2.2.5.3.	Importancia del juego en el nivel inicial.....	22
2.2.5.4.	Para el desarrollo físico.....	22

2.2.5.5. El juego Convivencia Social:.....	23
2.2.5.6. Relaciones Interpersonales.....	23
2.2.5.7. Expresión Lúdica	24
2.2.5.4. El juego	25
2.2.5.4.1. Importancia en las vida del niño.....	25
2.2.5.4.2 Recreación y juegos.....	26
2.2.5.4.3. Recreación y educación.....	26
2.2.5.4.4 El juego como estrategia metodológica	27
2.2.5.4.5 La evolución de los juegos.....	27
2.2.5.4.6 Estrategia para la implementación de la actividad lúdica en el sistema educativo de niños y adolescentes:.....	28
2.2.6. Proceso educativo.....	28
2.2.6.1. Conceptualización de educación.....	28
2.2.6.2. El plan decenal del ministerio de educación	29
2.2.6.3. Educación básica	30
2.2.7. Proceso de enseñanza aprendizaje	30
2.2.8. Proceso educativo.....	31
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	33
2.3.1.- Constitución de la República del Ecuador.....	33
2.3.2.- Ley Orgánica de Educación Intercultural.	34
2.3.3.- Código de la Niñez y la Adolescencia Publicado en el Registro Oficial No. 737 del 3 de enero de 2003.....	35
2.3.3. Plan Nacional para el Buen Vivir:.....	36
CAPITULO III METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION:	37
3.1 MÉTODOS UTILIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN+	38

3.1.2	Método deductivo.....	38
3.1.3	Método analítico – sintético.....	39
3.1.4.	Técnicas e Instrumentos de Evaluación.....	39
3.1.4.1.	Observación.....	39
3.1.4.2.	Encuesta.....	39
3.1.5.2.	Entrevista.....	40
3.2	Construcción metodológica del objeto de investigación.....	40
3.3	ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.....	40
3.4	Recolección de información empírica.....	41
3.5	Descripción de la información obtenida.....	41
3.5	Descripción de la información obtenida.....	44
3.6	Análisis e interpretación de los resultados.....	44
3.7	Construcción del informe de la investigación.....	44

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS EN RELACIÓN CON LAS HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....46

4.1.1	Hipótesis General.....	47
4.1.2	Hipótesis 1.....	47
4.1.3	Hipótesis 2.....	47
4.1.4	Hipótesis 3.....	47
4.2	Ubicación y descripción de la información empírica pertinente a la hipótesis.....	48
4.3	Discusión de la información obtenida en relación a la naturaleza de la hipótesis.....	80
4.4.	Comprobación / desaprobación de la hipótesis.....	80
4.5	Conclusión parcial.....	81

CAPITULO V: CONCLUSIONES GENERALES Y RECOMENDACIONES ..82

5.1 Conclusiones83

5.2 Recomendaciones84

CAPITULO VI PROPUESTA ALTERNATIVA:85

6.1 Título de la propuesta.....86

6.2 Justificación.....86

6.3 Fundamentación teorica.....87

6.3.4. Técnicas lúdicas efectivas en la educación y la capacitación90

6.3.5 el juego como convivencia social:91

6.3.6. Tipos de actividades lúdicas92

6.4 Fundamentación legal 100

6.4.1.- Constitución de la República del Ecuador.....101

6.5 Objetivos 101

6.5.1. Objetivos General 102

6.5.2. Objetivos específicos 102

6.5.3 Importancia 102

6.5.4 Ubicación sectorial y física 103

6.6 Factibilidad 103

6.7 Plan de trabajo 105

6.7.1. Detalle de las actividades 107

6.8 Actividades..... 108

6.9 Recursos (administrativos, financieros, tecnológicos)..... 109

6.9.1.	Administrativos.....	109
6.9.2.	Tecnológicos.....	109
6.9.3	Financieros.....	109
6.9.3.1	Presupuesto.....	109
6.10	IMPACTO.....	110
6.11	EVALUACIÓN.....	111
6.11.1	Evaluación por rúbrica.....	112
6.11.1	instructivo de funcionamiento.....	112
7.	Bibliografía.....	114
8.	Anexos.....	116

ÍNDICE DE CUADROS

Población.....	43
Motiva a los estudiantes.....	50
Utiliza Juegos.....	51
Con la motivación desarrolla aptitudes positivas.....	52
El juego es una herramienta para el aprendizaje.....	53
Desarrolla en los niños la inteligencia interpersonal.....	54
La motivación como ayuda en el proceso enseñanza.....	55
El juego desarrolla actitudes positivas.....	56
Motivación ayuda al desarrollo cognitivo.....	57
Los juegos de acuerdo al área de estudio.....	58
Usa material alternativo para motivar.....	59
Juegos antes de impartir las clases.....	60
Participación activa.....	61
Desarrolla habilidades y destrezas.....	62
La motivación le ayuda a entender.....	63
Su hijo es motivado en clases.....	64
Utiliza Técnicas.....	65
Aplicar juegos en el aula.....	66
El juego desarrolla actitudes.....	67
Desarrolla técnicas lúdicas adecuadas.....	68
Utiliza el profesor la creatividad.....	69
Los maestros utilizan juego.....	70

Participa en juegos y dinámicas.....	71
El juego ayuda a entender mejor.....	72
Entiende lo que el profesor explica.....	73
Se siente motivado en clases.....	74
Permanecen activos en clases.....	75
Se realiza juegos constantemente.....	76
Juego mejora el aprendizaje.....	77
Proceso de enseñanza aprendizaje desarrolla la motivación.	78
Les permitan crear historias.....	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Motiva a los estudiantes.....	50
Utiliza Juegos.....	51
Con la motivación desarrolla aptitudes positivas.....	52
El juego es una herramienta para el aprendizaje.....	53
Desarrolla en los niños la inteligencia interpersonal.....	54
La motivación como ayuda en el proceso enseñanza.....	55
El juego desarrolla actitudes positivas.....	56
Motivación ayuda al desarrollo cognitivo.....	57
Los juegos de acuerdo al área de estudio.....	58
Usa material alternativo para motivar.....	59
Juegos antes de impartir las clases.....	60
Participación activa.....	61
Desarrolla habilidades y destrezas.....	62
La motivación le ayuda a entender.....	63
Su hijo es motivado en clases.....	64
Utiliza Técnicas.....	65
Aplicar juegos en el aula.....	66
El juego desarrolla actitudes.....	67
Desarrolla técnicas lúdicas adecuadas.....	68
Utiliza el profesor la creatividad.....	69
Los maestros utilizan juego.....	70
Participa en juegos y dinámicas.....	71

El juego ayuda a entender mejor.....	72
Entiende lo que el profesor explica.....	73
Se siente motivado en clases.....	74
Permanecen activos en clases.....	75
Se realiza juegos constantemente.....	76
Juego mejora el aprendizaje.....	77
Proceso de enseñanza aprendizaje desarrolla la motivación.....	78
Les permitan crear historias.....	79

INTRODUCCIÓN

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura.

Las técnicas así entendidas no son otra cosa que un conjunto de herramientas, instrumentos, procedimientos, mecanismos, que ayudan al docente en el proceso de inter aprendizaje para el desempeño del estudiante. Podemos imaginarlas como las grandes herramientas del pensamiento puestas en marcha por el docente, cuando este tiene que comprender un aprendizaje, adquirir conocimiento o resolver problemas.

El presente proyecto que lleva como título “Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso educativo de la Unidad Educativa La Maná” centra su importancia en la Expresión Corporal por medio de un compendio de juegos sustanciales para reforzar la enseñanza de los contenidos según el programa curricular.

Para un mejor desarrollo este trabajo se ha realizado la investigación por capítulos que se detalla a continuación:

1.- Marco contextual de la investigación, en el cual se presenta la ubicación y contextualización de la problemática, la situación actual de la problemática, el problema de investigación y los problemas derivados, los objetivos de la investigación (general y específicos), la hipótesis, la justificación y los cambios esperados;

2.- Marco teórico, se aborda la fundamentación del concepto de evaluación, las fundamentación teórica de la evaluación como proceso y la fundamentación legal

3.- Metodología de la investigación, en el mismo se abordan el tipo de investigación y su diseño, así como la población y la muestra, la operacionalización de variables, los instrumentos, procedimientos, procesamiento y análisis de los resultados

4.- Análisis e interpretación de los resultados, ayuda a conocer el criterio de las personas encuestadas a través de la tabulación de las mismas

5. Conclusiones y recomendaciones, se presentan en base a los resultados de la encuesta

6. Propuesta, alternativa se revela la posible estructura de la propuesta de alternativa de solución al problema científico así como su lógica estructural

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

Educar no es dar carrera para
vivir, sino temprar el alma para
las dificultades de la vida.

Pitágoras

1.1. UBICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

El progreso de la investigación se da en la Unidad Educativa “La Maná”; se halla ubicada en la parroquia El Triunfo, entre las Calles Amazonas y Zacarías Pérez, cuenta con infraestructura adecuada para la enseñanza de los estudiantes donde desde hace años se ha venido criticando el sistema educativo y la carencia de recursos didácticos atractivos arrastrando con ellos grandes falencias en el campo educativo

Es importante que tanto el docente como el padre de familia o representante entienda que el juego es una actividad a utilizarse no solo para entretener al estudiante, si no por el contrario es una estrategia muy importante dentro del proceso de socialización del niño y de la niña ya que interfiere en el desarrollo de procesos mentales y emocionales

Entre las causas que han incidido en este problema es el escaso dominio de grupo que poseen los docentes para realizar actividades lúdicas las mismas que requieren organización confianza y sobretodo estímulo

El aprendizaje que se inculca a través del juego es parte integral del proceso educativo en los nuevos paradigmas, cuando este no es estimulado de manera correcta, las clases se convierten en tradicionales y no existe interés y es ese factor el que genera declinación en la efectividad de los procesos educativos

Una vez identificados las causas, síntomas y efectos del problema se elaboró, una propuesta alternativa que servirá de soporte para proporcionar la solución a la problemática citada en la investigación.

1.2. SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA

En la actualidad, en el mundo entero, la preocupación principal en la educación, es lograr que los niños aprendan de una manera creativa, dinámica y divertida dejando de lado la educación medieval, imponente, autoritaria y tradicional. Una vía para lograrlo se ha pensado en el juego como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo porque se sabe que jugar es lo típico de un niño

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

En la provincia de Cotopaxi los distritos generan actividades de actualización pero estas son limitadas cortas y carecen de creatividad imponiéndole al docente ejercer practicas ambiguas y poco consistentes para su entorno

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

El establecimiento educativo no cuenta con guías a programas que ayuden al docente a la utilización de técnicas lúdicas para estimular el aprendizaje, este factor genera problemas el aprendizaje de los estudiantes

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

1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo incide las técnicas lúdicas en el proceso educativo de los estudiantes del segundo año de Educación general básica de la Unidad Educativa La Maná?

1.3.1. Problemas derivados

¿Qué inconvenientes se pueden evidenciar frecuentemente cuando no se pone en práctica las técnicas lúdicas en el proceso educativo?

¿Qué importancia tiene las actividades lúdicas como estrategia metodológica dentro del proceso educativo?

¿Qué tipo de actividades lúdicas desarrollan los docentes para estimular el proceso educativo?

¿Qué características deben poseer las técnicas lúdicas para que beneficien el proceso educativo?

1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

CAMPO: Pedagógico

ÁREA: Educación

ASPECTO: Técnicas lúdicas

TEMA: Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso educativo de los estudiantes de la Unidad Educativa La Maná

PROBLEMA: ¿Cómo inciden las técnicas lúdicas en el proceso educativo de los estudiantes de la Unidad Educativa La Maná?

1.5 JUSTIFICACIÓN

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad pedagógico y didáctico por lo tanto la aplicación de las técnicas lúdicas generan aprendizajes significativos, que consiste en mejorar la formación de los estudiantes mediante la implementación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje ya que el estudiante desarrolla su creatividad

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

Este trabajo es importante, porque las Técnicas le sirve al docente para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atractivas, activas y dinámicas; estimular las manifestaciones psíquicas en el desarrollo de sus funciones orgánicas, mentales y fisiológicas. La lúdica en el niño convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo

Además es de utilidad teórica y práctica porque el proceso de enseñanza en todos sus niveles a través de diferentes Técnicas requerir de un cuidado especial, en relación con la aplicación de los juegos o actividades que ayuden a superar las dificultades en la solución de problemas, que se presenten en los alumnos y alumnas de la escuela

Por eso, es necesario compartir esta investigación con el resto de docentes y hacerlos partícipe de juegos lúdicos para el proceso de enseñanza. A partir

de esto, los alumnos tendrán buenas bases para la secundaria y estudios profesionales

1.6. CAMBIOS ESPERADOS CON LA INVESTIGACIÓN

La investigación pretende obtener los siguientes cambios:

- Comunidad educativa fortaleciendo las oportunidades educativas de mejorar los aprendizajes y contribuir a una formación integral de los alumnos
- Docentes priorizando técnicas lúdicas en el centro educativo fortaleciendo el proceso de aprendizaje de los estudiantes
- Alumnos estimulados con procesos educativos acorde al desarrollo de sus destrezas
- Comunidad educativa fortaleciendo las oportunidades educativas de mejorar los aprendizajes y contribuir a una formación integral de los alumnos
- Alumnos estimulados con procesos educativos acorde al desarrollo de sus destrezas
- Directivos involucrados en el mejoramiento académico de los estudiantes.
- Directivos motivando a sus docentes sobre la innovación en la planificación de sus actividades
- Estudiantes participando activamente en el proceso enseñanza - aprendizaje.

1.7. OBJETIVOS

1.7.1. Objetivo General

Evaluar la incidencia de las técnicas lúdicas en el proceso educativo de los estudiantes de la Unidad educativa La Maná periodo lectivo 2014 2015

1.7.2. Objetivos específicos:

- Identificar los inconvenientes que se presentan cuando no se ponen en práctica las técnicas lúdicas
- Determinar la importancia de las actividades lúdicas para el logro de objetivos del proceso educativo
- Diseñar un manual didáctico de actividades lúdicas para fortalecer el proceso educativo

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Educar es dar al cuerpo y al
alma toda la belleza y
perfección de que son capaces.

Platón

2.1. FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL

2.1.1 Técnicas lúdicas

2.1.1.1. Concepto de estrategia

De una estrategia es una actividad que conlleva a un fin está dirigida en diferentes aspectos pero en campo educativo es conocida como actividades realizadas a través del juego que despiertan el interés de los estudiantes y estimula el proceso académico

La estrategia es conocida como un cumulo de actividades que despierta el interés de los estudiantes estas son generadas como juegos didácticos que persiguen como finalidad general despertar de forma creativa el interés sobres ciertos temas en los estudiantes (Dávila, J. , 2010)

En el campo educativo adquiere diferente normativa de acuerdo a su utilidad las mismas que pueden ser para enseñar, aprender o mejorar y fortalecer el conocimiento:

- Técnicas de enseñanza
- Técnicas de aprendizaje
- Técnicas cognitivas
- Técnicas de enseñanza
- Técnicas de aprendizaje
- Técnicas cognitivas

2.1.1.2. Técnicas de Enseñanza

Las Técnicas de aprendizaje incluyen actividades de participación teórica y práctica la mismas que fortalecen los conocimientos del estudiantes y tienen como consecuencia un aprendizaje notorio (Gutierrez , M., 2010)

2.1.1.3. Técnicas de Aprendizaje

Las Técnicas cognitivas están diseñadas para el fortalecimiento del conocimiento, la memoria su utilización y reforzamiento son necesarias para la realización de este proceso

2.1.1.4. Técnicas Cognitivas

Están relacionadas con los procesos cognitivo Memoria, pensamiento e imaginación. Son los procesos que nos permiten comprender y fijar, elaborar y reestructurar la información, elaboración y organización de recursos, en ellas se agrupan los apuntes el subrayado, las preguntas, las metáforas, las analogías, las transferencias, los mapas conceptuales, las clasificaciones, entre otras

2.1.2. Tipos de Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas son aquel conjunto de actividades que se desarrollan para mejorar los niveles de aprendizaje utilizando al juego parte generadora de conocimiento (Aguilar. M., 2010)

Se consideran dentro del proceso los juegos que desarrollan actitudes los mismos que parten de la actividad física generan hasta cierto punto cansancio pero estimulan la pérdida del stress, y fortalecen la confianza entre el docente y el estudiante

Los juegos de estimulación estimulan el ingenio y la iniciativa permite al estudiante tener mayor y mejor control de las actividades que realiza en su entorno (Almeida N., 2009)

Los juegos de dramatización son importantes porque facilitan la vinculación con un mundo imaginario donde el estudiante fácilmente puede ampliar sus horizontes y transformarse en un personaje de su propia inspiración llevándonos a un aprendizaje óptimo (Arancibia J., 2010)

2.1.3. Contribuciones de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas contribuyen con la formación de estudiantes que poseen un nivel más crítico en el desarrollo de sus pensamientos puesto que con los juegos se desarrolla y estimula la creatividad el raciocinio y se le brinda la oportunidad de conocer su entorno inmediato (Parolimi M., 2009)

El desarrollo de las actividades lúdicas estimula las comunicaciones grupales fortalece los vínculos de amistad entre estudiantes genera nexos de confianza con el docente procura evidenciar oportunidades de dialogo reflexión y solidaridad entre compañeros

Por otra parte, los juegos ayudan a mejorar la convivencia son ejecutores de la integración propagan todo sentido de dispersión de creatividad fomenta el aprendizaje cooperativo

En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio (Aguilera, A., 2011)

2.1.4. La educación

La educación conocida como el proceso de formación integral de un individuo en ella se realiza la adquisición de los valores fundamentales como la solidaridad, el respeto, la tolerancia, la educación es parte de la formación personal de cada ser (Dávila, J. , 2010)

Educación es la ciencia y el arte de condicionar reflejada mente la conducta humana con la finalidad de mejorar la calidad de vida de las personas a nivel intrapersonal, la educación define la calidad del ser que yace en cada persona, su pensamiento, su condición e incluso los valores que lleva arraigado (Briones, G., 2009)

2.1.5. Importancia de la Educación

La educación se ha convertido en una de las piedras angulares del desarrollo de los pueblos de su nivel y calidad de vida incluso a nivel económico en el mundo moderno los gobiernos priorizan dentro de su presupuesto cantidades destinadas al mejoramiento de los niveles académicos considerando este factor como parte del desarrollo (Chacón F., 2010)

La educación es importante para llevar una vida dentro del manejo de lo permitido basándose en los valores respectivos que determinan la formación de cada individuo (Aguilar. M., 2010)

Dentro del esquema educativo se considera la participación de una comunidad integrada en beneficio de los estudiantes es así que los docentes, directivos y padres de familia procuran una relación de armonía para facilitar los procesos educativos con sus hijos

2.1.6. Enseñanza

La enseñanza es un proceso netamente académico que se lleva a efecto dentro de los predios de alguna institución educativa, la enseñanza parte de un conocimiento adquirido por los docentes para aplicarlo en los estudiantes con la ayuda de estrategias (Sanchez, G., 2010)

Tiene como objetivo formar al individuo con conocimiento adecuado para un desempeño académico de mejor aspecto la educación gira en torno a las necesidades educativas del estudiante por ello se clasifica en grupos o niveles de aprendizaje (Claux: 2009, Pág. 56).

El proceso de enseñanza consiste fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos estos a una serie de cambios graduales, cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la debe considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua (Ballart, X., 2010)

2.1.6. Enseñanza

La enseñanza es un proceso netamente académico que se lleva a efecto dentro de los predios de alguna institución educativa, la enseñanza parte de un conocimiento adquirido por los docentes para aplicarlo en los estudiantes con la ayuda de estrategias (Sanchez, G., 2010)

Tiene como objetivo formar al individuo con conocimiento adecuado para un desempeño académico de mejor aspecto la educación gira en torno a las necesidades educativas del estudiante por ello se clasifica en grupos o niveles de aprendizaje (Claux: 2009, Pág. 56).

El proceso de enseñanza consiste fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos estos a una serie de cambios graduales, cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la debe considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua (Ballart, X., 2010)

2.1.7. Aprendizaje

El aprendizaje es considerado la consecuencia de la interacción de los conocimientos adquiridos con anterioridad y los conocimientos nuevos estos al adaptarlos a la realidad que se vive genera un aprendizaje (Arancibia J., 2010)

El aprendizaje es aquel proceso cohesión donde el estudiante aprehende a aprender y de este hecho cognitivo genera un conocimiento más eficiente y significativo (Claux: 2009 Pág. 77).

2.1.8. Proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje se basa en algunos cuestionamientos

Cada individuo posee un nivel y proceso de aprendizaje diferente

El aprendizaje se ve reflejado siempre que una persona modifica su conducto o comportamiento ya que a través del aprendizaje mejora su conducta y amplía sus conocimientos (Dávila, J. , 2010)

2.1.9. El Aprendizaje activo

Es aprendizaje activo depende del estudiante es el quien con interesa voluntad y participación genera y estimula su aprendizaje, la actividad que el estudiante combinadas con las Técnicas del docente facilitan la retención del conocimiento facultando el desarrollo de habilidades cognitivas propias de cada nivel educativo en el que he encuentre (Arancebia J., 2009)

El aprendizaje activo supone un aprendizaje significativo, por lo cambia las estructuras mentales del estudiante fortaleciendo los conocimiento y arraigándolos a él, te tipo de aprendizaje es muy valorado por los docentes puesto que la interesa del alumno facilita los procesos

2.1.10 El aprendizaje crítico

El aprendizaje crítico procura que el estudiante tome lo positivo y dejen de lado todo lo negativo de la información sea esta de cualquier medio, escuela revista medio de comunicación etc. lo cierto de lo demagógico, a no dejarse convencer por falsos ideólogos, o vendedores de sueños irrealizables, o ser víctima de estafadores inescrupulosos

El aprendizaje crítico obliga al docente a ejecutar juicios de valor sobre el criterio u opinión de sus estudiantes ya que cada uno expondrá diferentes puntos de vista sobre un tema en especial

Esas líneas de operación son las que deben perfeccionarse hasta que hombres y mujeres se entreguen a verificar lo que hacen, con el fin de enriquecer su trabajo (Colomer: 2008, Pag.94).

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. Concepto de lúdica

Lúdica proviene del latín ludos que significa juegos su desarrollo y ejecución se lleva a cabo desde antes de cristo con educación histórica y tradicional desde la antiguas Grecia y Roma

“La lúdica se la concibe como parte del desarrollo de las actividades educativas ya que el juego propicia situaciones de aprendizaje que favorecen en el campo educativo

La lúdica es tan amplia en concepción que le brinda al ser humano la posibilidad de solidificar conocimientos en base a experiencias de interconexión con el medio en el que se desarrolla por ejemplo juegos

comunitarios de integración de convivencia de aprendizaje de dialogo etc. (Almeida,2009).

La lúdica fomenta en el individuo un sinnúmero de cualidades propias de cada nivel placeres afectivos de vinculación con la colectividad conocimientos propios desarrollados a través de la convivencia

La lúdica está presente en todo aspecto donde se ve relacionado el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre docentes y alumnos, o todo participante

El estudiante se apropia de este proceso en cuanto facilita con su interacción y voluntad y se integra a los procesos relacionados con plena convicción de lo que hace disfrutando de ellos y captando los conocimientos que se encuentran disfrazados en cada actividad

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas(Dávila, 2010).

a) El juego como valor socializador

El ser humano es un ente socializador y en el proceso de su formación debe mediar con el contexto familiar, escolar, amigos. Y para ello el camino ineludible a una conexión satisfactoria se llama juego, ya que es una actividad que permite que todas las instancias anteriormente expuestas se fundan en una sola actividad

b) El juego como factor del desarrollo

El juego como factor de desarrollo surge como una necesidad de saber e interactuar de aquí parte la experimentación de otros saberes así como la concepción de nuevos aprendizajes

2.2.2 Importancia de la Lúdica

El desarrollo de las actividades lúdicas es de mucha importancia ya el niño o la niña aprende normas de convivencia con sus padres las actividades lúdicas son identificadas con el infante desde su nacimiento es por ello que este proceso es el más utilizado (López, S., 2011)

En algunos casos por desconocimiento los padres no toman en cuenta el beneficio de las actividades lúdicas como parte del aprendizaje de los niños sin embargo cada juego que experimenten con ellos le da la oportunidad de aprender, en edad escolar el docente conoce del proceso y estimula las actividades educativas a través del desarrollo de juegos didácticos (Davila,2010).

2.2.3. Definición de Técnicas lúdicas

“Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores (López, S., 2011)

En esta actividad prolongada se desarrollan una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a juegos tradicionales.

Entre las Técnicas socializadoras podemos mencionar:

- El Juego
- La Asertividad
- La Relajación
- La Música
- La Respiración Rítmica
- Uso de Determinados Colores en los ambientes del Aula

2.2.3.1. El juego

El juego es una actividad básica en el desarrollo y formación de las personas surge casi a partir del nacimiento en la infancia este aprendizaje es más utilizado puesto que los niños a través de los juegos experimentan ciertas cosas y adquieren conocimientos básicos para su desarrollo y vida

El juego es una actividad que se desarrolla de manera gustosa permite fortalecer los lazos de amistad (Parolimi M., 2009)

2.2.3.2 La asertividad

Es la facilidad que posee un individuo para crear un juicio acertado ante cualquier cuestionamiento este le permite reflexionar sobre un tema planteado y discernir sobre el

2.2.3.3. Relajación

Ese hecho de descansar y reflexionar sobre un lecho esta práctica estimula a la persona y le brinda un ambiente confort adecuado liberándolo de tensiones y de stress

2.2.3.4 La música

La música es muy importante, mediante ella se disfruta de varias melodías en diferentes circunstancias la música es utilizada como parte de la meditación y sirve para la realización de actividades al aire libre o en grupo

2.2.3.5. Respiración rítmica

La respiración rítmica devuelve al cuerpo oxígeno y le brinda la oportunidad de desintoxicar sus sentidos mediante una adecuada respiración la misma que expande y se contrae de acuerdo a las necesidades

2.2.4. El juego como estrategia lúdica

El juego es una de las Técnicas lúdicas más utilizadas por el hombre porque permite distraerse y al mismo tiempo adquirir nuevos conocimientos (Almeida, 2009).

El juego es conocido como "La acción de jugar, pasatiempo o diversión"; sin embargo en el campo educativo está definida como parte del proceso de aprendizaje de los estudiantes, mediante las actividades lúdicas como el juego se gestionan procesos educativos que fomenten el interés y nutran de nuevos y mejores conocimientos

Forma parte de la vida humana desde que el individuo nace se forma de atenciones y cariño estas actividades que realiza con el padre y la madre son actividades lúdicas ya que mediante al juego se solidifican los lazos de afecto y los padres muestran la realidad del mundo mediante diferentes juegos en los que el infante reconoce y desarrolla conocimientos propios así como la destreza de hablar e identificar objetos

2.2.5 .El juego y su valor didáctico

El juego es un proceso didáctico desde que se lo vincula con las técnicas de formación académica ayuda a estimular el aprendizaje de los estudiantes de todo nivel académico y bien utilizado se convierte en una herramienta indispensable para la educación (Bilanco, 2009).

“El juego se lo utiliza como una herramienta académica de mucho valor es de fácil manejo y aplicación sin embargo es importante que el docente se nutra o actualice sus conocimientos

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: colectividad, participación, interpretación de papeles, dinamismo, entrenamiento, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, carácter sistémico iniciativa, y competencia

Desde el aprendizaje las actividades lúdicas combinan lo serio con lo divertido es por esto que se encuentran atractivas para los estudiantes y de utilización practica para el docente

Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo (Gutiérrez, 2010).

2.2.5.1. El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje

El juego forma parte integral de proceso de aprendizaje puesto que se vinculan entres si

El juego infantil es considerado como una herramienta indispensable para el quehacer educativo porque facilita el conocimiento a través de actividades de recreación

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal

2.2.5.2. Importancia del juego en el desarrollo infantil

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil

El juego es parte de las principales Técnicas de crecimiento por que permite interactuar con el mundo reconocer espacios adquirir habilidades y formar cuerpo y espíritu sin necesidad de que el niño se de cuenta que es parte de una estrategia

En una reciente puesta en común sobre el tema, su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar (Aguilera, A., 2011)

2.2.5.3. Importancia del juego en el nivel inicial

Los juegos tienen tanta importancia porque son parte de su formación de niños, la primera etapa de la vida del infante se encuentra rodeada por el juego es aquí donde experimenta cambios significativos, su aprendizaje se base en el descubrimiento de las cosas así como la interacción con sus amigos familiares que demás personas que le rodean (Aguilar. M., 2010)

Desde el punto de vista psíquico el juego es una expresión de lo que es el niño, de si interior, de su afán por experimentar y aprender cosas nuevas Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias

A nivel educativo en el contexto pedagógico el juego es muy importante para estimular el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Sanchez, G., 2010)

2.2.5.4. Para el desarrollo físico.

Para el desarrollo físico del individuo es necesario las actividades de recreación también llamadas lúdicas, así que fomenta actividades al aire libre donde caminar correr saltar ayudan no solo liberar el stress si no influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas

2.2.5.5. El juego Convivencia Social:

El juego como actividad recreativa ayuda a los individuos a tener un mejor desempeño en las actividades físicas que fortalecen una convivencia con su entorno social

La regla básica para la convivencia es entender que el hecho de formar parte de un grupo fortalece la conducta mejora la convivencia y genera conocimientos más sólidos y apreciables dentro de un sistema que bloquea los escepticismos (Aguilera, A., 2011)

En la infancia las reglas del juego proporcionan mucha actividad una vinculación espontanea mejorar la conexión con el ambiente fortalece a la familia y convierte al individuo en un ente capaz y eminentemente social (Arancibia, 2009).

2.2.5.6. Relaciones Interpersonales

Las relaciones interpersonales tienen un rol importante en el desarrollo integral del individuo, a través de ellas, este obtiene importantes refuerzos sociales del entorno más inmediato que favorecen su adaptación al mismo (Blanco, Y., 2009)

En contrapartida, la carencia de estas habilidades puede provocar rechazo, aislamiento y, en definitiva, limitar la calidad de vida

Todas las personas precisamos desarrollarnos en un entorno socialmente inspirador pues el crecimiento personal, en todos los ámbitos, necesita de la posibilidad de compartir, de ser y estar con los demás (familia, amigos, compañeros de clase, colegas de trabajo, etc.)

Baste recordar los esfuerzos que, tanto desde el ámbito educativo como desde el entorno laboral, se realizan para favorecer un clima de relación

óptimo que permita a cada persona beneficiarse del contacto con los demás, favoreciendo así un mejor rendimiento académico o profesional

Existen numerosas habilidades sociales, algunas de ellas muy básicas y que son aprendidas a edades muy tempranas (fórmulas de cortesía como saludar, dar las gracias o pedir las cosas por favor), hasta otras habilidades mucho más complejas exigidas en el complejo mundo de los adultos (saber decir que no, negociar, ponerse en el lugar del otro, formular una queja sin molestar, etc (Briones, G., 2009)

Ofrecen una relación de las habilidades que debe poseer el niño con necesidades educativas especiales y poner en práctica en el aula. Dichas habilidades le reportan refuerzo social y favorecen una relación gratificante con los demás compañeros (Prieto y Cols).

- Destrezas de supervivencia en el aula: pedir ayuda, prestar atención, dar las gracias, seguir instrucciones, realizar las tareas, participar en las discusiones, ofrecer ayuda, hacer preguntas, no distraerse, hacer correcciones, decidir hacer algo, marcarse un objetivo
- Destrezas para hacer amistades: presentarse, empezar y finalizar una conversación, participar en juegos, pedir favores, ofrecer ayuda a un compañero, hacer cumplidos, sugerir actividades, compartir, disculparse (Briones, G., 2009)

2.2.5.7. Expresión Lúdica

El aporte del juego al desarrollo del niño, en la actividad lúdica se forman más intensamente las cualidades psíquicas y particularidades del individuo el juego influye en la alineación del carácter voluntario de los procesos mentales, así en los niños comienzan a desplegar la atención, y la memoria voluntaria ya que ellos se concentran mejor y relacionan más cosas en la

memoria, ya que el mismo contexto del juego requiere que el niño se concentre en los objetos, así como en el contenido

Si el niño no respondiera con los requerimientos o a las necesidades del docente este tendrá otras alternativas para reforzar los conocimientos pero además clara la idea del componente social que se desenvuelve en este caso (Aguilera, A., 2011)

Mediante el juego, el niño entra en relación directa con la sociedad en que vive, así el juego infantil, con sus juguetes constituye un verdadero espejo social de cada cultura

2.2.5.4. El juego

El juego contiene varios elementos implícitos, es algo inherente al ser humano, es una herramienta que facilita el aprendizaje, y sirve para que tanto el niño como el adulto se diviertan aprendiendo (Betancourt, pág. 104).

2.2.5.4.1. Importancia en la vida del niño

El juego es tan importante que desde la antigüedad se lo incluía en la lista de los instintos

- Si el juego es perspicaz y potente este destinado a beneficiar el desarrollo, la coherencia de movimiento y otras funciones vitales
- El juego con otros niños facilita la interacción social, la energía del juego ofrece una congruencia real para el desarrollo social
- El juego es obligatorio para la actividad mental
- La importancia de la recreación, se considera preciso para una personalidad sana y proporcionada
- En la escuela ha quedado establecido que el arte de la recreación es aprender cómo se aprende a leer y escribir

Un programa divertido adecuado solicita aprendizajes y actividades que puedan ser monopolizados durante toda la vida; todo lo que debe exceder el objetivo que solo se formula la búsqueda de la diversión. Para que la escuela asuma esta responsabilidad será preciso tener en cuenta que:

- Los maestros deben perfeccionarse en destrezas y actividades recreativas. - Deben incluirse dentro de los contenidos pre gramáticos, diversas actividades recreativa
- Del mismo modo que se lleva un registro de los progresos escolares, ha de importarse otro para las actividades de recreación

2.2.5.4.2 Recreación y juegos

Juego y recreación están centrados en momentos diferentes del ciclo de vida del hombre. El juego constituye el centro del mundo infantil y es su forma principal de acción. La recreación, es principalmente, una actividad de la vida organizada

El hombre siempre tiene necesidad de recrearse o darse un espacio para despejar su mente y concentrarse en si mismo refrescando sus sentidos y tomando otros

2.2.5.4.3. Recreación y educación

Plantea El gobierno nacional a través de sus políticas plantea la recreación como parte de la educación para ello se realizan programas de capacitación a los docentes y se plantea el uso de la lúdica como pionera en los estudiantes de niveles inferiores donde la realidad del medio es que el niño o niña aprende jugando así fortalecen sus conocimientos y brindan la oportunidad de fortalecer la enseñanza con la práctica adecuada de estas técnicas (Arancebia J., 2009)

2.2.5.4.4 El juego como estrategia metodológica

En el nivel de escolaridad, se privilegia al juego como el recurso metodológico más apropiado, dadas las características evolutivas de los educandos

2.2.5.4.5 La evolución de los juegos

La evolución de los juegos infantiles se va dando a través de distintos momentos que se correlacionan con las diferentes etapas del desarrollo del pensamiento. Existe un consenso generalizado en reconocer las siguientes frases

- Juego funcional: Se desarrolla durante el primer año de vida del bebe. Consiste en un juego de puro ejercicio de las funciones sensomotoras que compromete tan solo movimientos, acciones y percepciones
- Juego de ficción simbólico: En este juego que se desarrolla entre los tres y los cinco años, su función es satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en cuanto a los deseos del sujeto
- La ambientación de la sala en sectores de actividades, debe tener un carácter temporal que responda a determinadas necesidades e intereses en un momento dado del quehacer didáctico
- La selección de estímulos: (recursos), debe responder a los intereses, necesidades y nivel evolutivo del grupo
- Las distintas áreas se puede ir integrando unas con otras a partir de los intereses del niño y la temática del juego
- La maestra: es la coordina, orienta, apoya, se integra en el mismo juego con el propósito de ampliar, enriquecer, favorecer el recorrido hacia la construcción del conocimiento

2.2.5.4.6 Estrategia para la implementación de la actividad lúdica en el sistema educativo de niños y adolescentes:

Idea original de la estructura. José Gregorio Rodríguez y Rafael Eugenio Ariza 2003. Es importante hacer un alto para señalar que el desconocimiento de la historia del país es una problemática que repercute en la conciencia social e individual de cada sociedad y puede constituir un determinante en la ausencia de la identidad, pertenencia con el sistema, el medio y la sociedad en que el sujeto se desempeña, además de evitar la creación de valores favorables en la defensa y comprensión de acciones políticas, sociales e ideológicas que se generan en las instituciones y el gobierno, del país en cuestión (Parolimi ,2009).

Por lo que resulta necesario implementar acciones lúdicas que permitan generar el conocimiento de la historia y que sea de fácil comprensión, motivación y asimilación para estos niños y adolescentes. Esta actividad lúdica (juego) es de fácil comprensión y asimilación por parte de los educadores y educandos, la cual no necesita materiales inalcanzables o de gran magnitud económica para su implementación

2.2.6. Proceso educativo

2.2.6.1. Conceptualización de educación

Etimológicamente el término Educación proviene del Latín educare, que quiere decir, criar, alimentar o nutrir y educar que significa llevar o sacar afuera, inicialmente estas definiciones fueron aplicadas al cuidado y pastoreo de animales, para luego llevar a la crianza y cuidado de los niños y niñas. Siendo la Educación un conjunto de capacidades y saberes teóricos, prácticos y vitales que toda persona debe ir adquiriendo a medida que convive, interviene critica en el entorno, las opiniones y las actitudes que se

presentan, socializándose en forma subconsciente en condiciones de igualdad y a lo largo del tiempo durante su educación (Ballart, 2010).

Si analizamos los procesos históricos de la educación debemos considerar que desde el inicio de la existencia humana, los padres educaban a sus hijos, inicialmente en la forma de alimentarse, de asearse, de comportarse, a cuidarse, entre otros aspectos que de acuerdo a la época los niños deberían aprender para enfrentar la vida

Con el pasar de los tiempos y la mayor socialización que el ser humano fue alcanzando, gracias a conformación del matrimonio como eje fundamental y célula principal de la sociedad, el descubrimiento de la escritura por los sumerios y el aporte del alfabeto por parte de los griegos, empezó la enseñanza y el aprendizaje, al inicio privilegiando a determinados grupos sociales, con este devenir empieza la preocupación por preparar a los hijos para que tengan un mejor futuro y puedan aportar al mejoramiento de la humanidad(Blanco, 2009).

2.2.6.2. El plan decenal del ministerio de educación

El Ministerio de Educación, en noviembre de 2006, mediante Consulta

Popular, aprobó el Plan Decenal de Educación 2006- 2015, definiendo entre una de sus políticas, el mejoramiento de la calidad de educación. En este plan se precisa, entre otras directrices:

Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo año.
En el año de 1996 se oficializó la aplicación de un nuevo diseño curricular llamado “Reforma Curricular de la Educación Básica”, fundamentada en el desarrollo de destrezas y el tratamiento de ejes transversales

Durante los trece años transcurridos hasta la fecha, diferentes programas y proyectos educativos fueron implementados con el objetivo de mejorar la educación y optimizar la capacidad instalada en el sistema educativos, respondiendo a los postulados, principios, fines y objetivos de los pueblos y nacionalidades del Ecuador contempladas en las diferentes Políticas de la Educación como también en las políticas del Estado Ecuatoriano (López ,2011).

2.2.6.3. Educación básica

La Educación Básica, es un proceso que concierne a cada persona, pero tiene una incidencia y origen social, por tanto no puede ser aislado, por lo que dirige hacia un tipo de sociedad fomentando un perfil de persona.

La Educación Básica a de proporcionar, por tanto de manera equilibrada, una orientación personal, académica y profesional

De esta manera se busca la conexión con la vida presente y una adecuada transición a la vida adulta Esta transición debe darse en igualdad de condiciones, reconociendo que se parte de una descompensación que habrá que tratar de corregir

2.2.7. Proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una unidad dialéctica entre la instrucción y la educación igual característica existe entre el enseñar y el aprender, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene una estructura.

Los paradigmas de enseñanza aprendizaje han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de docentes y

estudiantes, en éste sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento (Ballart, 2010).

Asimismo el estudio y generación de innovaciones en el ámbito de las Técnicas de enseñanza –aprendizaje, se constituyen como líneas prioritarias de investigación para transformar el acervo de conocimiento de las Ciencias de la Educación

2.2.8. Proceso educativo

Proceso de Enseñanza Aprendizaje es la dirección y orientación de la actividad cognoscitiva y afectiva de los estudiantes mediante la cual se establece la comunicación multilateral entre los sujetos que intervienen encaminada a la formación del individuo y del alumno en el contexto del aula en que aprende o de la institución educativa. Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante

La referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales (contexto). Esquema del proceso enseñanza-aprendizaje detallando el papel de los elementos básicos

Los Estilos de Aprendizaje Las diferencias entre los estudiantes son múltiples: de tipo cultural, intelectual, afectivo. Cada estudiante tiene su estilo de aprendizaje en el que, podemos identificar:

- Las preferencias perceptivas: visual, auditiva.

- Las preferencias de respuesta: escrita, oral, selección entre varias respuestas.
- El ritmo de aprendizaje (el tiempo necesario.)
- La persistencia en las actividades
- La responsabilidad
- La concentración y la facilidad para distraerse
- La autonomía o necesidad de instrucciones frecuentes
- Las preferencias en cuanto a agrupamiento: trabajo individual, en parejas, en grupo, con adultos
- Las preferencias en cuanto a los recursos a utilizar: escribir a mano o con el ordenador, ir a bibliotecas o consultar por Internet, enseñanza presencial o virtual
- La dominancia cerebral: hemisferio derecho o izquierdo
- Tendencia impulsiva o reflexiva
- Tendencia analítica o global
- Actividades preferidas: memorización, interpretación, argumentación, creación

Según Catalina Alonso y Domingo Gallego (2003) podemos definir estilo de aprendizaje como "los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje". Siguiendo a David Kolb identifican 4 estilos

- Activo: toma mucha información, capta novedades, se implican con entusiasmo activamente y sin prejuicios en nuevas experiencias (experiencia concreta, PERCIBIR)
- Reflexivo: acumula y analiza mucha información antes de llegar a conclusiones, les gusta considerar las experiencias desde distintos puntos de vista, observar y escuchar a los demás (observación reflexiva, PENSAR)

- Teórico: analiza, sintetiza y estructura la información, integran los hechos en estructuras coherentes (conceptualización abstracta, PLANEAR)
- Práctico: aplica la información; descubren los aspectos positivos de las nuevas ideas y las aplican a la primera oportunidad (experimentación activa, HACER)

Las Funciones de la Enseñanza Según Gagné para que pueda tener lugar el aprendizaje, la enseñanza debe realizar 10 funciones

1. Estimular la atención y motivar
2. Dar a conocer a los alumnos los objetivos de aprendizaje
3. Activar los conocimientos y habilidades previas de los estudiantes relevantes para los nuevos aprendizajes a realizar (organizadores previos)
4. Presentar información sobre los contenidos a aprender u proponer actividades de aprendizaje
5. Orientar las actividades de aprendizaje de los estudiantes
6. Incentivar la interacción de los estudiantes con las actividades de aprendizaje, con los materiales, con los compañeros y provocar sus respuestas

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El marco legal del sistema educativo ecuatoriano está regido en la Constitución Política del Estado, Código Nacional de la Niñez y Adolescencia, Ley Orgánica de Educación Intercultural

2.3.1.- Constitución de la República del Ecuador

Publicado en el Registro Oficial No. 449 lunes 20 de octubre del 2008.
Sección quinta – Educación

ARTÍCULO 26.- La educación es un derecho de todas las personas y el estado debe garantizar el mismo para fortalecer de manera significativa el proceso educativo el Ministerio de Educación debe procurar fomentar políticas de ayuda que se cumplan los planes decenales educativos y la obligatoriedad de la educación hasta cierta edad

ARTÍCULO 27. La educación deber fortalecer el conocimiento de hechos históricos pero jamás debe alejarse de fomentar los valores principales para fortalecer la integridad de la comunidad educativa, valores como la solidaridad, la puntualidad el respeto la cooperación son de alto estimulo

La educación es indispensable para mejorar el conocimiento y un país que posee altos niveles educativos podrá proveer características humanas más activas así como un progreso social y económico garantizado

ARTÍCULO 28. La educación responderá al interés público por cuanto se pretende una mejor organización y políticas de gobierno que fomenten la integración Ecuador es un país pluricultural y multi étnico Es derecho de toda persona y comunidad integrarse entre etnias y participar en una sociedad que aprende

El Estado promoverá el diálogo intercultural y con el la creación de centros educativos interculturales sonde se brinde educación de calidad en el mismo idioma que hablan, acudiendo con escuelas

2.3.2.- Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Publicado en el Registro Oficial No. 417

TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES CAPÍTULO ÚNICO DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES DERECHO A LA EDUCACIÓN.

Art. 1 Ámbito.- La presente Ley garantiza del derecho de las personas a una educación digna y de calidad dentro de las comunidades promoviendo la integración y la escolaridad obligatoria del nivel básico procurando el buen vivir en armonía

Art. 2 Principios.- La actividad educativa se desarrolla desde algunos ámbitos para ello se desarrollan algunas actividades que favorecerán el aprendizaje

CAPÍTULO TERCERO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES.

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- a. Recibir apoyo en las instituciones educativas para fortalecer el aprendizaje intercultural
- b. Que se cuiden sus intereses y pregonen en sentido de la uniformidad y acceso a un sistema de educación público
- c. Que se respete su nivel cultural así como las dificultades que posee dentro y fuera del establecimiento educativo

2.3.3.- Código de la Niñez y la Adolescencia Publicado en el Registro Oficial No. 737 del 3 de enero de 2003.

LIBRO PRIMERO

LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS

DERECHOS, GARANTÍAS Y DEBERES

Capítulo III.- Derechos relacionados con el desarrollo.

Art. 37.- el gobierno del ecuador procura garantizar a los estudiantes un sistema educativo de calidad

1. Garantice la educación básica gratuita y obligatoria para todos los niños sin excluirlos por sus condiciones sociales
2. Contemple propuestas educacionales adecuadas para nivel educativo orientadas a mejorar el proceso académico
3. Garantice que los estudiantes puedan tener una educación con recursos didácticos validos que les permita no solo recibir clases teóricas más bien coordinas con las últimas tendencias en tecnología

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos

2.3.3. Plan Nacional para el Buen Vivir:

Objetivo 1: el plan nacional de buen vivir busca la integración de todas las etnias que no sufran discriminación y que los procesos educativos se adapten a sus realidades

Garantizar los derechos del buen vivir para la superación de todas las desigualdades (en especial salud, educación, alimentación, agua y vivienda)
Asegurar el desarrollo infantil integral para el ejercicio pleno de derechos

Objetivo 2: Mejorar las capacidades y potencialidades de la población
Promover el deporte y las actividades físicas como un medio para fortalecer las capacidades y potencialidades de la población Actualización y Fortalecimiento Curricular, 2010)

CAPITULO III:

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

Nunca consideres el estudio como una obligación,
sino como una oportunidad para penetrar en el
bello y maravilloso mundo del saber.

Albert Einstein

3.1 MÉTODOS UTILIZADOS EN LA INVESTIGACIÓN

En el desarrollo de este proceso investigativo se tomó en cuenta los siguientes aspectos metodológicos

3.1.1 Método inductivo

El método inductivo es aquel que permite obtener conclusiones a través de las premisas y permite generar un conocimiento amplio de la realidad circundante al proceso investigado

Este método permitió el reconocimiento de los casos presentados en el desarrollo de las técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso educativo de los estudiantes del segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “La Mana” periodo 2015-2016

3.1.2 Método deductivo

Este método permitió conocer criterios, argumentos y definiciones concernientes a la investigación sobre las técnicas lúdicas en el proceso educativo de los estudiantes del segundo año de educación general básica

de la Unidad Educativa “La Mana” de las cuales se llegaron a conclusiones que permiten afianzar los argumentos respectivos

3.1.3 Método analítico – sintético

Este método permitió realizar el análisis e interpretación de la información obtenida en el transcurso de la investigación sobre la utilización de técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso educativo de los estudiantes del segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “La Mana”

3.1.4. Técnicas e Instrumentos de Evaluación

Las técnicas e instrumentos utilizados en este proceso se detalla a continuación

3.1.4.1. Observación.

La observación es una técnica muy utilizada en todo proceso investigativo para el desarrollo de la presente se tomó en cuenta este factor por la edad que poseen es necesario estimular y utilizar esta técnica para tener un registro de las actividades lúdicas desarrolladas por el docente en el proceso de clases

3.1.4.2. Encuesta

La encuesta es una técnica de recolección de datos utilizada en la mayoría de los proceso investigativos ya a través los resultados de su tabulación se pueden realizar conclusiones favorables o no así como las recomendaciones

En la investigación planteada se realizó encuestas dirigidas a los docentes, padres de familia

3.1.5.2. Entrevista

Las entrevistas se utilizan para recabar información en forma verbal, a través de preguntas que propone el analista, quien responde la encuesta es el director del establecimiento que proporciona datos que ser aplicados en la encuesta

3.2 Construcción metodológica del objeto de investigación

En el desarrollo de la presente investigación se planteó la siguiente problemática ¿Cómo incide las técnicas lúdicas en el proceso educativo de los estudiantes del segundo año de Educación general básica de la Unidad Educativa La Maná?

Mediante el desarrollo de la investigación se pudo apreciar que los docentes del segundo año de educación básica no utilizan de manera regular las técnicas lúdicas para fortalecer el desarrollo de las clases

En la actualidad las técnicas lúdicas deben formar parte del prerrequisito del plan de clases ya que permiten el mejoramiento de las actividades académicas, los métodos utilizados permitieron vislumbrar las necesidades de una correcta aplicación de las técnicas lúdicas

Por este motivo se considera importante el estudio del tema, ya que a través de la información relevante de las encuestas y su respectivo análisis permitió identificar las necesidades para esta investigación

3.3 ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.

La elaboración del marco teórico se base en la recopilación del criterio de diferentes autores posee fundamentaciones conceptuales, teórica y legal los mismos que se ven reflejados en las citas bibliográficas que respaldan la investigación

La temática planeada se realizó en base a un análisis detallado de las necesidades de la investigación de esta forma se escogieron los temas y subtemas que son estructurales para este proceso investigativo

3.4 Recolección de información empírica

El modelo que refleja la investigación es el Conductista método orientado al desempeño superior, selectivo a los "más aptos", con dificultades en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos, está basado en los aspectos personales para el desempeño, midiendo valores, o antivalores, del individuo el cual se ve incitado a la superación personal e individual, aunque contenga elementos de trabajo colectivo

.En tal virtud, este paradigma subyace en la presente investigación, pues la idea central que se estudia implica La competencia en este modelo describe fundamentalmente lo que un trabajador "puede" hacer y no lo que "hace"

3.5 Descripción de la información obtenida

La información que se encuentra en el marco teórico es información obtenida de diferentes autores mediante un proceso minucioso de investigación, para la obtención de los resultados se reflejan mediante la aplicación de encuestas dirigidas a los docentes, estudiantes y una entrevista dirigida al rector de la Unidad Educativa "La Maná"

Para el desarrollo de este proceso se utilizó el diseño no experimental y la investigación exploratoria porque se considera que el tema es poco investigado por lo cual se requiere de la búsqueda de información en fuentes primarias y secundarias

3.6 Análisis e interpretación de los resultados

Para el análisis e interpretación de resultados se utilizó la encuesta, la misma que brindó los datos necesarios a nivel cualitativo- cuantitativo para depurar la información esta fue tabulada mediante sistemas estadísticos de aplicaciones Excel el cual permite describir los procesos desarrollados y establecer un análisis e interpretación de los mismos

3.7 Construcción del informe de la investigación

La investigación con el tema “las técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso educativo de los estudiantes del segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “La Maná “es una realidad existente no solo en el centro educativo si a nivel general

Se da inicio con la argumentación teórica, conceptual y legal respaldada bajo el criterio de diferentes autores, para este proceso de investigación se involucra a la población educativa como docentes, estudiantes y directora quienes se convierten en parte importante en el desarrollo de la investigación

En el desarrollo del informe se toma muy en cuenta los objetivos planteados así como cada una de las hipótesis lo que nos lleva al planteamiento de la propuesta la misma que estará estructurada acorde a las necesidades del establecimiento

Población

La presente investigación se realizara con los directivos, profesores y estudiantes de la Unidad Educación Básica “La Maná”, del año lectivo 2014 – 2015, según las especificaciones del siguiente cuadro:

Cuadro 1:

Población

POBLACIÓN	n.
Docentes	8
Padres de familia	287
Total	295

Población para Fichas de observación

POBLACIÓN	n.
Estudiantes	225

Fuente: Secretaría del la Unidad Educativa “La Maná”

Elaboración: Autor

Muestra

Siendo nuestro universo de investigación muy amplio, la muestra se determinará, tomando en consideración a todos los actores de la institución educativa. El tamaño de la muestra lo calcularemos con la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{E^2(N - 1) + 1}$$

n= Tamaño de la muestra

N = Universo

E= Error de muestreo (0,05 admisible)

Desarrollo de la Fórmula:

$$n = \frac{287}{(0,05)^2(287 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{287}{0,0025 (286) + 1}$$

$$n = \frac{287}{0,715 + 1}$$

$$n = \frac{287}{1,715} \qquad n = 165 \text{ Padres de familia}$$

3.5 Descripción de la información obtenida

Para la obtención de los resultados se reflejan mediante la aplicación de encuestas dirigidas a los docentes, estudiantes y una entrevista dirigida al rector de la Unidad Educativa “La Maná”

Para el desarrollo de este proceso se utilizó el diseño no experimental y la investigación exploratoria porque se considera que el tema es poco investigado por lo cual se requiere de la búsqueda de información en fuentes primarias y secundarias.

3.6 Análisis e interpretación de los resultados

Para el análisis e interpretación de resultados se utilizó la encuesta, la misma que brindó los datos necesarios a nivel cualitativo- cuantitativo para depurar la información esta fue tabulada mediante sistemas estadísticos de aplicaciones Excel el cual permite describir los procesos desarrollados y establecer un análisis e interpretación de los mismos

3.7 Construcción del informe de la investigación

La investigación con el tema “las técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso educativo de los estudiantes del segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “La Maná “es una realidad existente no solo en el centro educativo si a nivel general.

Se da inicio con la argumentación teórica, conceptual y legal respaldada bajo el criterio de diferentes autores, para este proceso de investigación se involucra a la población educativa como docentes, estudiantes y directora quienes se convierten en parte importante en el desarrollo de la investigación.

En el desarrollo del informe se toma muy en cuenta los objetivos planteados así como cada una de las hipótesis lo que nos lleva al planteamiento de la propuesta la misma que estará estructurada acorde a las necesidades del establecimiento

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS EN RELACIÓN CON LAS HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

*“Enseñar no es transferir conocimiento,
es crear la posibilidad de producirlo.”*

Paulo Freire

4.1 ENUNCIADO DE LA HIPÓTESIS

4.1.1 Hipótesis General

La utilización inadecuada de técnicas lúdicas incide desfavorablemente en el proceso educativo de los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa La Maná

4.1.2 Hipótesis 1

Los estudiantes del segundo año de educación básica mejoran su nivel académico mediante la aplicación adecuada de las técnicas lúdicas

4.1.3 Hipótesis 2

La escasa aplicación del juego en los procesos académicos genera desmotivación de los estudiantes por ende se afecta el proceso educativo

4.1.4 Hipótesis 3

Las técnicas lúdicas ayudan a mejorar de manera significativa el proceso académico de los estudiantes

4.2 Ubicación y descripción de la información empírica pertinente a la hipótesis

El desarrollo de la investigación se realizó en el segundo año de educación básica de la Unidad Educativa La Maná del Cantón del mismo nombre perteneciente a la provincia de Cotopaxi mediante una encuesta aplicada a la comunidad educativa conformada por docentes, estudiantes y padres de familia

La encuesta permite la realización de la verificación de la hipótesis para ello se hizo una selección de preguntas que brinda la facilidad de conocer e interpretar el criterio de la comunidad seleccionada

Variable independiente: Técnicas Lúdicas

Variable dependiente: Proceso educativo

A continuación se detalla el análisis y tabulación de la información empírica obtenida de quienes participaron en la respectiva encuesta.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

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

CUADRO N° 2
Motiva a sus estudiantes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	2	25.%
CASI SIEMPRE	1	13.%
A VECES	3	37.%
NUNCA	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa “La Maná”.

Elaborado: Autora

Grafico # 1



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

En cuanto a la motivación, el 37% considera que ocasionalmente motiva a sus estudiantes antes de empezar con la práctica académica, el 25% manifiesta que nunca, el 25% manifiesta que siempre y, el 13% asegura que casi siempre se realiza esta actividad

Los datos reflejan criterios diferentes sin embargo se puede observar que de manera esporádica se motiva a los estudiantes en el desarrollo de la práctica académica

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

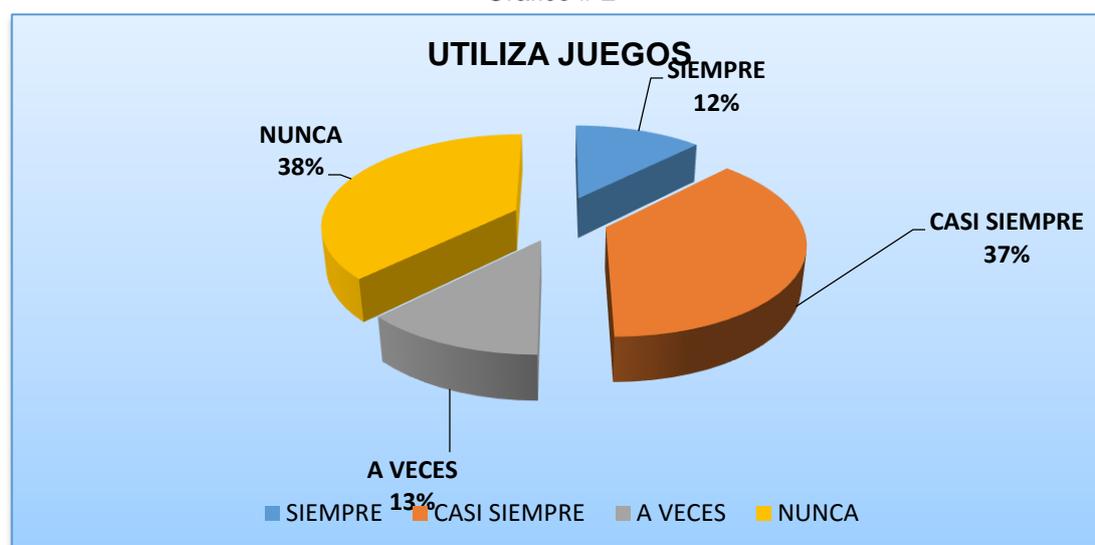
**CUADRO Nº 3
UTILIZA JUEGOS**

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	1	12%
CASI SIEMPRE	3	37%
A VECES	1	13%
NUNCA	3	38%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico # 2



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN

La encuesta refleja que el 37% asegura que casi siempre se realiza esta actividad, el 38% manifiesta que los maestros nunca utiliza juegos para desarrollar la creatividad de los niños, el 13% manifiesta que siempre y el 13% considera que esta actividad es ocasional.

Existen criterios divididos ya que algunos docentes manifiestan que si se utilizan los juegos para estimular el desarrollo de la creatividad de los niños; en cambio, el resto dice que a veces o nunca.

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

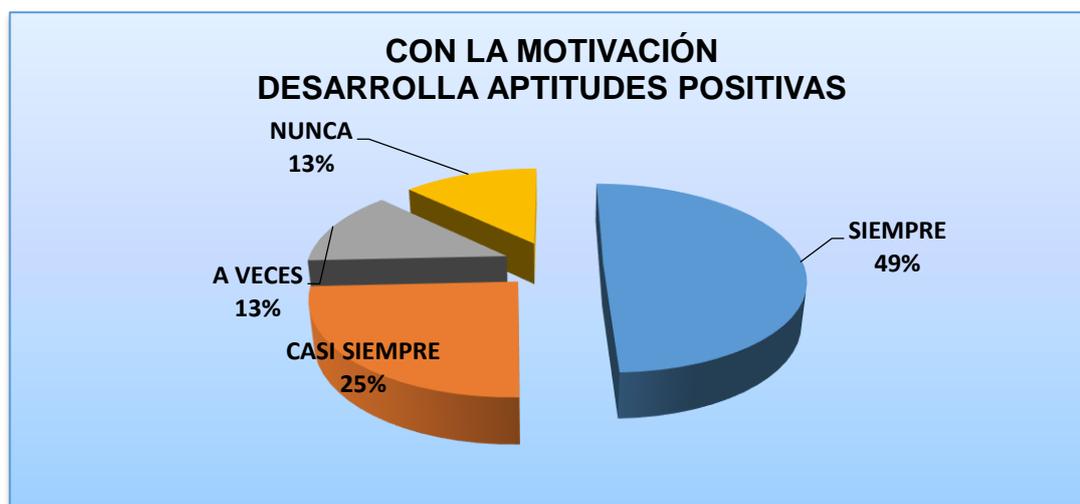
CUADRO Nº 4
Con la motivación desarrolla aptitudes positivas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	4	49%
CASI SIEMPRE	2	25%
A VECES	1	13%
NUNCA	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico # 3



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Según los encuestados el 49% considera que esta actividad lo realiza siempre, el 25% asegura que casi siempre la motivación desarrolla aptitudes positivas en el niño para un mejor aprendizaje, mientras que el 13% manifiesta que pocas veces los maestros mediante la motivación desarrolla aptitudes positivas en el niño para un mejor aprendizaje y, el 13% restante manifiesta que nunca

Se concluye que los docentes están seguros que mediante la motivación se desarrolla aptitudes positivas en el niño para un mejor aprendizaje

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

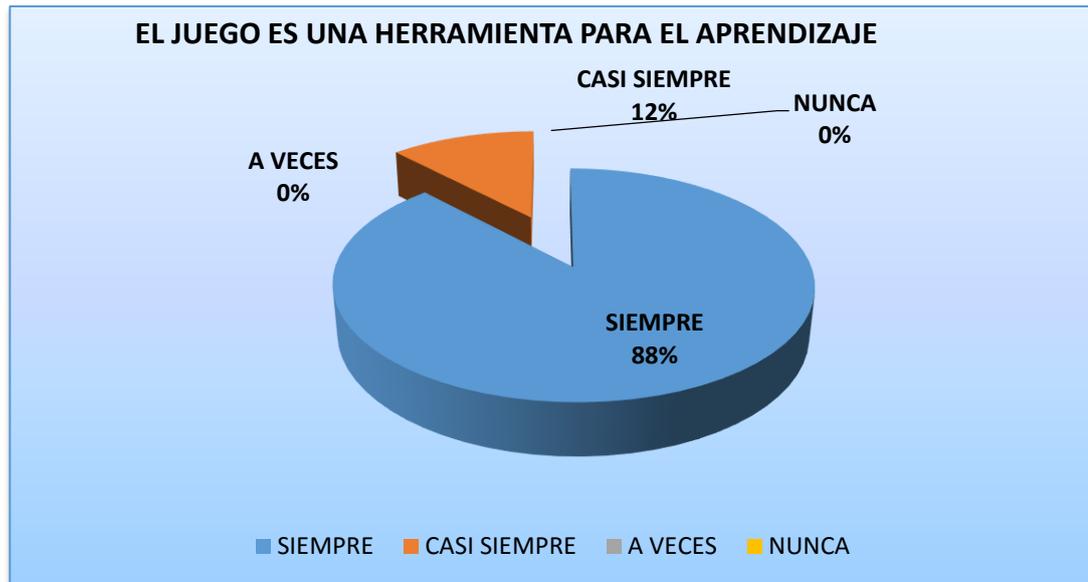
CUADRO Nº 5
El juego es una herramienta para el aprendizaje

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	7	88%
CASI SIEMPRE	1	12%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #4



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

En cuanto a la aplicación del 88% manifiesta que siempre los juego es una herramienta para el aprendizaje, el 12% asegura que casi siempre se lo considera una herramienta para el aprendizaje

Se concluye que los docentes en su mayoría consideran que el juego es una herramienta para el aprendizaje

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

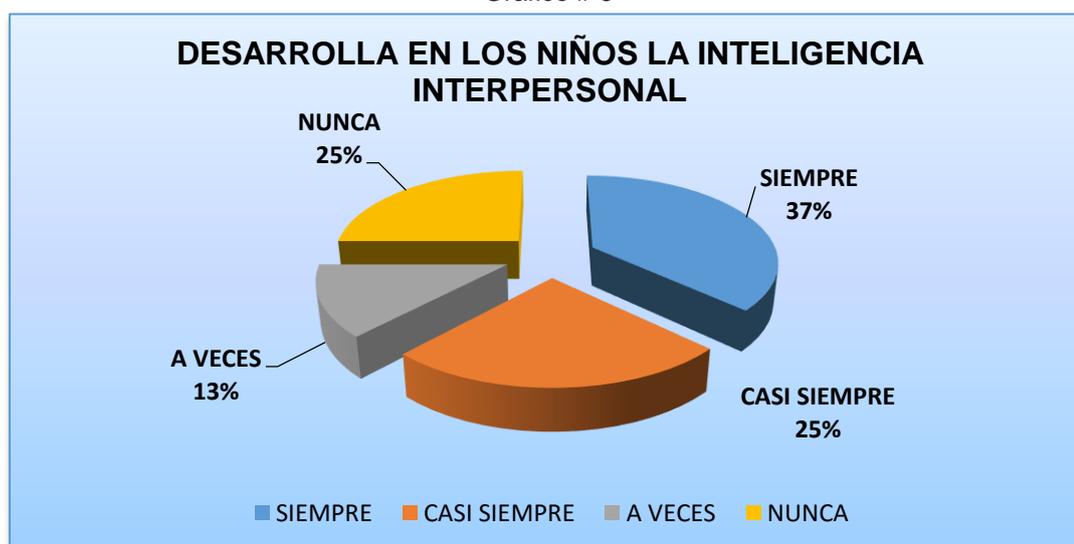
CUADRO Nº 6
Desarrolla en los niños la inteligencia interpersonal

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	3	37%
CASI SIEMPRE	2	25%
A VECES	1	13%
NUNCA	2	25%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico # 5



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Según los docentes encuestados el 37% manifiesta que los maestros desarrollan en los niños la inteligencia interpersonal mediante el juego; el 25% manifiesta que nunca, mientras que el 25% asegura que casi siempre y, el 13% a veces lo práctica

Los datos reflejan que los docentes en su mayoría desarrollan en los niños la inteligencia interpersonal mediante el juego

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

CUADRO Nº 7
La motivación como ayuda en el proceso enseñanza

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	5	71%
CASI SIEMPRE	1	14%
A VECES	1	15%
NUNCA	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa “La Maná”.

Elaborado: Autora

Grafico # 6



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Según los encuestados el 71% manifiesta que aplica la motivación como ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje; el 14% asegura que casi siempre y, el 15% manifiesta que a veces lo práctica

Se concluye que a criterio de la mayoría los docentes aplican la motivación como ayuda en el proceso enseñanza aprendizaje

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

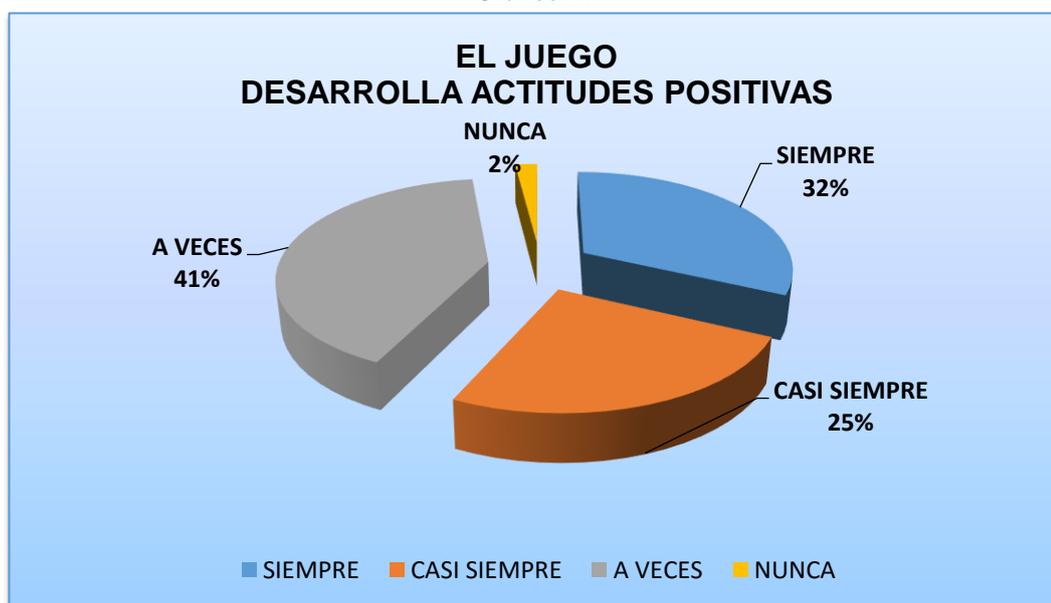
CUADRO Nº 8
El juego desarrolla actitudes positivas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	3	32%
CASI SIEMPRE	2	25%
A VECES	1	41%
NUNCA	2	2%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #7



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Según los encuestados el 32% considera que aplica juegos como desarrollo de actividades positivas; mientras el 25% manifiesta que los maestros casi siempre aplican juegos para el desarrollo de actitudes positivas, mientras que el 2% asegura que nunca lo realiza y, el 41% manifiesta que a veces considera que los docentes manifiestan que el desarrollar actividades lúdicas como los juegos estimulan en el estudiante el desarrollo de actitudes positivas

Pregunta 8.- ¿Motiva al estudiante para el desarrollo cognitivo?

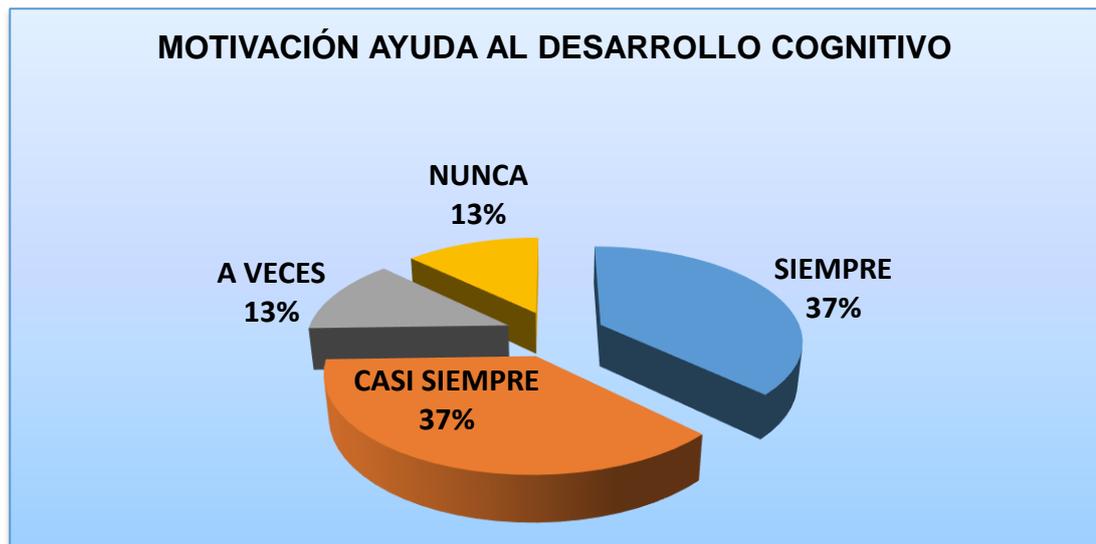
CUADRO N° 9
Motivación ayuda al desarrollo cognitivo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	3	37%
CASI SIEMPRE	3	37%
A VECES	1	13%
NUNCA	1	13%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #8



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Los resultados describen que el 37% considera que fomentan la motivación como ayuda al desarrollo cognitivo; otro 37% manifiesta que casi siempre, el 13% aseguran que a veces lo realiza y el 13% manifiesta que nunca

Los datos revelan la importancia de la motivación como ayuda a un

aprendizaje cognitivo integral se puede concluir que un porcentaje significativo de docentes, si motiva a sus estudiantes para el desarrollo cognitivo.

Pregunta 9.- ¿Escoge Usted los juegos de acuerdo al área de estudio?

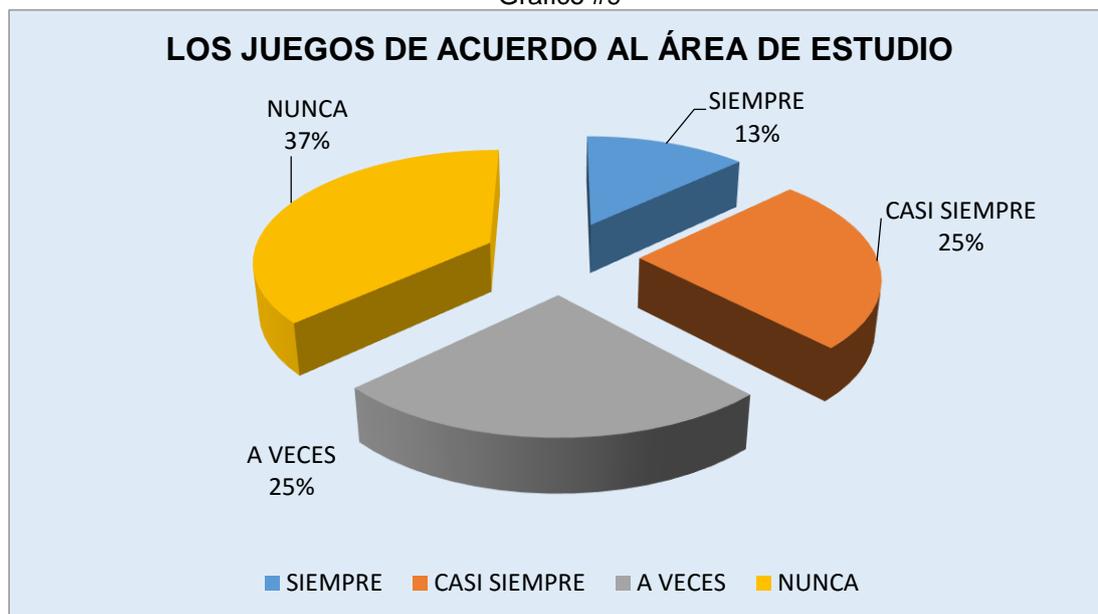
CUADRO Nº 10
Los juegos de acuerdo al área de estudio

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	1	13%
CASI SIEMPRE	2	25%
A VECES	2	25%
NUNCA	3	37%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa “La Maná”.

Elaborado: Autora

Grafico #9



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

El grafico muestra que el 37% manifiesta que nunca escoge los juegos de acuerdo al área de estudio, el 25% asegura que a veces lo realiza, mientras

el 25% manifiesta que casi siempre y, el 13% restante consideran que esta actividad es ocasional

Se concluye que los docentes no realizan los juegos o actividades lúdicas de acuerdo al área de estudio

Pregunta10.- ¿Utiliza Ud., material alternativo para motivar al estudiante?

CUADRO Nº 11
Usa material alternativo para motivar

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	1	13%
CASI SIEMPRE	3	37%
A VECES	1	13%
NUNCA	3	37%
Total	8	100%

Fuente: Encuesta realizada al personal Docente de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #10



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

En este grafico se observa que 37% manifiesta que casi siempre utiliza material alternativo para motivar al estudiante; el 37% asegura que nunca lo

realiza; mientras el 13% manifiesta que casi siempre y, el 13% restante consideran que esta actividad es ocasional

Se deduce una falta e utilización de material alternativo para motivar al estudiante en el desarrollo de las clases

Encuesta dirigida a los padres de familia

Pregunta 1.- ¿Los maestros utilizan juegos antes de impartir las clases a sus hijos?

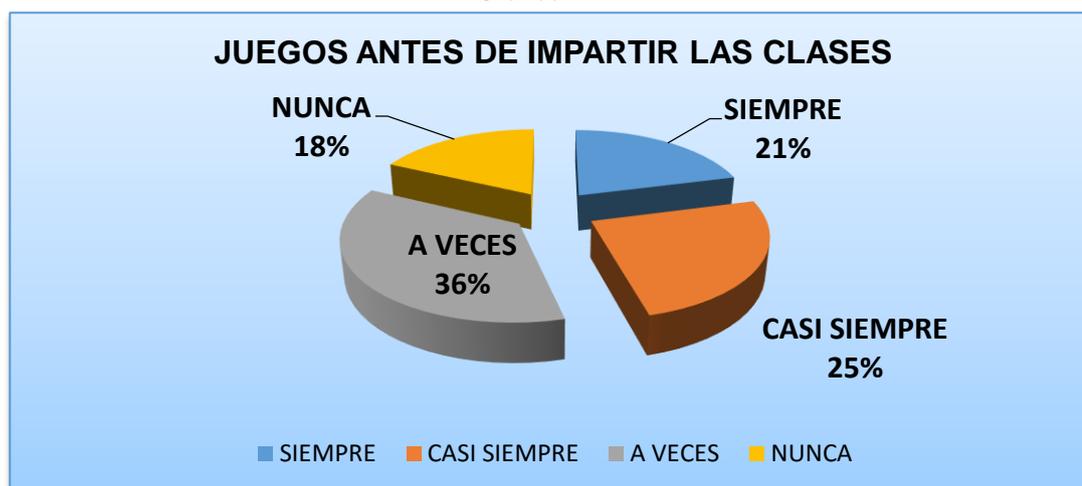
CUADRO Nº 12
Juegos antes de impartir las clases

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	34	21%
CASI SIEMPRE	41	25%
A VECES	60	36%
NUNCA	30	18%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico # 11



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

En cuanto a la aplicación se muestra que el 36% considera que esta actividad es ocasional, el 25% determina que casi siempre los estudiantes utilizan juegos antes de impartir sus clases, el 21% manifiesta que siempre y, el 18% asegura que nunca realiza esta actividad.

Se establece que los maestros rara vez utilizan juegos antes de impartir las clases a sus hijos.

Pregunta 2.- ¿Le gusta que su hijo participe activamente en juegos y dinámicas?

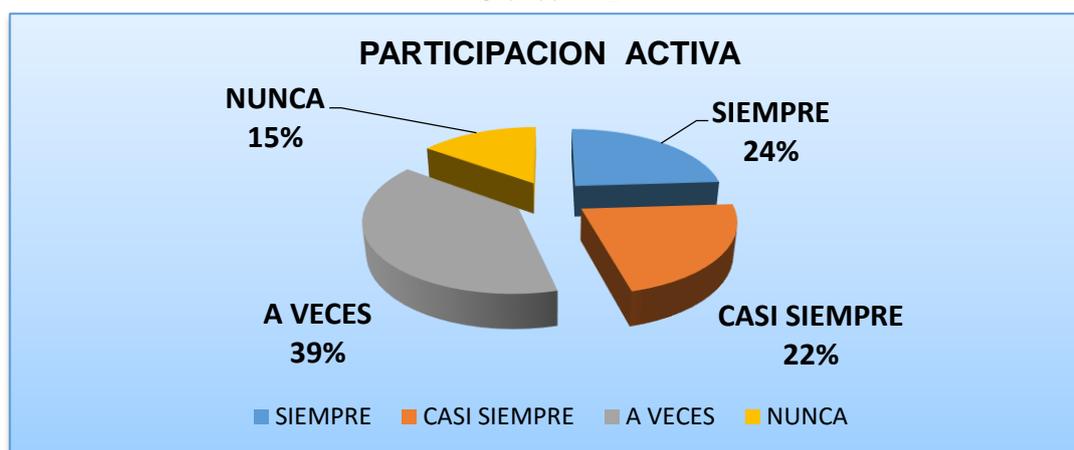
CUADRO N° 13
Participación activa

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	39	24%
CASI SIEMPRE	36	22%
A VECES	65	39%
NUNCA	25	15%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico # 12



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

En cuanto a la encuesta el 39% manifiesta que pocas veces a los padres le gustan que su hijo participe activamente en juegos y dinámicas mientras que el 24% considera que les gusta que su hijo participe activamente y el 22% expresa que casi siempre, mientras que el 15% asegura que nunca se realiza esta actividad.

Por los resultados, se puede apreciar que a los padres de familia pocas veces les gusta que a sus hijos participen en juegos y dinámicas

Pregunta 3 ¿Considera Ud. que el profesor desarrolla habilidades y destrezas de su hijo mediante el juego?

CUADRO N° 14
Desarrolla habilidades y destrezas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	36	22%
CASI SIEMPRE	38	23%
A VECES	62	37%
NUNCA	29	18%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico # 13



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Según los encuestados el 37% considera que a veces el profesor desarrolla habilidades y destrezas en su hijo mediante el juego, mientras que el 23% determina que casi siempre, el 22% asegura que siempre el docente desarrolla habilidades y destrezas en su hijo mediante el juego, y el 18% restante manifiesta que nunca

Los padres de familia consideran que el docente no desarrolla habilidades y destrezas en sus hijos mediante el juego.

Pregunta 4.- ¿La motivación que el profesor le da a su hijo le ayuda a entender mejor?

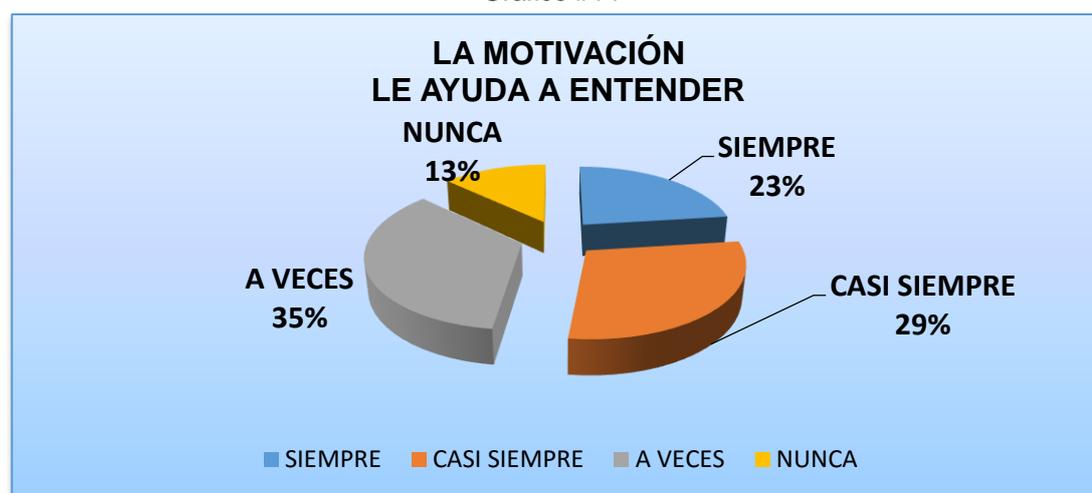
CUADRO N° 15
La motivación le ayuda a entender

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	38	23%
CASI SIEMPRE	48	29%
A VECES	58	35%
NUNCA	21	13%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #14



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Se entiende que el 35% considera que pocas veces la motivación que el profesor le da a su hijo le ayuda a entender mejor, el 29% determina que casi siempre, mientras que el 23% asegura que siempre se lo considera una herramienta para el aprendizaje y el 13% manifiesta que nunca

Los padres consideran que casi siempre motiva a sus hijos por esa razón no entienden mejor.

Pregunta 5.- ¿Siente que su hijo es motivado en clases?

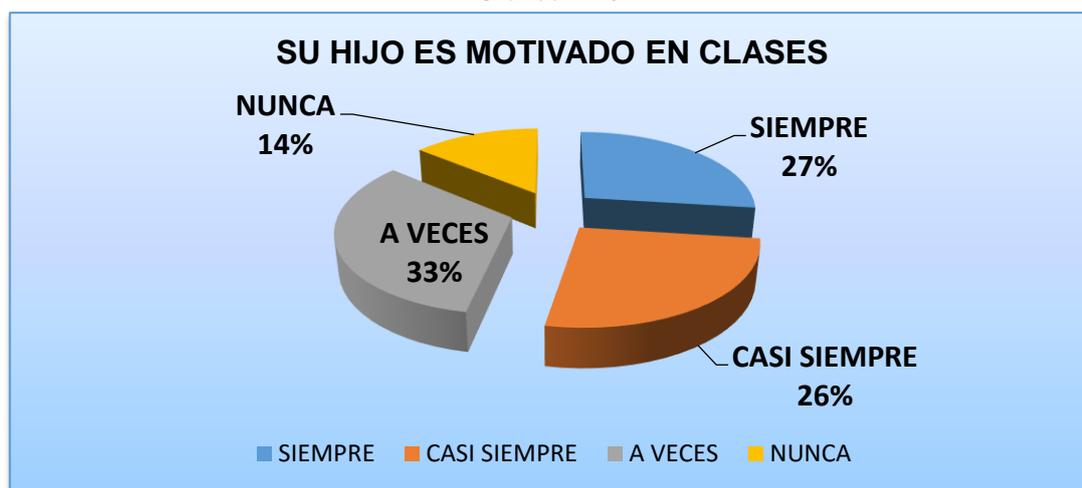
CUADRO Nº 16
Su hijo es motivado en clases

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	44	27%
CASI SIEMPRE	43	26%
A VECES	55	33%
NUNCA	23	14%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico # 15



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Al analizar el grafico se entiende que el 33% determina que pocas veces siente que su hijo es motivado en clases, el 27% asegura que siempre; el 26% dice que casi siempre, mientras que el 14% manifiesta que nunca es motivado e clases

Los resultados muestran que los padres en su mayoría sienten que su hijo es motivado en clases

Pregunta 6.- ¿Considera Ud. adecuada la utilización de técnicas por el docente?

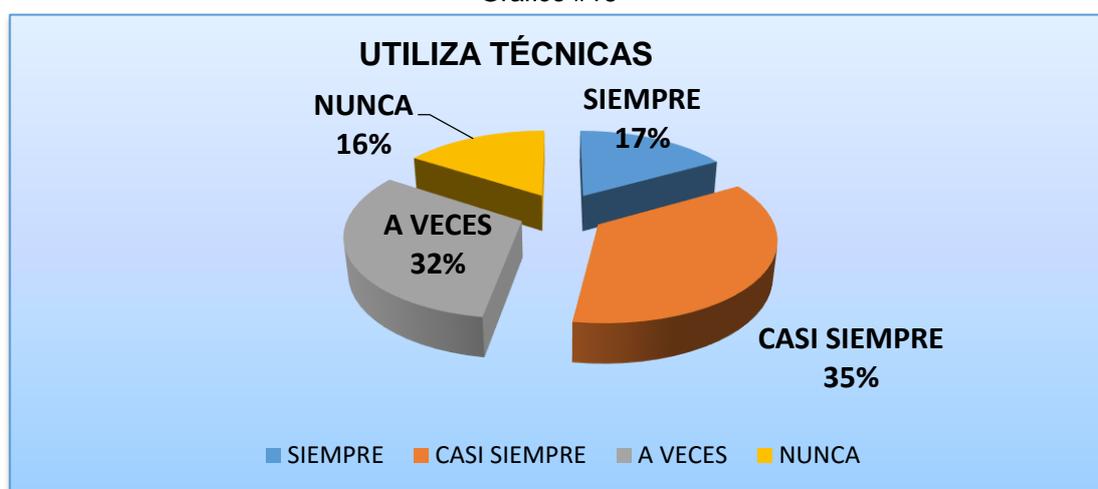
CUADRO Nº 17
Utiliza técnicas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	28	17%
CASI SIEMPRE	59	35%
A VECES	52	32%
NUNCA	26	16%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #16



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

En cuanto a la utilización de las técnicas el 35% manifiesta que a veces es adecuada la utilización de técnicas por el docente el 32% aseguran que a veces, el 17% dice que siempre es adecuada la utilización de técnicas por el docente y, el 16% dice que nunca.

A criterio de los padres los docentes en su mayoría utilizan adecuada la utilización de técnicas para el estudiante.

Pregunta 7.- ¿El maestro le da apertura para aplicar juegos en el aula?

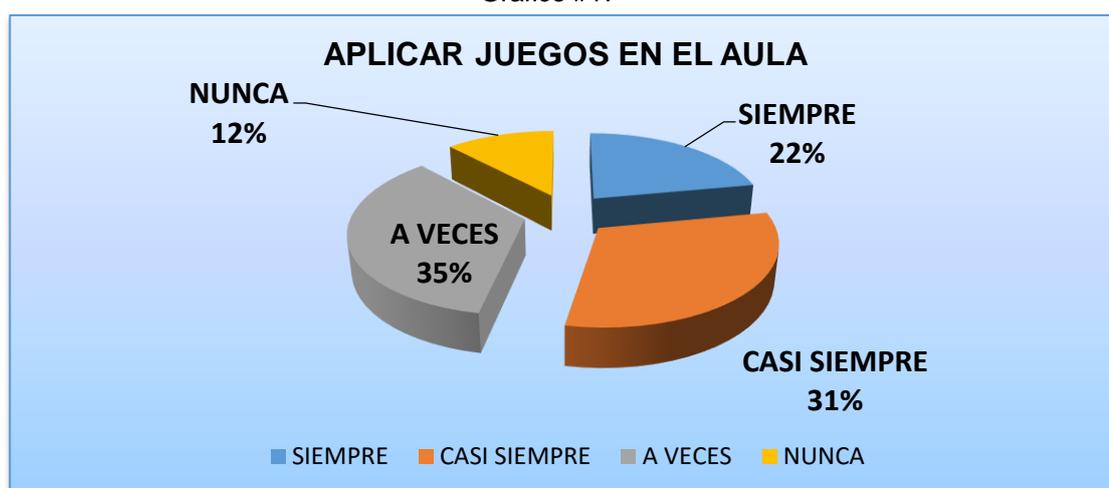
CUADRO Nº 18
Aplicar juegos en el aula

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	37	22%
CASI SIEMPRE	51	31%
A VECES	58	35%
NUNCA	19	12%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #17



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN

El 35% considera que pocas veces el maestro le da apertura para aplicar juegos en el aula, el 31% se determina que casi siempre el maestro le da apertura para aplicar juegos en el aula; el 22% asegura que siempre lo realiza mientras y el 12% manifiesta que nunca.

A criterio de los padres, el profesor le da apertura para aplicar juegos en el aula lo que beneficia el proceso

Pregunta 8.- ¿Mediante el juego considera usted que su hijo desarrolla actitudes positivas hacia el aprendizaje?

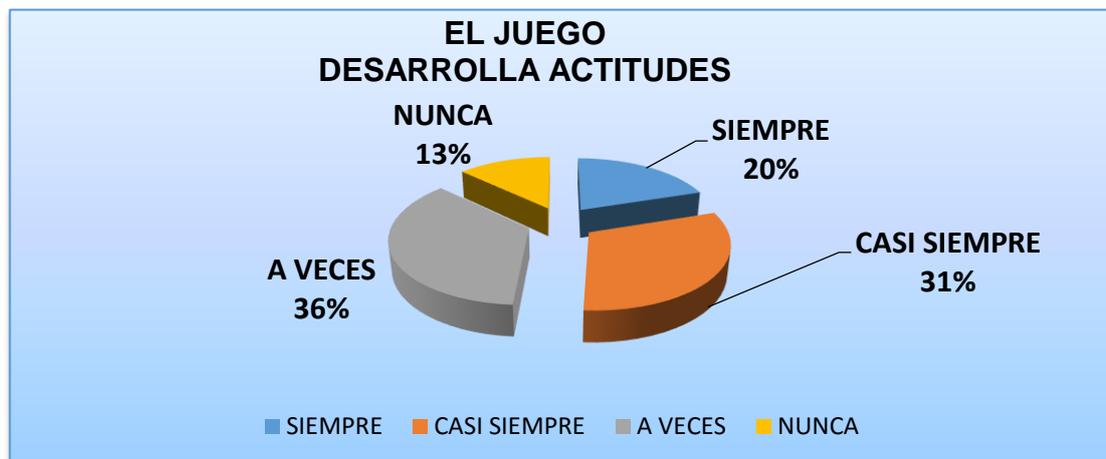
CUADRO N° 19
El juego desarrolla actitudes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	33	20%
CASI SIEMPRE	51	31%
A VECES	59	36%
NUNCA	22	13%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #18



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

La grafica muestra 36% considera que a veces mediante el juego su hijo desarrolla actitudes positivas hacia el aprendizaje y el 31% determina que casi siempre, mientras el 20% asegura que siempre lo realiza y el 13% manifiesta que nunca.

Los datos indican que a veces desarrollan actividades positivas en el juego durante el desarrollo de la clase

Pregunta 9.- ¿Es necesario para el aprendizaje de su hijo que el docente desarrolle técnicas lúdicas adecuadas?

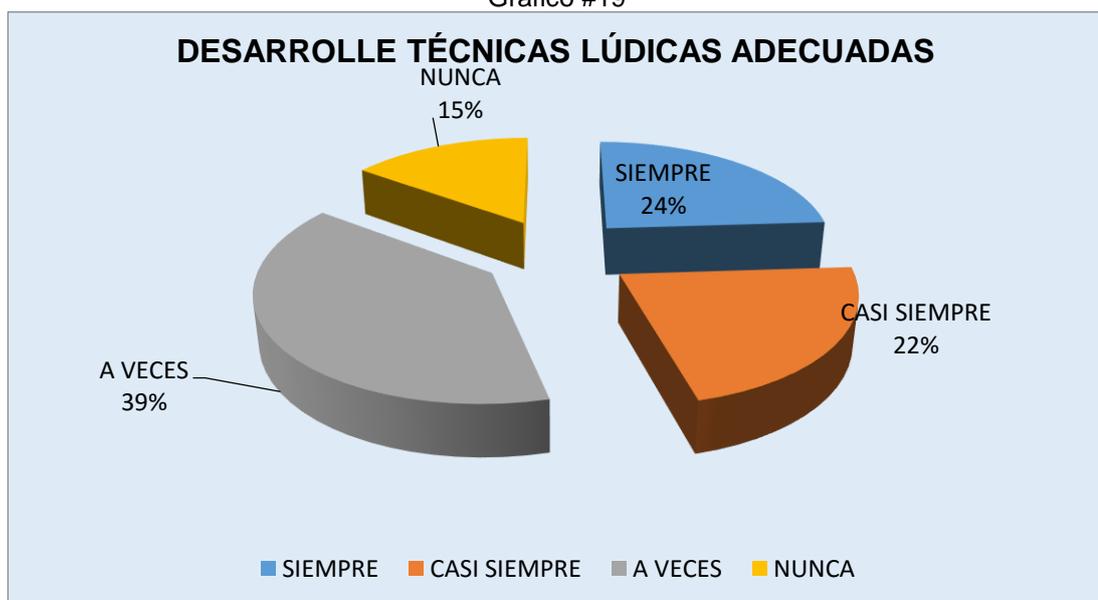
CUADRO N° 20
Desarrolle técnicas lúdicas adecuadas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	39	24%
CASI SIEMPRE	36	22%
A VECES	65	39%
NUNCA	25	15%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #19



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Analizando el gráfico el 39% se determina es necesario para el aprendizaje de su hijo que el docente desarrolle técnicas lúdicas adecuadas mientras que el 24% considera que esta actividad es siempre y el 22% manifiesta que casi siempre, mientras que el 15% asegura que nunca se realiza esta actividad.

Como criterio se expone que los estudiantes consideran que no se motiva el proceso de enseñanza aprendizaje

Pregunta 10.- ¿Utiliza el profesor la creatividad para estimular el proceso de aprendizaje de su hijo?

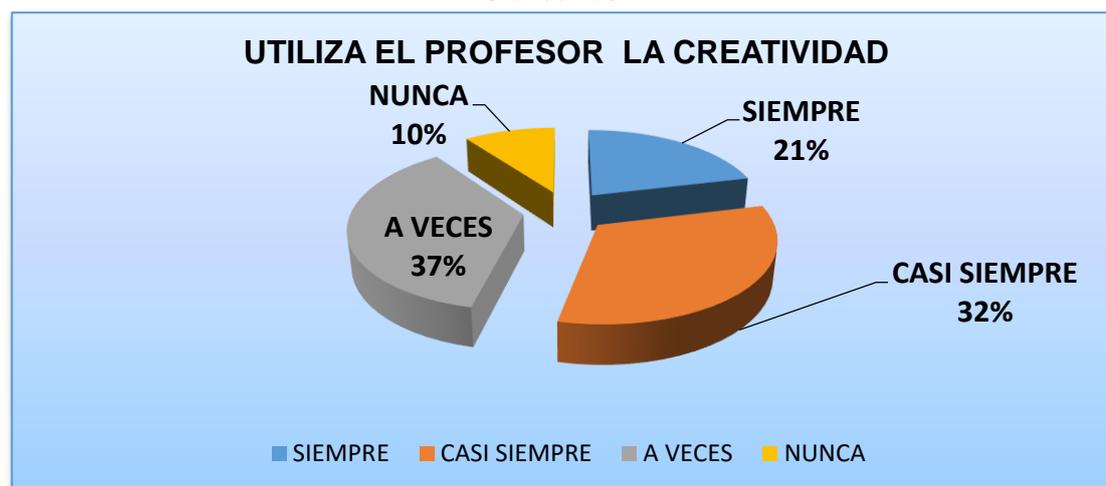
CUADRO Nº 21
Utiliza el profesor la creatividad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	35	21%
CASI SIEMPRE	53	32%
A VECES	60	37%
NUNCA	17	10%
Total	165	100%

Fuente: Encuesta realizada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #20



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Mediante el grafico se aprecia que 37% considera que a veces utiliza el profesor la creatividad para estimular el proceso de aprendizaje de su hijo y el 32% determina que casi siempre utiliza el profesor la creatividad para estimular el proceso de aprendizaje de su hijo, mientras el 21% considera que siempre y el 10% manifiesta que nunca

Los padres consideran que el docente es muy creativo cuando se trata de estimular el proceso de aprendizaje de su hijo

Análisis de fichas de observación de los estudiantes

Pregunta 1.- ¿Los maestros utilizan juegos antes de impartir sus clases?

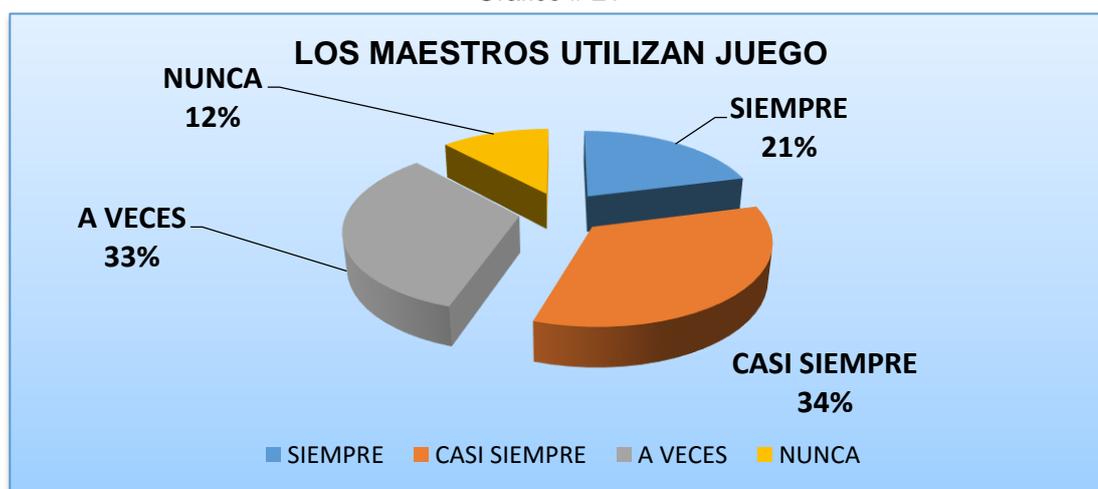
CUADRO Nº 22
Los maestros utilizan juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	48	21%
CASI SIEMPRE	76	34%
A VECES	74	33%
NUNCA	27	12%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico # 21



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

El 34% de los estudiantes observados considera que casi siempre los maestros utilizan juegos antes de impartir sus clases, el 33% determina que a veces se realiza, mientras el 21% manifiesta que siempre y el 12% las maestras no utilizan juegos en las actividades académicas.

Los estudiantes indican que casi siempre los maestros utilizan juegos antes de empezar sus clases

Pregunta 2.- ¿Participa en juegos y dinámicas?

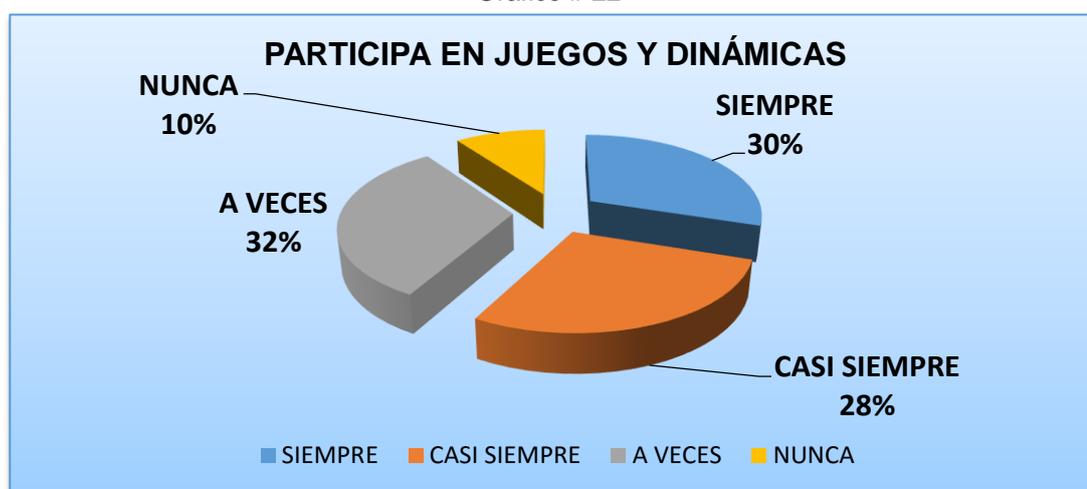
CUADRO N° 23
Participa en juegos y dinámicas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	68	30%
CASI SIEMPRE	62	28%
A VECES	72	32%
NUNCA	23	10%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico # 22



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

En cuanto a la participación el 32% demuestra que a veces participa en juegos y dinámicas, mientras el 30% se expresa que esta actividad se realiza siempre, el 28% exterioriza que casi siempre, mientras que el 10% asegura que nunca realiza esta actividad.

Se concluye por lo que se puede observar que los estudiantes participan juegos y dinámicas este proceso estimula su aprendizaje

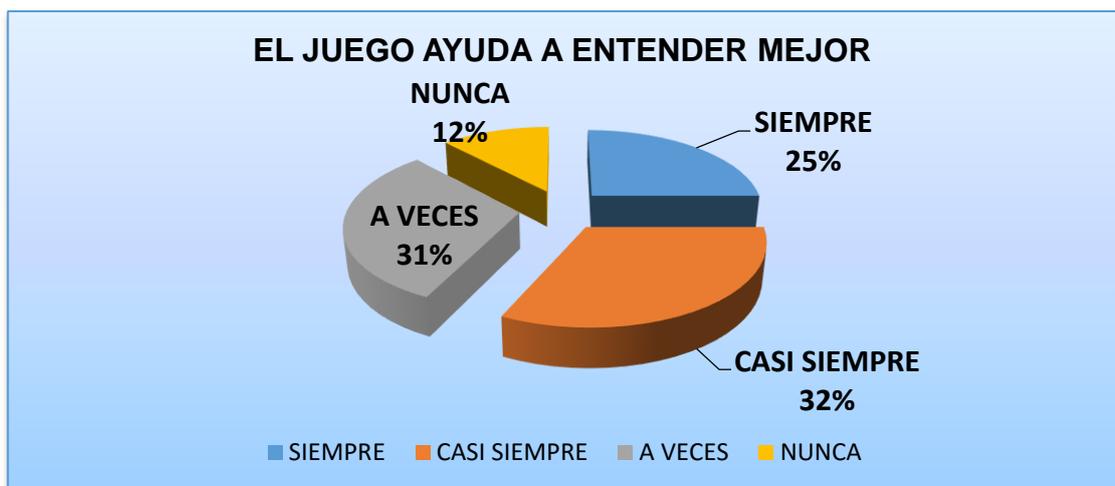
Pregunta 3.- ¿El juego ayuda a entender mejor ciertas indicaciones del profesor?

CUADRO N° 24
El juego ayuda a entender mejor

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	57	25%
CASI SIEMPRE	71	32%
A VECES	69	31%
NUNCA	28	12%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".
Elaborado: Autora

Grafico # 23



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

A través del gráfico se aprecia que el 32% exterioriza que casi siempre el juego ayuda a entender mejor ciertas indicaciones del profesor y el 31% manifiesta que pocas veces el juego ayuda al desarrollo en ciertas indicaciones del profesor, mientras que el 25% asegura que el juego ayuda a entender mejor las indicaciones del profesor

Los datos reflejan que los estudiantes a veces ayudan a entender mejor ciertas indicaciones del docente.

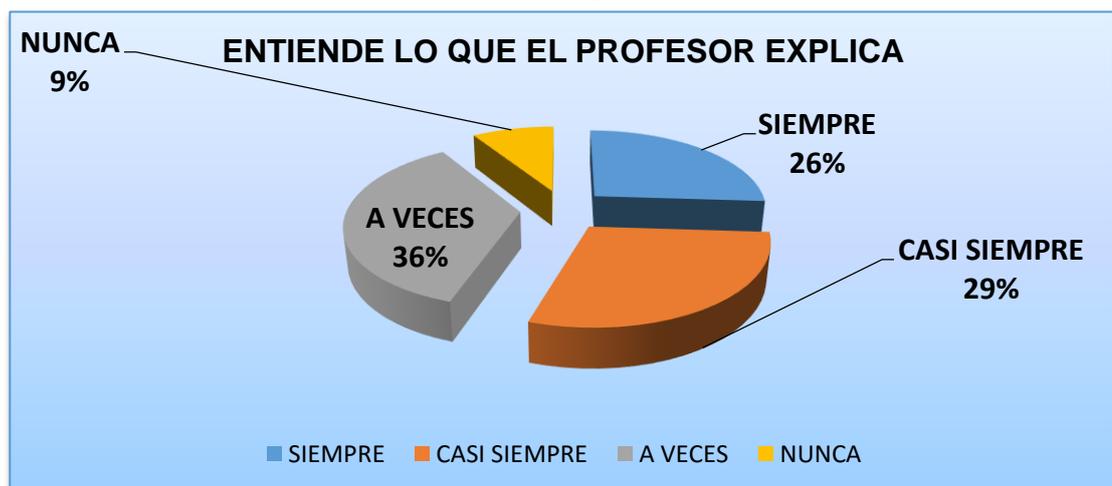
Pregunta 4.- ¿Entiende lo que el maestro explica?

CUADRO N° 25
Entiende lo que el profesor explica

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	59	26%
CASI SIEMPRE	65	29%
A VECES	81	36%
NUNCA	20	9%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".
Elaborado: Autora

Grafico #24



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Al hablar de lo que entienden el 36% exterioriza que a veces entiende lo que el profesor explica, mientras que el 29% dice que casi siempre entiende lo que el profesor explica y el 26% asegura que siempre, mientras el 9% manifiesta que nunca entiende lo que el maestro explica

Con la observación se reflejan que ocasionalmente los estudiantes entienden lo que el profesor explica.

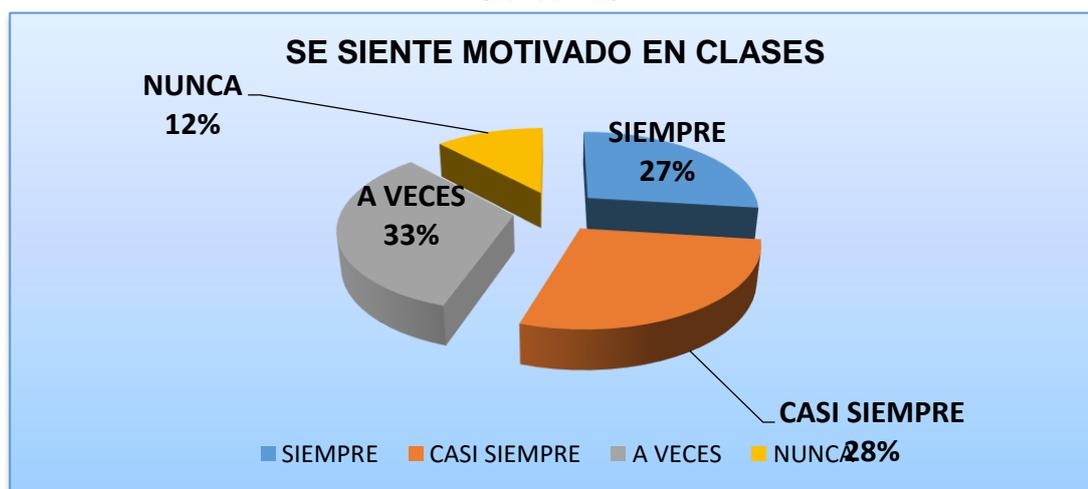
Pregunta 5.- ¿Se siente motivado en clases?

CUADRO N° 26
Se siente motivado en clases

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	60	27%
CASI SIEMPRE	63	28%
A VECES	74	33%
NUNCA	28	12%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".
Elaborado: Autora

Grafico # 25



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Según el gráfico se aprecia que 33% a veces se siente motivado en clases, mientras que el 28% manifiesta que casi siempre, el 27% aseguran que siempre se siente motivado en clases, mientras que el 12% dicen que nunca se siente motivado en clases.

Se concluye que por un porcentaje significativo el estudiante se siente motivado en clases

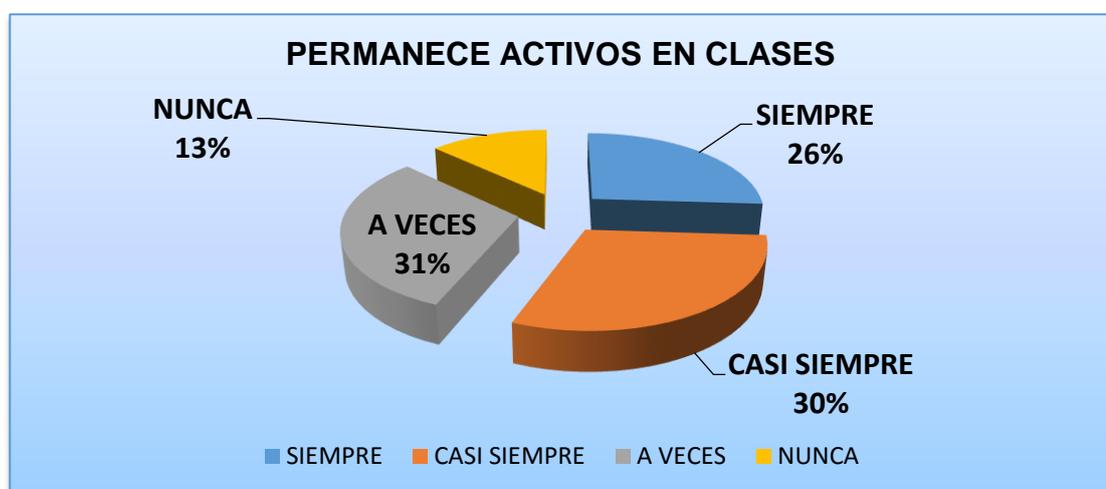
Pregunta 6.- ¿Permanece activo en clase?

CUADRO Nº 27
Permanecen activos en clases

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	58	26%
CASI SIEMPRE	67	30%
A VECES	70	31%
NUNCA	30	13%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".
Elaborado: Autora

Gráfico # 26



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Según los encuestados el 31% a veces permanecen activos en clases y el 30% manifiesta que casi siempre, mientras el 26% asegura que siempre, y el 13% manifiesta que nunca permanece activo en clases.

A los estudiantes les gusta permanecer activos en la clase este factor es importante porque ayuda al desarrollo de las actividades lúdicas

Pregunta 7.- ¿Se realiza juegos constantemente?

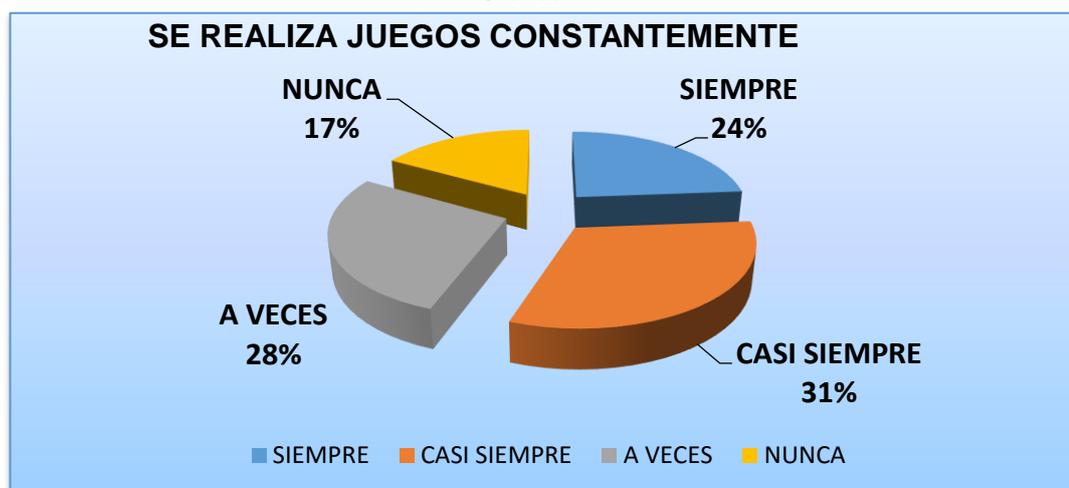
CUADRO N° 28
Se realiza juegos constantemente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	54	24%
CASI SIEMPRE	71	31%
A VECES	62	28%
NUNCA	38	17%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #27



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Con respecto a los juegos el 31% exterioriza que casi siempre se realiza juegos constantemente y el 28% dice que a veces se realiza juegos constantemente, mientras que el 24% asegura que siempre lo realiza mientras el 17% manifiesta que nunca Se realiza juegos

A través de la observación se establece que el docente casi siempre se realiza juegos constantemente ya que esto ayuda para el aprendizaje.

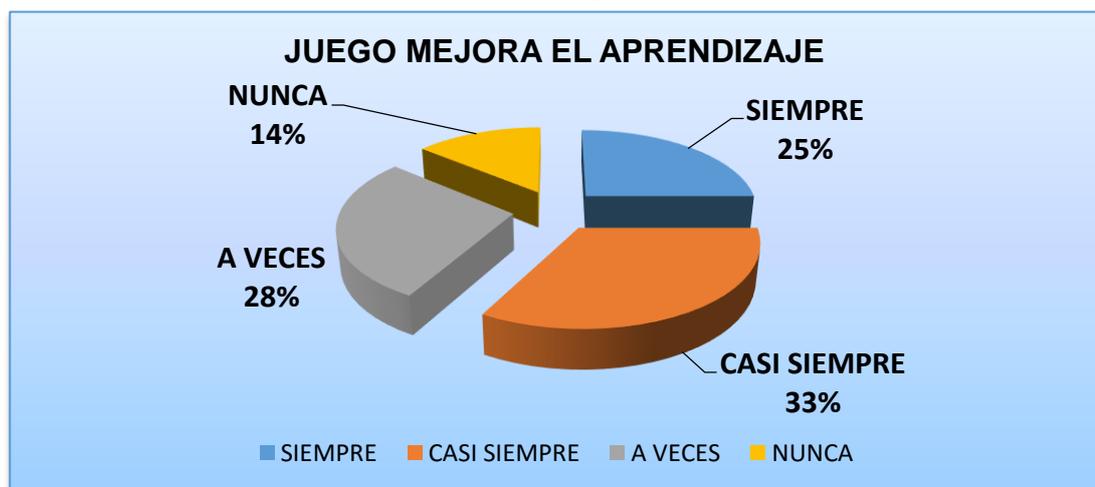
Pregunta 8.- ¿Mediante el juego mejora el aprendizaje?

CUADRO Nº 29
Juego mejora el aprendizaje

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	57	25%
CASI SIEMPRE	74	33%
A VECES	63	28%
NUNCA	31	14%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".
Elaborado: Autora

Grafico #28



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

El grafico muestra que el 33% exterioriza que casi siempre mediante el juego mejora el aprendizaje, mientras que el 28% exterioriza que a veces mediante el juego mejora el aprendizaje y el 25% aseguran que siempre lo realiza, mientras el 14% manifiesta que nunca

Se concluye que los estudiantes observados mediante el juego, mejoran el aprendizaje.

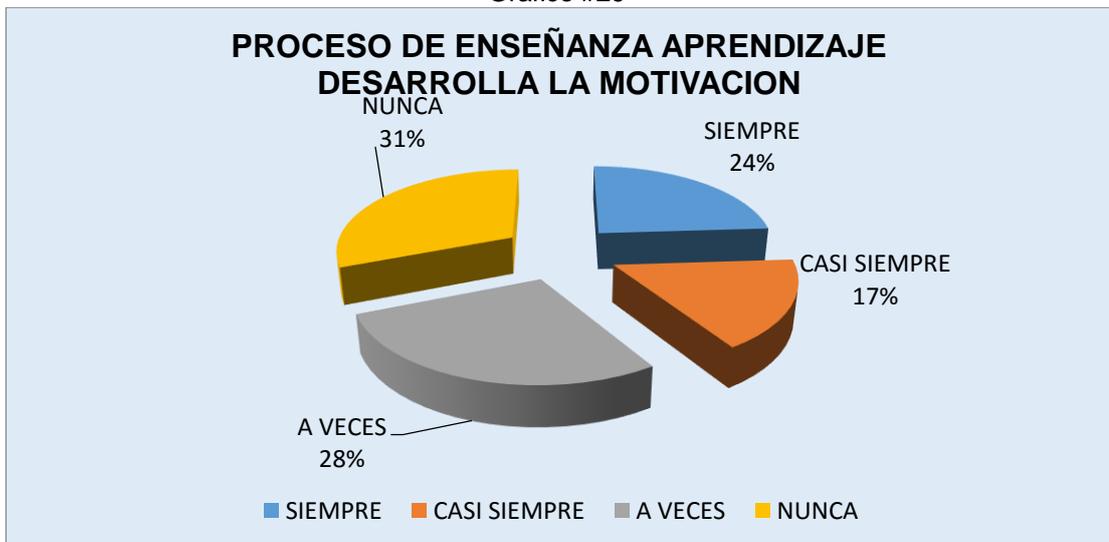
Pregunta 9.- ¿En el proceso de enseñanza aprendizaje desarrolla la motivación?

CUADRO Nº 30
Proceso de enseñanza aprendizaje desarrolla la motivación

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	54	24%
CASI SIEMPRE	38	17%
A VECES	62	28%
NUNCA	71	31%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".
Elaborado: Autora

Grafico #29



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Según los encuestados el 31% se determina nunca que se utiliza la motivación en el proceso de enseñanza mientras que el 28% exterioriza que esta actividad es a veces, el 24% manifiesta que siempre, mientras que , el 17% asegura que casi siempre se realiza esta actividad.

Se concluye que los padres de familia no tienen conocimiento de lo importante del uso y aplicación de las técnicas lúdicas

Pregunta10.- ¿Utiliza disfraces que les permitan crear historias como parte de los juegos?

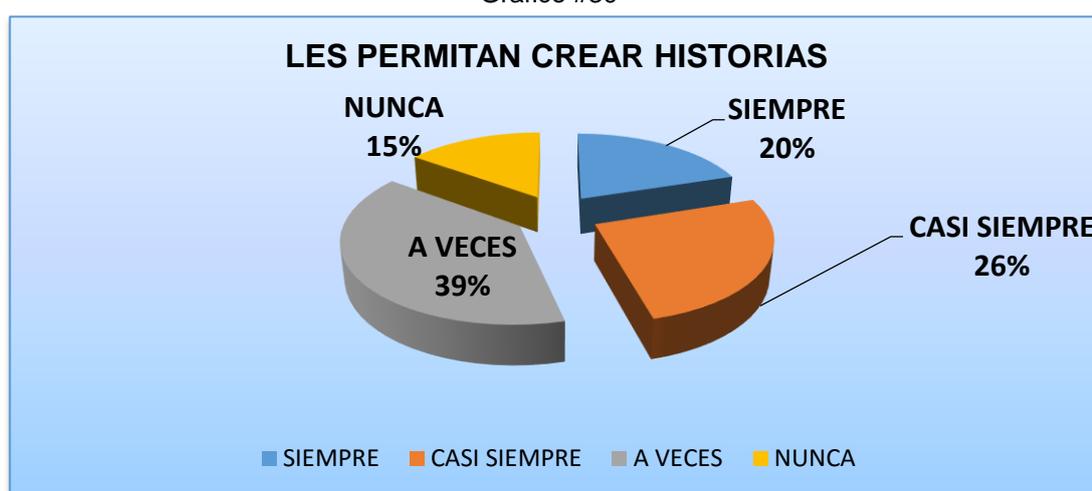
CUADRO N° 31
Les permitan crear historias

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	46	20%
CASI SIEMPRE	58	26%
A VECES	87	39%
NUNCA	34	15%
Total	225	100%

Fuente: Observación realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa "La Maná".

Elaborado: Autora

Grafico #30



ANÁLISIS e INTERPRETACIÓN:

Analizando el gráfico el 39% exterioriza que a veces utiliza disfraces que les permitan crear historias y el 26% casi siempre utiliza disfraces que les permitan crear historias, mientras que el 20% asegura que siempre lo realiza y el 15% manifiesta que nunca utiliza disfraces que les permitan crear historias.

Docentes en su mayoría no utilizan disfraces que les permitan crear historias como parte de las técnicas lúdicas.

4.3 Discusión de la información obtenida en relación a la naturaleza de la hipótesis

La información obtenida se realizó a través de la encuesta donde se respuestó a la resolución del problema a través de la hipótesis

Las preguntas se efectuaron de manera concreta y fueron tabuladas en hojas de cálculo antes de su elaboración en Word, se encuestó al personal docente que labora en el centro educativo que son importantes en la investigación, puesto que son ellos los que realizan el proceso de evaluación con los alumnos, a los estudiantes también se le diseñó una encuesta con preguntas cerradas acorde a la temáticas

4.4. Comprobación / desaprobación de la hipótesis

Las técnicas lúdicas son actividades que permiten la construcción del conocimiento mediante la utilización de juegos, es importante utilizarlas sobre todo en los primeros años de formación que donde el niño adquiere mayor conocimiento dependiendo de las actividades que realice.

Mediante los resultados de la encuesta y fichas de observación se destaca que los docentes exteriorizan que las técnicas lúdicas son de mucha

importancia para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través del juego

Para los padres de familia que se utilicen técnicas lúdicas ayuda a fortalecer los conocimientos de sus hijos por ello las exterioriza n de mucha utilidad dentro de las actividades de los estudiantes.

Los estudiantes por ser de edad corta no pueden responder a una encuesta sin embargo mediante la ficha de observación se establece que mediante el juego no solo aprenden de manera creativa si no, que ese conocimiento es adquirido de manera eficiente.

La hipótesis La utilización inadecuada de técnicas lúdicas incide desfavorablemente en el proceso educativo de los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa La Maná.

Mediante el análisis se establece que las técnicas lúdicas son de mucha importancia para el desarrollo del conocimiento de los estudiantes sin embargo la no utilización de las mismas perjudica el aprendizaje de los estudiantes por ello se aprueba la hipótesis.

4.5 Conclusión parcial

Las técnicas lúdicas no se aplican o se desarrollan con frecuencia en el segundo año de educación básica por lo que no hace parte del aprendizaje significativo de los estudiantes

Debe incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes, esto enseñará de manera divertida cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar y el respeto por los demás.

Las actividades lúdicas no son de dominio del docente por lo que existes falencias en su correcta aplicación

CAPITULO V: CONCLUSIONES GENERALES Y RECOMENDACIONES

El aprendizaje es un simple apéndice de nosotros mismos; donde quiera que está también nuestro aprendizaje.

5.1 Conclusiones

- Las técnicas lúdicas no se ponen en práctica de manera directa e conocimiento de los estudiantes para ayudarles a mejorar académicamente.
- Las actividades lúdicas son importantes para los logros de los objetivos en el proceso educativo porque permite desarrollar la creatividad y el entusiasmo en cada una de las actividades desarrolladas
- La falta de un manual didáctico con actividades lúdicas impide que el docente pueda fortalecer el proceso educativo de los estudiantes en los niveles establecidos

5.2 Recomendaciones

- Debe incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes, esto enseñará de manera divertida cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar y el respeto por los demás.
- Se debe tener en cuenta que el propósito fundamental de la enseñanza a través de técnicas lúdicas es mejorar significativamente el aprendizaje, para lo cual el docente deberá capacitarse para tal efecto.
- Proveer a la institución de materiales didácticos acorde a las edades y necesidades de los estudiantes para incentivar a los mismos a que asimilen los conocimientos de manera adecuada.

CAPITULO VI:
PROPUESTA ALTERNATIVA

Hay alguien tan inteligente que
aprende de la experiencia
de los demás.

6.1 TITULO DE LA PROPUESTA

Taller de Capacitación de Técnicas Lúdicas para fortalecer el proc educativo de los estudiantes de segundo año de educación general Básica de la Unidad Educativa La Maná

6.2 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tiene utilidad teórica porque puede ser utilizada como referencia bibliográfica su contenido es de utilidad y beneficia a los docentes a entender sobre la problemática del uso de las técnicas lúdicas

En la práctica educativa se carece de instrumentos que ayuden a mejorar la calidad de la educación o a fortalecer el proceso educativo, por ello es importante el desarrollo de la propuesta porque permitirá la elaboración de un manual que contenga actividades lúdicas permitiéndole a los docentes un conocimiento más amplio y actualizado de la temática planteada.

Diseñar un taller de técnicas lúdicas que propicie el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “La Maná”, por lo que se convertirá en una herramienta indispensable para el docente en el

proceso de enseñanza- aprendizaje en las áreas que permitirá optimizar las actividades realizadas en el aula.

La propuesta es factible ya que es aceptada por la comunidad educativa y los costos del desarrollo de las misma serán cubiertos por el investigador por ende no representa gastos para la institución

Los beneficiarios son los estudiantes quienes tendrán procesos educativos más didácticos y amenos, los docentes que fortalecerán sus conocimientos en el desarrollo de estas practicas

6.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

6.3.1 TÉCNICAS LÚDICAS

Lúdica proviene del latín ludos que significa juegos su desarrollo y ejecución se lleva a cabo desde antes de cristo con educación histórica y tradicional desde la antiguas Grecia y Roma

“La lúdica se la concibe como parte del desarrollo de las actividades educativas ya que el juego propicia situaciones de aprendizaje que favorecen en el campo educativo

La lúdica es tan amplia en concepción que le brinda al ser humano la posibilidad de solidificar conocimientos en base a experiencias de interconexión con el medio en el que se desarrolla por ejemplo juegos comunitarios de integración de convivencia de aprendizaje de dialogo etc. (Almeida 2009).

La lúdica fomenta en el individuo un sinnúmero de cualidades propias de cada nivel placeres afectivos de vinculación con la colectividad conocimientos propios desarrollados a través de la convivencia

La lúdica está presente en todo aspecto donde se ve relacionado el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre docentes y alumnos, o todo participante

El estudiante se apropia de este proceso en cuanto facilita con su interacción y voluntad y se integra a los procesos relacionados con plena convicción de lo que hace disfrutando de ellos y captando los conocimientos que se encuentran disfrazados en cada actividad

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas (Dávila, 2010).

a) El juego como valor socializador

El ser humano es un ente socializador y en el proceso de su formación debe mediar con el contexto familiar, escolar, amigos. Y para ello el camino ineludible a una conexión satisfactoria se llama juego, ya que es una actividad que permite que todas las instancias anteriormente expuestas se fundan en una sola actividad

b) El juego como factor del desarrollo

El juego como factor de desarrollo surge como una necesidad de saber e interactuar de aquí parte la experimentación de otros saberes así como la concepción de nuevos aprendizajes

6.3.2 IMPORTANCIA DE LA TÉCNICAS LÚDICAS

El desarrollo de las actividades lúdicas es de mucha importancia ya el niño o la niña aprende normas de convivencia con sus padres las actividades

lúdicas son identificadas con el infante desde su nacimiento es por ello que este proceso es el más utilizado (López, 2011).

En algunos casos por desconocimiento los padres no toman en cuenta el beneficio de las actividades lúdicas como parte del aprendizaje de los niños sin embargo cada juego que experimenten con ellos le da la oportunidad de aprender, en edad escolar el docente conoce del proceso y estimula las actividades educativas a través del desarrollo de juegos didácticos (Davila,2010).

6.3.3. CONTRIBUCIONES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Dentro de ese mismo enfoque, entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas, el juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables (Parolimi, 2009).

En cuanto, al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta

Por otra parte, el mismo autor, precisa que los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la

televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela

En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio (Aguilera, 2011).

6.3.4. TÉCNICAS LÚDICAS EFECTIVAS EN LA EDUCACIÓN Y LA CAPACITACIÓN

Para ser efectivas, las técnicas educativas lúdicas deben tener las siguientes características:

1.- Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos. Estos no se interesarán en situaciones fuera de su área de interés. Es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso; sin duda Walt Disney ha sido el mejor ilustrador del concepto, en películas que muestran ambos extremos.

2.- Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto, o el más fuerte. Esto, descubierto por los griegos hace más de 20 siglos, se ilustra en la actualidad, cada 4 años, en los Juegos Olímpicos.

Las competencias deben ser calificadas tanto en velocidad de trabajo (los más rápidos reciben más puntos), como en precisión (los errores se penalizan con puntos)

3.- Entre equipos seleccionados al azar: Las competencias entre equipos tienen varias virtudes:

- Promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo.
- Los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar.

- Se asemeja más a la práctica de la vida real, en la que se trabaja en equipos.
- Sin embargo hay que evitar las "rémoras" o sea los que se recargan en el equipo, para aprobar con un mínimo de esfuerzo.

4.- Trabajo intensivo continuo: El método educativo no debe dejar que existan "tiempos muertos" en los que los alumnos se aburran y divaguen o lean el periódico, es necesario diseñar técnicas en los que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, aunque sea lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar.

5.- Efecto Oficial: Sobre calificaciones oficiales, en forma significativa, llegando incluso a substituir a las evaluaciones mediante examen escrito o verbal, con la ventaja de premiar el esfuerzo continuado y la perseverancia, necesarias para triunfar en competencias que se extienden a lo largo del curso.

6.3.5 EL JUEGO COMO CONVIVENCIA SOCIAL:

El juego como actividad recreativa ayuda a los individuos a tener un mejor desempeño en las actividades físicas que fortalecen una convivencia con su entorno social

La regla básica para la convivencia es entender que el hecho de formar parte de un grupo fortalece la conducta mejora la convivencia y genera conocimientos más sólidos y apreciables dentro de un sistema que bloquea los escepticismos

En la infancia las reglas del juego proporcionan mucha actividad una vinculación espontanea mejorar la conexión con el ambiente fortalece a la familia y convierte al individuo en un ente capaz y eminentemente social (Arancibia, 2009).

6.3.6. TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Existe una gran variedad para las actividades lúdicas las mismas pueden ser sencillas y de fácil aplicación pero el desarrollo de las actividades lúdicas se da mayor interés al aprendizaje que generan y es que a través del juego se mejoraran las actividades académicas

Para el desarrollo didáctico de la misma expresamos un detalle de actividades que son lúdicas y populares que ayudan a mejorar las destrezas de los estudiantes

LA RAYUELA



La rayuela es un juego tradicional que consiste en dibujar unos cuadros en el piso numerándolos, cada nivel muestra una dificultad más avanzada para cada jugador; esta actividad es considerada como mixta puesto que puede ser utilizado por niños y niñas

El juego mejora las destrezas de los estudiantes primero porque necesitan acertar la ficha con que se juega en los cuadros respectivos, sin interrumpir la de los compañeros

Las reglas del juego son simples y consiste en no pisar la raya acertar con la ficha en el cuadro que desea jugar y por ningún motivo ubicarse en el cuadro señalado por los compañeros

Recomendación

Como estrategia docente se puede utilizar la ubicación de los estudiantes por estatura para brindarles mayor seguridad al jugar

LA COMETA



Las cometas son utilizadas en determinada época del año, mas que uso su proceso de elaboración es utilizada por los docentes para la integración de los estudiantes

La habilidad desarrollada en este proceso es el diseño y confección de la misma donde se combinan colores texturas además de las habilidades para armarla y ponerla a volar, es importante que el docente maneje los modelos para que sea un factor de ayuda al estudiante en la confección de las mismas

Recomendación

Elaborar con los mismos niños las cometas

ALI CACATÚA



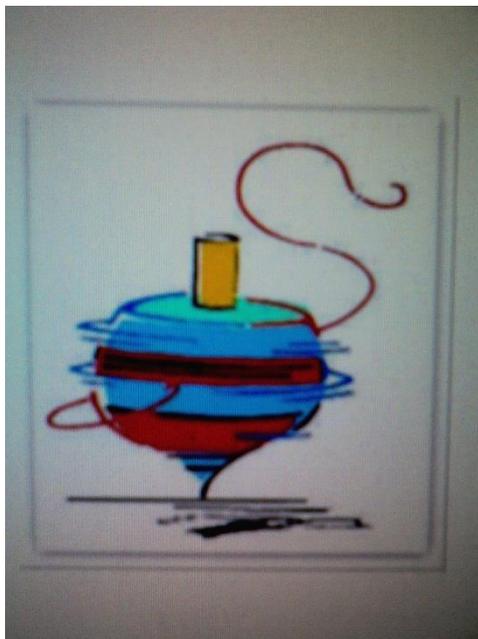
Es un juego que define habilidades específicas como la repetición la memoria la concentración este juego consiste en cantar mientras se realizan rondas repitiendo el nombre de los animales que el docente modelador repite

Además de los animales este juego puede utilizar figuras formas y tamaños para mejorar las habilidades de los estudiantes

Recomendación

Se pueden utilizar música videos, tarjetas para estimular el aprendizaje de los estudiantes y mejorar su memoria así como su estado cognitivo y destrezas de repetición

EL TROMPO

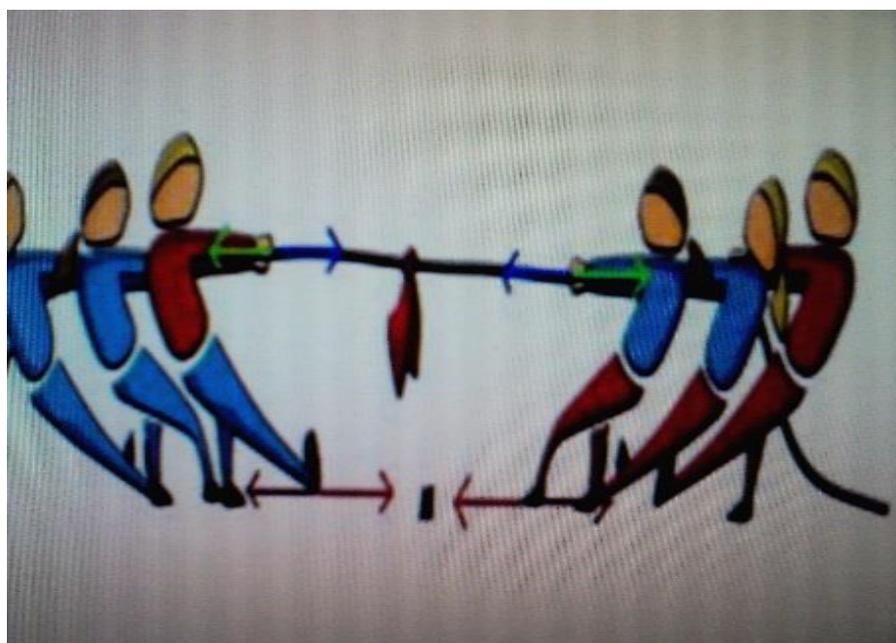


El juego consiste en girar el trompo un artefacto de madera con una punta la cual se enrolla y se lanza haciéndolo girar por repetidas ocasiones este es un juego de habilidad para los chicos los ayuda a estimular la confianza en actividades de integración

Recomendación

Se puede elaborar un trompo con material de desecho con un cd viejo y la punta de un gomero o grite y una piola

LA CUERDA



El juego es grupal, activa las interrelaciones entre los participantes de grupo y los concentra en un juego de esfuerzo

Consiste en desplazar a los estudiantes, el juego lo gana el equipo que consiga empoderarse de la mayor cantidad de estudiantes del otro equipo
Este juego es muy divertido y mide la fuerza y trabajo en equipo

Recomendación

Se recomienda hacer 2 de tres jaladas para definir al equipo ganador

LA SOGA



Este juego consiste en que dos personas cogen de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltan sobre ella

Se acompaña los saltos al ritmo de gritar “Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada. Si la persona que salta la cuerda pierde pasa la siguiente participante, pero cuando vuelven a empezar el juego se realiza preguntas como con quien se casará

Monja, viuda soltera

Casada divorciada estudiante artista .

Rey gringo albañil

Zapatero

Castillo choza, granja campo

Bosque hueco.

AGUA DE LIMÓN



Es una ronda dirigida a los niños en la que van interactuando y cantando en una sola voz hasta que la voz guía o líder da la consigna de formar grupos de diferentes números de integrantes o participantes

Agua de limón

Vamos a jugar

El que se queda solo

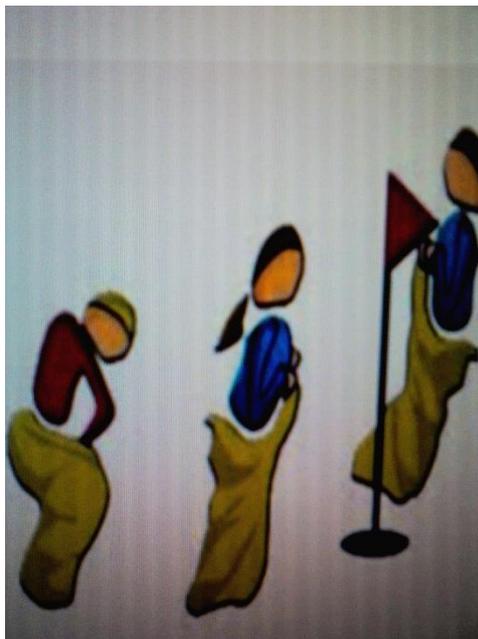
Solo se quedara

Hay en grupos de 2, 4, 6 9 etc.

Recomendación

La ronda se la puede hacer con diferentes tonos de voz, o ritmos es muy divertida y aplicable en el aula

LOS ENSACADOS



Es un juego divertido que se lo práctica al aire libre, es de competencias.

Se forman grupos y se les da sacos de lona a cada uno de los jefes de grupo, cuando se de la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada, ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido más rápido de un lugar al otro

Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz coordinación y agilidad

Recomendación

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



6.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El marco legal del sistema educativo ecuatoriano está regido en la Constitución Política del Estado, Código Nacional de la Niñez y Adolescencia, Ley Orgánica de Educación Intercultural

6.4.1.- Constitución de la República del Ecuador

Publicado en el Registro Oficial No. 449 lunes 20 de octubre del 2008.
Sección quinta – Educación

ARTÍCULO 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo

ARTÍCULO 27. La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional

6.5 OBJETIVOS

6.5.1. Objetivos General

Diseñar un plan de Capacitación Docente, seguimiento y evaluación para la aplicación de técnicas lúdicas de enseñanza-aprendizaje que permita mejorar el proceso educativo de los estudiantes de la Unidad Educativa “La Maná” del Recinto El Triunfo, Cantón La Maná. Periodo Lectivo 2015-2016

6.5.2. Objetivos específicos

- Integrar técnicas lúdicas en un plan de capacitación dirigido a los docentes de la Unidad Educativa La Maná
- Socializar las técnicas lúdicas con el personal docente de la Unidad Educativa La Maná
- Evaluar los resultados de la aplicación de la propuesta a los docentes.

6.5.3 IMPORTANCIA

Según los resultados de la investigación de campo, el problema del manejo adecuado de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incide desfavorablemente en el aprendizaje de los estudiantes, esta problemática ha trascendido de manera importante convirtiéndose en una significativa amenaza para la calidad de la educación impartida en el establecimiento educativo, donde desde hace años, se ha venido criticando el sistema educativo y la carencia de técnicas lúdicas atractiva, arrastrando con ellos grandes falencias en el campo educativo.

Es importante que tanto el docente como el padre de familia o representante entiendan que el juego es una actividad a utilizarse no solo para entretener al estudiante, si no por el contrario es una estrategia muy importante dentro

del proceso de socialización del niño y de la niña ya que interfiere en el desarrollo de procesos mentales y emocionales.

6.5.4 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

El desarrollo de la investigación se dio en la Unidad Educativa “La Maná” Código AMIE 12H0245. Se encuentra ubicada en la parroquia El Triunfo entre las Calles Amazonas y Zacarías Pérez cantón La Maná Provincia de Cotopaxi

Esta institución educativa oferta los 13 niveles de educación, cada año incrementa el número de estudiantes, por lo que presenta insuficiencia de útiles escolares, aulas y pupitres.

La oficina de la administración no tiene una infraestructura adecuada, 6 patios en estado regular, que no abastece a la gran demanda de estudiantes. Tiene dos centros de cómputo en óptimas condiciones, pero no cumple con las expectativas proyectadas para el desarrollo del proceso educativo.

6.6 FACTIBILIDAD

La presente investigación es importante ya que existe la preocupación por la aplicación correcta de los instrumentos de evaluación dentro del centro educativo

Se considera que el desarrollo de este plan de técnicas lúdicas es operativamente factible puesto que mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje y será utilizado por maestros y estudiantes del Segundo Año de Educación General Básica, los mismos que tienen la capacidad y deseos necesarios para la utilización de esta herramienta de trabajo

Existe utilidad práctica para implementar la propuesta porque se cuenta con el apoyo de Directivos, docentes y estudiantes de la institución investigada.

Además se cuenta con los conocimientos suficientes y necesarios de la investigadora.

Los docentes comprometidos con el desarrollo del país, deben actualizar sus conocimientos, encaminados a mejorar su labor profesional, con las innovaciones de técnicas lúdicas, que permitan brindar un proceso educativo de calidad, que exige el marco legal educativo.

6.7 PLAN DE TRABAJO
CUADRO N1

Objetivo	Actividad	Estrategia	Recursos	Lugar	Fecha inicio	Responsable
Suscribir convenios de reciprocidad. Responsabilidad en las actividades educativas en el desarrollo de las técnicas lúdicas de entre docentes estudiantes y Director es del Plantel	Presentación de Taller de Capacitación a las Director es del plantel	Taller de Capacitación	Archivos experimentales de instrumentos de evaluación	Centro Educativo “La Maná”	9 Agosto	Mirian Rivadeneira
	Reunión con el rector y docentes acerca de la capacitación	Pensamiento analítico y crítico, lluvia de ideas	Taller de Capacitación		10 Agosto	
	Suscribir acuerdo con el Rector		Acta de Acuerdo con la institución		10 Agosto	
	Asignación de aula				11 Agosto	
	Asignación de instructores				11 Agosto	
	Comunicación formal al personal participante	Comunicado	Acta de Acuerdo con la institución		12 Agosto	

Objetivo	Actividad	Estrategia	Recursos	Lugar	Fecha inicio	Responsable
Planificar el contenido de la capacitación acorde a las necesidades de los docentes para la correcta aplicación de las mismas a los estudiantes	1er Curso: Las técnicas lúdicas	Dinámica	Instructor	Centro Educativo "La Maná"	16 Agosto	Mirian Rivadeneira
	2do Curso: Importancia de las técnicas lúdicas	Presentación de Power Point	Suministro de oficina		18 Agosto	
	3er Curso : Contribuciones de las Actividades Lúdicas	Presentación de Power Point	Recurso tecnológico		20 Agosto	
	4to Curso: Técnicas lúdicas efectivas en la educación y la capacitación	Presentación de Power Point	Taller de Capacitación Trípticos		24 Agosto	
Evaluar los resultados que se obtengan con la aplicación de la propuesta	Evaluación	Preguntas objetivas	Papelería		27 Agosto	

6.7.1. Detalle de las Actividades

- Tema: las técnicas lúdicas
- Objetivos: Establecer la importancia de la las técnicas lúdicas para el mejoramiento académico de los estudiantes
- Participantes: Personal docente del Centro Educativo “La Maná”
- Capacitador: **Mirian Rivadeneira**

Tiempo	Contenido	Actividades	Técnicas	Recursos	Evaluación	Costo
8:00 / 8:15		• Saludo de Bienvenida	• Técnicas de dinámica grupal.	• Facilitador	• Exponer mediante un foro la importancia de la técnicas lúdicas en las actividades académicas de los estudiantes	125.00
8:15 / 9:00	• Las técnicas lúdicas • Generalidades • Importancia	• Entregar material • Generalizar conocimientos sobre la importancia de la las técnicas lúdicas en el rendimiento académico	• Lluvia de Ideas • Mesa redonda	• Resaltadores • Tiza líquida • Borradores • Papelería • Trípticos informativos		
9:00 / 9:10	• Formación de grupos de trabajo	• Dinámica para formación de grupos				
9:10 / 10:00	Técnicas lúdicas efectivas en la educación y la capacitación	• Socializar conocimientos Entre docentes				

6.8 ACTIVIDADES

Actividad	Responsable	Tiempo semanas mes de Agosto 2015																											
		1				2					3					4					5								
		M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M							
		1	2	3	4	7	8	9	10	11	14	15	16	17	18	21	22	23	24	25	28	29							
Presentación de Taller de Capacitación al Rector del plantel	Rector							x																					
Reunión con Directores y docentes acerca de la capacitación	Rector , docentes								x																				
Suscribir acuerdo con Directores	Rector,								x																				
Asignación de aula	Rector ,									x																			
Asignación de instructores	Rector ,									x																			
Comunicación formal al personal participante.	Docentes										x																		
1er Curso: Las técnicas lúdicas	Docentes												x	x															
2do Curso: Importancia de las técnicas lúdicas	Docentes														x	x													
3er Curso: : Contribuciones de las Actividades Lúdicas	Docentes																x	x											
4to Curso: Técnicas lúdicas efectivas en la educación y la capacitación	Docentes																			x	x								
Evaluación	Docentes																												x

Elaborado por:

**6.9 Recursos (administrativos, financieros, tecnológicos)
RECURSOS**

6.9.1. Administrativos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Rector	1
Docentes	3
Maestrante	1
Asesor Externo	1
Capacitador	1
Total	7

6.9.2. Tecnológicos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Computadora	1
Proyector Epson	1
Cámara fotográfica	1
Folletos	200

6.9. 3 Financieros.

6.9.3.1 Presupuesto.

A.- ADMINISTRATIVOS

TIPO DE PERSONAL	DURACIÓN DEL CONTRATO	COSTO
Consultor externo	40 horas	\$ 650,00
TOTAL		\$650,00

B.- RECURSOS MATERIALES

TIPO	CANTIDAD	COSTO
Hojas	4 resmas	\$ 16,00
Materiales y Suministros varios		\$ 100,00
TOTAL		\$ 116,00

C. VARIOS

TIPO	CANTIDAD	COSTO
Alimentación	200	\$ 300,00
Inesperados	5%	\$ 72,05
TOTAL		\$ 372.05

D. TOTALES

DESCRIPCIÓN	TOTAL
ADMINISTRATIVOS	\$ 650,00
RECURSOS MATERIALES	\$ 116,00
VARIOS	\$ 372.05
TOTAL GENERAL	\$ 1.138,05

6.10 IMPACTO

Con la realización, aplicación y evaluación del presente proyecto se logrará una innovación pedagógica en el proceso educativo ya que los docentes optimizarán las técnicas utilizadas en cada una de las áreas de enseñanza-aprendizaje promoviendo así la creatividad y motivación, convirtiendo a los estudiantes en actores activos de su propio aprendizaje, que desarrollan sus destrezas mediante la aplicación de Técnicas adecuadas por parte, de los docentes, que logra desarrollar el aprendizaje demostrativo y obtener una educación de calidad y calidez.

La Unidad Educativa “La Maná”, mediante la aplicación de las técnicas lúdicas explicadas va a fortalecer su sistema de enseñanza-aprendizaje, así

se logrará cumplir su trabajo que es formar jóvenes críticos y reflexivos comprometidos con el cambio.

De esta forma se impulsará el desarrollo de la educación con calidad, eficacia y eficiencia que permite ayudar al proceso educativo.

El impacto también se dará a nivel de la comunidad, ya que esta está mejorará con educadores más capacitados en torno al desarrollo de juego.

El acercamiento al estudiante mediante las actividades lúdicas, permite la interacción y el crecimiento personal y colectivo, logrando conocer intereses, necesidades, potencialidades y dificultades.

Es interesante la práctica de la lúdica en el aula de clase, hay mayor creatividad, se mejora la comunicación y facilita la enseñanza aprendizaje.

Rescatar el juego como actividad existencial del ser humano y convertirlo en la mejor estrategia didáctica es el objeto de investigación. Intenta proponer un enfoque renovado y a la vez de síntesis, sobre la situación de enseñanza-aprendizaje, entendida como una actividad habitar, en la que el educador y el educando se relacionan para interactuar en un clima lúdico

6.11 EVALUACIÓN

La evaluación de técnicas lúdicas que usan los docentes de la Unidad Educativa “La Mana”, será durante el periodo lectivo 2015-2016, para verificar si se cumplen los objetivos.

La evaluación es un proceso que permite observar, obtener y analizar la información relevante del proceso, con el propósito de reflexionar, emitir juicios de valor, tomar decisiones acertadas y brindar planes de mejoramiento para su perfeccionamiento, Debe ser transparente, confiable, integral y participativa

6.11.1 Evaluación por rúbrica

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN
Eficiencia	Propuesta para mejorar el nivel de métodos, si se cumple con los objetivos planteados.
Idoneidad	Utilizar instrumentos de evaluación conformes a la realidad para realizar el alcance a la labor docente
Eficacia	Ejecutada la propuesta se verificará con facilidad, los objetivos planteados
Motivación Personal	Los docentes de la institución están prestos a asistir a las capacitaciones para mejorar su labor y brindar una educación de calidad a la comunidad educativa.
Desarrollo Personal	Esta indagación se basa en los principios de la pedagogía, la didáctica, las nuevas tecnologías y las disposiciones del marco legal educativo.

6.11.1 INSTRUCTIVO DE FUNCIONAMIENTO



6.11.2 Detalle de la función de los miembros de la institución

1.- Rector de la Institución.- La propuesta trazada tiene el respaldo del Rector del plantel para su ejecución, quien muy amablemente apoyó, para que realice la investigación en la institución y, es el encargado de dirigir las etapas de este proyecto como también junto con la investigadora, financiar los recursos financieros a través de la autogestión.

2.- Inspector.- La inspector general también apoya la propuesta y fue testigo del proceso realizado en las encuestas y ficha de observación.

3.- Secretaria.- Escribir los oficios, copiar documentos, los módulos, notificar a los docentes para que asistan a este taller de capacitación, y es la encargada de verificar la asistencia del personal docente.

4.- Gobierno escolar.- Un delegado del gobierno escolar deberá formar parte de la veeduría con el Consejo Ejecutivo de la institución antes, durante y después del taller.

5.- Consejo Ejecutivo.- Debe promover a los docentes para que asistan a las capacitaciones, son parte de la coordinación, elección del profesional que impartirá el taller, de la selección de los temas y realizaran su función de veedores antes, durante y después del taller.

6.- Consejo Estudiantil.-Delegará a uno de sus miembros para integrar la veeduría antes, durante y después del taller.

7.- Los docentes.-Deben asistir a la capacitación para perfeccionar su labor profesional a través del uso y la aplicación de las técnicas didácticas que permiten desarrollar el pensamiento lógico - matemático de los niños de educación básica.

8.- Investigadora.- Colaborar con la ejecución de la capacitación, dando seguimiento y evaluando las fases de la propuesta junto con las autoridades.

7. Bibliografía

- AGUILAR M. (2010). *La asimilación del contenido de la enseñanza*. La Habana: Editorial de Libros para la Educació.
- AGUILERA, A. (2011). *Introducción a las dificultades del Aprendizaje*. España: /Interamericana de España, S.A.U.
- ALMEIDA N. (2009). *Eedicion ludica Tecnicas y juegos*. Buenos Aires: cordova.
- ARANCIBIA J. (2009). *Psicología de la Educación*. México: 2da Editorial Alfaomega.
- BALLART, X. (2010). *Innovación en la gestión pública y en la empresa privat*. madrid: Publicaciones Andalucia.
- BENJAMIN, F. (2011). *gestión estratégica del cambio*. MEXICO: Publicaciones Nuevo mundo.
- BENJAMIN, F. (2011). *Auditoria administrativa: gestión estratégica del cambio*. MEXICO: Publicaciones Nuevo mundo.
- BLANCO, Y. (2009). *Auditoría integral, normas y procedimientos*. distrito federal: luma bueva.
- BLANCO, Y. (2009). *Técnicas integral, normas y procedimientos*. distrito federal: luma bueva.
- BILANCO Yanel. (2009). *Normas y procedimientos Curriculares*. distrito federal: luma bueva.
- BRIONES, G, . (2009). *Investigación Social*. Bogotá: : SECAB.
- CHACÓN F. . (2010). *Un modelo de evaluación de los aprendizajes en Educación a Distancia*. Bogotá,: ANDINA.
- DÀVILA, J. (2010). *El juego y la ludoteca. Talleres gráficos universitarios*. Mérida: Venezuela.: 1ª impresión.

- GOMEZ. A. (2009). *Enseñanza y Aprendizaje : Una propuesta didáctica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- GUTIERREZ , M. (2010). *Técnicas lúdicas para el aprendizaje formativo*. Madrid: Andalucía.
- HERNANDEZ, S. (2009). *Metodología de la investigación*. México.: c Graw. Hill INTERAMERICANA de México.
- LÓPEZ, S. (2011). *Administración de instituciones públicas*. Bogotá: Editorial Bolívar.
- MADARIAGA, J. (2010). *Manual Práctico de Auditoría*. Cali: Publicaciones Antares.
- PAROLIMI M. (2009). *LIBRO DE JUEGOS LUDICOS Y DIDACTICOS*. Barcelona: Barroca.
- SANCHEZ, G. (2010). *Auditoría de Estados Financieros*. México: Editorial Azteca.
- Sanchez, G. (2010). *proyectos educativos* . México: Editorial Azteca.

8. Anexos

ANEXOS

Quevedo, 13 de enero del 2016.

Ing. Roque Vivas Moreira
DIRECTOR UNIDAD POSTGRADO - UTEQ
Ciudad.

De mis consideraciones:

Por medio del presente me dirijo a usted de la manera más respetuosa para comunicarle que ha concluido el proceso de "La Segunda Revisión en el Sistema URKUND", de la tesis de la Lcda. Mirian Verónica Rivadeneira Zambrano, cuyo tema es:

Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso educativo de los estudiantes del segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa "La Mana" periodo 2015-2016. Taller de capacitación de técnicas lúdicas.

De acuerdo a lo indicado, la Lcda. Mirian Verónica Rivadeneira Zambrano, ha cumplido con las correcciones del Sistema URKUND el mismo que se refleja en el informe, con un 2% de aproximación.

 URKUND

Document [Mirian Veronica Rivadeneira.docx](#) (D17044667)
Submitted 2016-01-07 17:22 (-05:00)
Submitted by Garces Estrella Rafael Edmundo (rgarces@uteq.edu.ec)
Receiver rgarces.uteq@analysis.arkund.com
Message ANALISIS TESIS MIRIAN RIVADENEIRA [Show full message](#)

2% of this approx. 42 pages long document consists of text present in 4 sources.

Atentamente:



.....
Ing. Rafael E. Garcés Estrella M. Sc.
Docente Tutor - Tesis



UNIDAD EDUCATIVA
“LA MANÁ”

RECTORADO

Av. 19 de Mayo 667 y Jaime Roldós

Telefax: 032-688371 – 032-689323

Email: secreinstitutolamana@hotmail.com

RUC: 0560010340001

La Maná – Cotopaxi

=====

La Maná 12 de noviembre del 2015.

En calidad de rector de la Unidad Educativa La Maná; **CERTIFICO:** Que la Lic. **Mirian Verónica Rivadeneira Zambrano** realizó el **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS**, en la Institución Educativa en los grados de segundos años de Educación Básica y realizó encuestas con docentes, Padres de Familia y ficha de observación para los estudiantes.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, el interesado puede hacer uso del presente documento, para lo que estime necesario.

Atentamente

Lic. Marcelo Cabrera Z. Mg.Sc.

RECTOR DEL PLANTEL

MCZ/f



**UNIDAD EDUCATIVA
“LA MANÁ”**

RECTORADO

Av. 19 de Mayo 667 y Jaime Roldós
Telefax: 032-688371 – 032-689323
Email: secreinstitutolamana@hotmail.com

RUC: 0560010340001

La Maná – Cotopaxi

OFICIO No 00033-15-R.UELM

La Maná, 10 de febrero del 2015

Licenciada.

Mirian Rivadeneira

MAESTRANTE DE LA UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO

Presente

De mis consideraciones:

En contestación al oficio de la fecha 10 de febrero del 2015 suscrito por su persona, solicitando autorización para realizar investigación del Tema: **TÉCNICAS LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA “UNIDAD EDUCATIVA LA MANÁ” CANTÓN LA MANÁ PERIODO LECTIVO 2014-2015**, por este motivo me permito autorizar lo solicitado para que desarrolle en la Unidad Educativa La Maná.

Particular que doy a conocer para los fines legales.

Atentamente:

Lic. Marcelo Cabrera Z. Mg. Sc.

RECTOR DEL PLANTEL

MCZ/fhr



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
MAESTRÍA EN GERENCIA DE INNOVACIONES EDUCATIVAS

Encuesta dirigida a los Docentes del segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “La Mana” Sobre el tema: TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES					
ESCALA: Siempre Casi siempre A veces Nunca					
MARQUE LA RESPUESTA CON UNA X					
Nº	PREUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	AVECES	NUNCA
1	¿Motiva a sus estudiantes antes de empezar con la práctica académica?				
2	¿Utiliza juegos para desarrollar la creatividad de los niños?				
3	¿Mediante la motivación usted desarrolla aptitudes positivas en el niño para un mejor aprendizaje?				
4	¿Usted aplica el juego como herramienta para el aprendizaje?				
5	¿Usted desarrolla en los niños la inteligencia interpersonal mediante el juego?				
6	¿Utiliza usted la motivación como ayuda en el proceso				

	enseñanza aprendizaje?				
7	¿Aplica juegos en los alumnos para el desarrollo de actividades positivas?				
8	¿Motiva al estudiante para el desarrollo cognitivo?				
9	¿Elige usted los juegos de acuerdo al área de estudio?				
10	¿Utiliza usted material alternativo para motivar al estudiante?				

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
MAESTRÍA EN GENERENCIA DE INNOVACIONES EDUCATIVAS

**Encuesta dirigida a los padres de familia del segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “La Mana”
 Sobre el tema: TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES**

ESCALA:
 Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Nunca

MARQUE LA RESPUESTA CON UNA X

Nº	PREUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	AVECES	NUNCA
1	¿Los maestros utilizan juegos antes de impartir las clases a sus hijos?				
2	¿Le gusta que su hijo participe activamente en juegos y dinámicas?				
3	¿Exterioriza Ud que el docente desarrolla habilidades y destrezas de su hijo mediante el juego?				
4	¿La motivación que el profesor le da a su hijo le ayuda a entender mejor				
5	¿Siente que su hijo es motivado en clases?				
6	¿Exterioriza Ud. adecuada la utilización de técnicas por el docente?				

7	¿El maestro le da apertura para aplicar juegos en el aula?				
8	¿Mediante el juego exterioriza usted que su hijo desarrolla actitudes positivas hacia el aprendizaje?				
9	¿Es necesario para el aprendizaje de su hijo que el docente desarrolle técnicas lúdicas adecuadas?				
10	¿Utiliza el docente la creatividad para estimular el proceso de aprendizaje de su hijo?				



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
MAESTRÍA EN GERENCIA DE INNOVACIONES EDUCATIVAS

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA MANÁ”**

Lugar de Observación: Aula

Fecha de Observación: Lunes 03 de agosto del 2015

Variables Observadas: Juegos tradicionales- Técnicas lúdicas

Observadora: Mirian Verónica Rivadeneira Zambrano

OBJETIVO: Identificar la influencia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes.

INSTRUCTIVO: A la derecha de cada aspecto trace una X en la columna que corresponda, según la alternativa observado.

Nº	PREUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	AVECES	NUNCA
1	¿Los maestros utilizan juegos antes de impartir sus clases?				
2	¿Participa en juegos y dinámicas?				
3	¿El juego ayuda a entender mejor ciertas indicaciones del profesor?				
4	¿Entiende lo que el maestro explica?				
5	¿Se siente motivado en clases?				
6	¿Permanece activo en clase?				
7	¿Se realiza juegos constantemente?				
8	¿Mediante el juego mejora el aprendizaje?				
9	¿Es necesario desarrollar la motivación?				
10	¿Utiliza disfraces que les permitan crear historias como parte de los juegos?				

Gracias por su colaboración



Imagen del centro educativo



Rector del establecimiento Educativo



Expresión Lúdica



Socialización en el proceso de aprendizaje

