



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

LUDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “MANUEL VILLAMARIN ORTIZ”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

AUTOR:

Paola María Tierra Díaz

DOCENTE TUTOR

Lcda. Lila Maribel Moran Borja, Msc.

LECTORA

Lcda. Sandra Cecibel Carrera Erazo, Msc.

BABAHOYO - JULIO/2017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



DEDICATORIA

El presente trabajo de grado lo dedico a Dios, por ser mi guía y el inspirador para cada uno de mis pasos dados en mi convivir diario, por brindarme la salud y fortaleza para seguir con mis objetivos y no desmayar en el trayecto pese a las dificultades que se presentaron; lo cual me enseñó a encarar las adversidades sin perder la dignidad y no desfallecer en el intento.

Dedico este proyecto a mi familia en general, por quienes soy lo que soy. Para mis padres por ser los guías en el sendero de cada acto que realizo hoy, mañana y siempre; por su apoyo, consejos, comprensión y ayuda brindada; porque sin su amor y comprensión no podría haber llegado hasta este ciclo universitario.

Paola Tierra Díaz



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis primeramente me gustaría agradecerte a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado, agradeciendo por todo lo recibido y lo que está por llegar.

A la Universidad Técnica de Babahoyo por permitirme estudiar y salir adelante, gracias a ellos por saber escuchar mis inquietudes y por su lucha constante para que mi formación profesional sea la mejor.

A los Docentes, que con sus conocimientos siempre aportaron con su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, por su rectitud como docente, por sus consejos, que ayudan a formarme como persona, para que sigamos creciendo en nuestra carrera profesional.

Paola Tierra Díaz



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **PAOLA MARÍA TIERRA DÍAZ**, portadora de la cédula de ciudadanía **120621376-9**, en calidad de autora del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

LUDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “MANUEL VILLAMARIN ORTIZ”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

PAOLA MARÍA TIERRA DÍAZ

C.I. 120621376-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 29 de Mayo del 2017

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° 185 con 24 de enero del 2017, mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E-SO-001-RES-005-2017, certifico que la Sra. **PAOLA MARÍA TIERRA DÍAZ**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**LUDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A
ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “MANUEL
VILLAMARIN ORTIZ”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo a la egresada, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

LCDA. LILA MARIBEL MORAN BORJA, MSC.
DOCENTE DE LA FCJSE

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



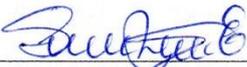
**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA LECTORA DEL INFORME FINAL
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 29 de Mayo del 2017

En mi calidad de Lectora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° 185 con 24 de enero del 2017, mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E-SO-001-RES-005-2017, certifico que el Sra. **PAOLA MARÍA TIERRA DÍAZ**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**LUDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A
ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “MANUEL
VILLAMARIN ORTIZ”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

Por lo que autorizo a la egresada, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.



Lcda. Sandra Cecibel Carrera Erazo, Msc.
DOCENTE LECTOR DE LA FCJSE.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



INFORME FINAL POR PARTE DEL TUTOR

Babahoyo, 29 de Mayo del 2017

Lcda. Lila Maribel Moran Borja, Msc. domiciliada en el Cantón Babahoyo, en calidad de Tutora del Informe Final, apruebo el trabajo de investigación.

En mi calidad de Tutora del Informe Final titulado: **LUDICA Y SU APOORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “MANUEL VILLAMARIN ORTIZ”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS**, de la Sra. **PAOLA MARÍA TIERRA DÍAZ**, portadora de la cédula de ciudadanía **120621376-9**, egresada de la carrera de **Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Básica**, de la Modalidad Semipresencial, apruebo dicho trabajo práctico ya que reúne los requisitos y méritos suficientes.

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

Lcda, **LILA MARIBEL MORAN BORJA MSc.**
TUTORA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



INFORME FINAL POR PARTE DEL LECTOR

Babahoyo, 1 de Junio del 2017

Lcda. Sandra Cecibel Carrera Erazo Msc. domiciliada en el Cantón Babahoyo, en calidad de Tutora del Informe Final, apruebo el trabajo de investigación.

En mi calidad de Lectora del Informe Final titulado: **LUDICA Y SU APOORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "MANUEL VILLAMARIN ORTIZ", CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS**, de la Sra. **PAOLA MARÍA TERRA DÍAZ**, portadora de la cédula de ciudadanía **120621376-9**, egresada de la carrera de **Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Básica**, de la modalidad Semipresencial, apruebo dicho trabajo práctico ya que reúne los requisitos y méritos suficientes.

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Sandra Cecibel Carrera Erazo'.

Lcda, SANDRA CECIBEL CARRERA ERAZO MSc.
DOCENTE LECTOR DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



RESUMEN

La Enseñanza Aprendizaje es el único proceso que tiene un fin de formar al estudiante entre una relación que es el profesor y el niño, acto por el cual el niño intenta captar y elaborar los contenidos que expone el profesor, llevando a un determinado contexto, las actividades que transmiten los profesores para facilitar un mejor aprendizaje están unidos a los procesos de aprendizaje , ya que le permiten al maestro alcanzar los logros, para que así el estudiante puedan realizar su propio conocimiento utilizando los recursos que tiene a su alcance ,esto se concreta a una serie de actividades de aprendizaje que propiamente está diseñado para los estudiantes debiendo favorecer a la comprensión de los conceptos y razonamientos.

Las actividades que realiza el profesor están unidos con los procesos de aprendizajes que lo realizan los estudiante, los estudiantes aprenden básicamente actuando relacionándose con los demás y sobre todo con el entorno que lo rodea, es así que como maestros que somos tenemos que procurar que el papel de los estudiantes sea activo y progresivo en la organización de las actividades de aprendizaje.

Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, en dicha escuela se nota un bajo interés de trabajar utilizando actividades lúdicas, ya que los maestros no dan mucha importancia para aplicarlo, creyendo que es un pasar de tiempo, es necesario que se lo aplique como parte de la enseñanza, ya que así el estudiante podrá desarrollar su aprendizaje de mejor manera permitiéndole prepararse para un nuevo conocimiento y tenga un mejor desempeño académico en sus tareas diarias.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



SUMARY

The learning process is the only process that has as an aim to train the student between a relationship that is the teacher and the child, an act by which the child tries to capture and elaborate the contents that the teacher exposes, bringing to a certain context, the Activities transmitted by teachers to facilitate a better learning are linked to the learning processes, as they allow the teacher to achieve the achievements, so that the student can realize their own knowledge using the resources at their disposal, this is concrete To a series of learning activities that are properly designed for students and should favor the understanding of concepts and reasoning.

The activities carried out by the teacher are linked to the learning processes carried out by the students, the students basically learn by acting in relation to each other and especially to the environment that surrounds them, so that as teachers we are, we must Role of students is active and progressive in organizing learning activities.

The activities of the teacher and the academic performance of the "Manuel Villamarin Ortiz" elementary school, Babahoyo canton, Los Ríos province, shows a low interest in working with play activities, since teachers do not give much importance To apply it, believing that it is a passing of time, it is necessary that it be applied as part of the teaching, since this way the student will be able to develop his learning in a better way allowing him to prepare for a new knowledge and to have a better academic performance in his tasks Daily basis.



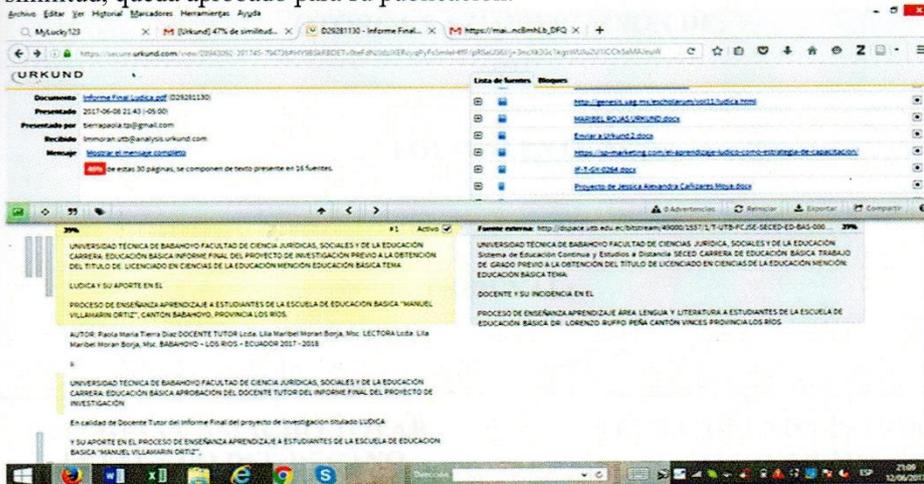
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



INFORME FINAL DEL URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Srta. **PAOLA MARÍA TIERRA DÍAZ**, cuyo tema es: **LUDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “MANUEL VILLAMARIN ORTIZ”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS**. Certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Anti plagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de 4%, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.



Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

Lda, LILA MARIBEL MORAN BORJA MSc.
TUTORA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **LUDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “MANUEL VILLAMARIN ORTIZ”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR LA SEÑORITA: PAOLA MARÍA TIERRA DÍAZ

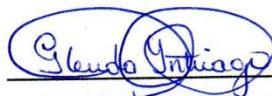
OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

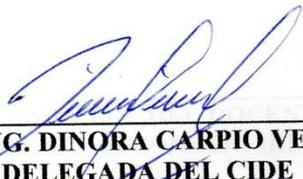
TRIBUNAL:



MSC. GINA CAMACHO TOVAR
DELEGADO DEL DECANO



LCDA. GLENDA INTRIAGO
ALCIVAR MSC
PROFESOR ESPECIALIZADO



ING. DINORA CARPIO VERA
DELEGADA DEL CIDE

ABGA. ISELA BERRUZ
MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Caratula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Autorización de la autoría intelectual.....	¡Error! Marcador no definido.
Certificado de aprobación de la tutora del informe final del proyecto de investigación previa a la sustentación.....	¡Error! Marcador no definido.
Certificado de aprobación de la lectora del informe final del proyecto de investigación previa a la sustentación.....	¡Error! Marcador no definido.
Informe final por parte del tutor	¡Error! Marcador no definido.
Informe final por parte del lector.....	¡Error! Marcador no definido.
Resumen	ix
Summary.....	x
Informe final del urkund.....	¡Error! Marcador no definido.
Resultado del informe final del proyecto de investigación .	¡Error! Marcador no definido.
Índice de contenidos	xiii
Introducción.....	1
CAPITULO I.- DEL PROBLEMA	
1.1. Idea o tema de la investigación	3
1.2. Marco contextual.....	3
1.2.1. Contexto Internacional	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	3
1.2.3. Contexto Local	4
1.2.4. Contexto Institucional	4
1.3. Situación problemática.....	4
1.4. Planteamiento del problema	6
1.4.1. Problema general o básico.....	6
1.4.2. Sub-problemas o derivados	6
1.5. Delimitación de la investigación	7
1.6. Justificación.....	8
1.7. Objetivo de investigación.....	9
1.7.1. Objetivo general	9
1.7.2. Objetivos específicos.....	9
CAPITULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL	
2.1. Marco teórico.	10

2.1.1.	Marco conceptual	10
2.1.2.	Marco referencial sobre la problemática de investigación	49
2.1.2.1.	Antecedentes investigativos	49
2.1.2.2.	Categorías de Análisis	50
2.1.3.	Postura teórica	51
2.2.	HIPÓTESIS	53
2.2.1.	Hipótesis General o Básica	53
2.2.2.	Sub-hipótesis o derivadas	53
2.2.3.	Variables.....	53
CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACION		
3.1.	Resultados obtenidos de la investigación	54
3.1.1.	Pruebas estadísticas aplicadas	54
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos.....	57
3.2.	Conclusiones específicas y generales.....	59
3.2.1.	Conclusiones específicas.....	59
3.2.2.	Conclusión general.....	59
3.3.	Recomendaciones específicas y generales	60
3.3.1.	Recomendaciones específicas	60
3.3.2.	Recomendación general	61
CAPITULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN		
4.1.	Propuesta de aplicación de resultados	62
4.1.1	Alternativa obtenida.	62
4.1.2.	Alcance de la alternativa	63
4.1.3.	Aspectos básicos de la alternativa	63
4.1.3.1	Antecedentes.....	64
4.1.3.2.	Justificación	64
4.2.2.	Objetivos	66
4.2.2.1.	General.....	66
4.2.2.2.	Específicos.....	66
4.3.3.	Estructura general de la propuesta.....	66
4.3.3.1.	Título	66
4.3.3.2.	Componentes	67
4.4.	Resultados esperados de la alternativa	82
	Actividades	89
	Cronograma de actividades	90
	Referencias bibliográficas	91
	Anexos	

Fotografías

Sesiones de trabajo tutorial

Informe de actividades del tutor

Solicitud tribunal, fecha y hora de sustentación

Certificado

INDICE DE TABLAS

Tabla N^a 1: Chi cuadrado.....	45
Tabla N^o 2.- Respuesta de Juegos de Enseñanza a estudiantes.....	47
Tabla N^o 3.- Respuesta de Juegos de Enseñanza a docentes.....	48
Tabla N^o 4.- Ficha de datos lanzados.....	62

INDICE DE GRAFICOS

Grafico N° 1.- Respuesta de Juegos de Enseñanza a estudiantes.....47

Grafico N° 2.- Respuesta de Juegos de Enseñanza a docentes.....48

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1.- Oca Aritmetica.....	58
Imagen N° 2.- como armar un dados rojo.....	59
Imagen N° 3.- Como armar un dados azul.....	60
Imagen N° 4.- Dados armados lado rojo-.....	60
Imagen N° 5.- Dados armados lado azul.....	61
Imagen N° 6.- Dados armados lado azul rojo.....	61
Imagen N° 7.- Ruleta.....	63
Imagen N° 8.- Caja de Zapatos.....	65
Imagen N° 9.- Rompecabezas chino.....	66
Imagen N° 10.- suma de vacas.....	68
Imagen N° 11.- Niños Sumando.....	69
Imagen N° 11.- Tarjetas de dibujos.....	70
Imagen N° 12.- Ases de Naipe.....	71
Imagen N° 13.- lectura de libros.....	80
Imagen N° 14.- Docentes evaluadas.....	81
Imagen N° 15.- Docente Tutor.....	81
Imagen N° 16.- Estudiantes escribiendo.....	82
Imagen N° 17.- actividades de recreación.....	83

INTRODUCCIÓN

La finalidad principal del presente trabajo investigativo llamado Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz”, del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, demostrar la importancia vital que tiene el uso de lúdica en niños y niñas que inician su proceso de enseñanza aprendizaje.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. El estudiante, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito de generar un proceso de enseñanza aprendizaje más productivo.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales ya que puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el estudiante. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

El propósito final de la actual investigación es conocer a fondo el aporte de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje, misma que es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

Capítulo I.- En este capítulo se menciona un razonamiento significativo referente al tema investigado, también la manera como se ostenta la problemática en esta Institución,

se expresa el problema y los sub-problemas de esta problemática, clarificando la delimitación investigativa; así como también como se expresa la justificación y objetivos respectivamente de esta indagación.

Capítulo II.- Se constituye con el marco teórico, conceptual y referencial, los cuales ayudan de manera importante en la presente investigación, en este capítulo se ha tomado como pertinente ponencias de autores, pedagogos, temarios de revistas, libros con referencia al tema con los cuales se crea base de este tema, sin dejar de lado la postura teórica e hipótesis de la presente investigación.

Capítulo III.- Esta sección se basa en indicar cuales fueron la metodología, modalidad, tipos de investigación que se aplicaron; también se señala los métodos y técnicas utilizadas en esta indagación.

CAPITULO I.- DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Lúdica y su aporte en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje a estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto internacional

En México la creación de salas lúdicas, como un espacio definido para la interacción, donde los espacios lúdicos son considerados un fenómeno recreativo, social y educativo con el propósito que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

Porque el principal compromiso de una institución educativa es formar hombres y mujeres dignas de confianza, creativas, motivados, fuertes y constructivos, capaces de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes y tener la opción para poder resolver problemas.

1.2.2. Contexto nacional

El actual currículo de educación inicial ecuatoriano propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales para el aprendizaje. Las actividades lúdicas dentro del nivel inicial son de incuestionable valor, ya que como todas y todos sabemos, el juego es una actividad fundamental en la infancia.

La niña y el niño a partir del juego, entre otros aspectos, se expresa, aprende, se comunica consigo mismo y con los otros pares y adultos, crea e interactúa con el medio. La lúdica involucra a la niña o el niño desde lo corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social, etc.

1.2.3. Contexto local

A nivel de la provincia de Los Ríos, existen muchas instituciones educativas en las cuales tienen bajos niveles de aplicación de la aprendizaje activo, problemas que han venido acarreado de las formas de educación anterior, el aprendizaje activo depende de los estudiantes quienes van descubriendo, en lugar de depender de los maestros este tipo de aprendizaje empieza con los estudiantes que deben prepararse ellos mismos para experimentar firmemente momentos de aprendizaje, aun si estos lo sorprende

1.2.4. Contexto institucional

En la Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz”, del cantón Babahoyo durante el desarrollo de mis practicas pre-profesionales pude constatar que los docentes no aplican a la lúdica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por el motivo que se centran en su actividad educativa en el desarrollo de los contenidos curriculares planificados por asignatura y no en la actividad beneficiaria para el niño como centro de aprendizaje, en donde la práctica es la teoría de la acción.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La presente investigación se ejecutará en la Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz” ubicada en la ciudad de Babahoyo provincia de Los Ríos. Donde durante el lapso de duración de mis practicas pre-profesionales se observó la poca aplicación de la lúdica siendo esta de vital importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje en los primeros años de estudios de los niños en general.

En ciertos casos se considera que el aporte de la enseñanza aprendizaje es el resultado directo de las palabras y que los niños y niñas basta con que puedan dominar dichas palabras, para poder desarrollar y desenvolver su crecimiento educativo con normalidad.

En el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje se excluyen muchos aspectos entre ellos la lúdica, por ser tomada a la ligera, en muchas ocasiones se producen retrasos en el desarrollo de los aspectos corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social, de los niños, logrando con estos vacíos y efectos negativos en el normal desenvolvimiento de los niños y a su vez indirectamente afectando de manera potencial el normal desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en cuestión.

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía; a la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos, el juego favorece el desarrollo intelectual ya que el niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc., a través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más

aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje.

Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿De qué manera aporta la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos?

1.4.2. Subproblemas o derivados

- ¿Por qué es importante la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año de educación básica?
- ¿Cuáles son los elementos de la lúdica que fortalecen las actividades académicas?
- ¿De qué manera las características del proceso enseñanza aprendizaje influyen en las actividades lúdicas?
- ¿Cómo la formación de un manual con los aportes que brinda la lúdica mejorara los procesos de enseñanza aprendizaje?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo investigativo acerca de Lúdica y su aporte en el proceso de Enseñanza Aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, se encuentra delimitado de la siguiente manera:

Área:	Educación Básica.
Línea de investigación de la Universidad:	Educación y Desarrollo Social
Línea de investigación de la Facultad:	Talento humano Educación y Docencia.
Línea de investigación de la Carrera:	Procesos Didácticos.
Sub Líneas de Investigación:	Nivel de Participación del Talento Humano en Educación.
Línea de investigación:	Didáctica
Aspectos:	Proceso de enseñanza
Unidad de observación:	Estudiantes, Docentes, Padres de Familia
Delimitación espacial:	Se desarrollará en la Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.
Delimitación temporal:	Durante el año 2017.

1.6. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo investigativo está sujeto a exponer básicamente el aporte de la aplicación de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del segundo año de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, ya que la aplicación representa el desarrollo de los individuos siendo parte constitutiva del ser humano para comunicarse, sentir, expresarse y producir en el alumno una serie de emociones orientados hacia el entretenimiento, la diversión representa enseñanza básica que debe ser bien adoptados para el correcto cumplimiento de los estándares educativos.

La autora de esta investigación, busca una respuesta al porque los estudiantes están obteniendo resultados diferentes a los años anteriores atribuyendo esto a la lúdica no aplicada correctamente por ellos, quedando evidenciando un cumplimiento a media en lo que respecta al aprendizaje global. El principal aporte del presente proyecto de investigación representa valores motivacionales, con el esfuerzo de contribuir en los procesos educativos de los niños y niñas del establecimiento en cuestión.

Siendo conocedores de la gran importancia y la trascendencia que tiene la lúdica en los procesos de enseñanza aprendizaje y en el desarrollo de todas las demás habilidades del educando, se dará definido el aporte importante de esta temática fundándola, en que la diversión del niño es lo que le permitirá interactuar más a menudo con los demás y practicar de forma continua lo que es el compañerismo, y el trabajo en equipo; para motivar a los estudiantes a integrarse en actividades y lograr que sean los protagonistas de su aprendizaje y desarrollo.

Con esta investigación serán beneficiados directos los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz” y en forma indirecta serán los docentes, padres de familia y la comunidad perteneciente a esta institución, por la razón que con mayor motivación aplicando la lúdica en los niños y niñas desde su inicio de aprendizaje se volverá más fácil el desarrollo, desenvolvimiento y cumplimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

1.7. OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

- Determinar el aporte de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

1.7.2. Objetivos específicos

- Establecer la importancia de la lúdica para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año de básica.
- Definir los elementos de la lúdica y así fortalecer las actividades académicas.
- Identificar las características del proceso de enseñanza aprendizaje que influyen en las actividades lúdicas.
- Proponer la formación de un manual con los aportes que brinda la lúdica al aplicarla en los procesos de enseñanza aprendizaje.

CAPITULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO.

2.1.1. Marco conceptual

Lúdica

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

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

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín “ludus” que significa “juego”. Una actividad lúdica es realizada en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios.

Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros. Hoy en día, es tendencia la práctica por mujeres, hombres y niños, la actividad física conocida como zumba, que consiste en ritmos y músicas latinoamericanas. (Torres Almanza, Los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza aprendizaje)

(Deval, La Construcción del Conocimiento Escolar a través de la Lúdica), La palabra lúdica 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. La lúdica como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magíster ludi”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera.

Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.

Aprendizaje Lúdico

(Reyes) El aprendizaje lúdico enriquece la capacitación mediante un espacio dinámico y virtual que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; el resultado: un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

El juego ha formado parte de la vida desde tiempos remotos. Los animales aprenden a defenderse, cazar o luchar por medio del juego. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos de las primeras civilizaciones que denotan una inclinación innata del hombre hacia ellos, lo que les hace ser parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura.

Por tanto, siempre han sido un método de enseñanza para entrenar a los niños en habilidades necesarias para realizar las tareas de la vida cotidiana; ofrecen la posibilidad de convertirse en un ser activo, practicar en situaciones reales, ser creativo y sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que proporciona confianza para expresarse.

Se afirma que el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar. Al analizar los rasgos del juego, aporta un nuevo elemento del mismo: la dualidad. El juego es irracional porque abarca al mundo animal y al mundo humano, corroborando constantemente su existencia en la vida de ambos mundos; sin embargo, el juego es más que un fenómeno fisiológico o una reacción psíquica condicionada, es también una función llena de sentido. Todo juego significa algo. Esto se cumple sin base en alguna conexión racional, pues al jugar, sabemos que jugamos, somos más que seres de razón.

(Castello), Estudios sobre psicología cognitiva demuestran el gran valor del juego como potenciador del aprendizaje y de la adquisición de conocimientos, que se definen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio por la interacción con el pensamiento colectivo. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo, en el volitivo-conductual y en el afectivo-emocional. Sin embargo, es necesario no confundir el aprendizaje lúdico con juego.

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y sobre todo, estrategia didáctica. La palabra “estrategia” procede del griego (stratos: ejército y agein: conducir) y significa “el arte de dirigir operaciones militares”. Actualmente ha perdido la connotación militar quedando como las actuaciones realizadas para lograr un objetivo o resolver un problema.

En el ámbito educativo, estrategia refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información: adquirir, codificar o almacenar y recuperar lo aprendido para así tener un conocimiento de calidad; es decir, vincular las operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje.

La importancia que en la actualidad tienen el componente lúdico y el componente estratégico se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y

mejorando las capacidades y habilidades de los participantes acorde a la formación integral del ser humano. El aprendizaje lúdico se basa en los principios didácticos de (Stocker):

- 1) **Carácter científico.** Toda enseñanza tiene un carácter científico apoyado en la realidad.

- 2) **Sistematización.** La realidad es una, forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo los conocimientos se planean y estructuran de manera que el “estudiante” los integre como un todo.

- 3) **Relación entre teoría y práctica.** Los contenidos son teóricos, pero para su asimilación se requieren actividades prácticas.

- 4) **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Los “estudiantes” hacen abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad en procedimientos que incluyen explicaciones, observación, interacción y retroalimentación.

- 5) **Independencia cognitiva.** Aprender a aprender es el carácter consciente y la actividad independiente de los “estudiantes”.

- 6) **Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza es comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del “estudiante”.

7) **De lo individual y lo grupal.** Se conjuntan los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros para lograr objetivos propuestos y tareas de enseñanza.

8) **Solidez de los conocimientos.** Trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza en contra del olvido.

(Castillo), A partir de estos principios, define que en el aprendizaje lúdico se desarrollan estrategias directas e indirectas:

1) **Directas:** Estrategias nemotécnicas: para adquirir conocimiento o ser capaz de repetir actividades eficientemente.

a) **Estrategias cognitivas:** se utilizan como instrumento de generación de conocimientos; permiten deducir, inferir y formular hipótesis.

b) **Estrategias comunicativas:** permiten una comunicación real entre participantes y entre facilitador y participantes.

c) **Estrategias compensatorias:** por medio de la evaluación, se confirma el aprendizaje y se corrige lo necesario.

2) **INDIRECTAS:**

a) **Estrategias metacognitivas:** se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear.

- b) **Estrategias afectivas:** se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva al desarrollo de la inteligencia emocional. La necesidad incide en la motivación y, cuanto más motivado esté un participante, más aprovechará los recursos de los que dispone, más estrategias utilizará para conseguir su objetivo, generará mayor confianza y aprenderá mejor y más rápido.

- c) **Estrategias sociales:** al programar los contenidos estratégicos se tiene en cuenta la variedad de participantes con diferentes estilos de aprendizaje, necesidades y culturas. Se logra que el participante tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La diversión y el aprendizaje van de la mano. El proceso de aprendizaje se individualiza permitiendo a cada estudiante trabajar con independencia, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus iguales, aprendiendo más y con motivación, aumentando la autoestima y contribuyendo al logro de habilidades cognitivas y sociales más afectivas y efectivas. Cuanta más autonomía se tenga en el aprendizaje, se alcanzarán mayores competencias. Cuantas más estrategias de aprendizaje se utilicen, más autónomo se llegará a ser.

(Hofer & Catell), Con base en los principios del aprendizaje lúdico, se implementan capacitaciones lúdicas, cuyos componentes principales son:

- a) **Participante:** la complejidad del trabajo se centra completamente en él. Debe hacerse responsable de su proceso de aprendizaje para poder desarrollar autonomía. Esto le ayuda a ser consciente de los recursos que tiene a su disposición y puede así usar los que considere convenientes en casos específicos. Debe ser activo y participativo; autoevalúa su propio

proceso de aprendizaje teniendo en cuenta sus necesidades, intereses y objetivos.

- b) **Facilitador:** a diferencia de un capacitador convencional, su papel es generar una experiencia en un ambiente estimulante y positivo; planifica las actividades, monitorea y detecta las dificultades y los progresos y al final evalúa y hace los ajustes convenientes. Pierde el protagonismo que tiene un capacitador al no ser el centro de la capacitación ni un mero impartidor de contenidos.

- c) **Espacio:** en él se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa. La comprensión de un contenido es sencilla cuando el participante está en contacto con el mundo que lo rodea de forma atractiva y divertida. En el espacio se establecen reglas libremente aceptadas pero obligatorias, que tienen un fin y van acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia con la vida cotidiana.

Lúdica Como Estrategia Didáctica

(Echeverri y Gomez) Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de (Stocker). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

1. **Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

2. **Sistematización.** Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio,

pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

- 3. Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

- 4. Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

- 5. Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.

- 6. Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

- 7. De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

- 8. De solidez de los conocimientos.** Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

Metodología Lúdica Como Estrategia Didáctica

(Echeverri y Gomez) Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra. Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

(Silvestre M & Zilberstein J;) En un artículo sobre educación lúdica varios expertos en la materia mencionan que definen la clase lúdica como un espacio destinado para el

aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

Es fácil la comprensión de un contenido cuando el alumno está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida. En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

(Benavides) La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados. Se relaciona con la necesidad que tiene el alumno de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el alumno tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano. La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento

colectivo. El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana. Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo, La propuesta de actividades lúdicas es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final.

La planeación y secuencia de la clase lúdica, así como, selección y uso de materiales y recursos didácticos, son aspectos que se estudian, se trabajan y desarrollan por el docente. Se consideran y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la metacognición y la evaluación para la asimilación de contenidos, ya que brinda una calificación y el docente puede tener con ello una idea de los avances reales de sus estudiantes.

El estudiante debe permanecer en un ambiente tan natural y normal como sea posible y el docente no puede aplicar actividades lúdicas hasta que todos los estudiantes se hayan familiarizado entre ellos. Deben explicarse de manera sencilla los instrumentos de evaluación y su propósito, antes de aplicar la actividad en la clase. (Dale, www.studygs.net)

Lo Lúdico como Componente de lo Pedagógico y El Juego.

(Echeverri y Gomez) Exponen en su libro Dimensión Lúdica del Maestro en Formación Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano.

Estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema de interés. A partir de las revisiones, análisis y asociaciones del concepto de lúdica emergieron las siguientes precategorias:

A. LA LUDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA: En esta precategoria se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

B. LA LUDICA COMO HERRAMIENTA O JUEGO: En esta precategoria se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos.

La Lúdica Como Instrumento para La Enseñanza

(Benavides) En su ponencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo

cuadrulado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean.

De acuerdo con lo anterior Guillermo Zúñiga propone repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados.

Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente.

El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo.

Consideran la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano. Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación,

colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

La consideran igualmente que atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que se necesita la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida.

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La Lúdica como Herramienta o Juego

La Lúdica por el desarrollo humano, de (Sánchez), concibe la lúdica como categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto.

La Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia.

Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana.

En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad. Igualmente, para Fullea existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- a) “La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

- b) La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

- c) El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad”

Fullea, considera que una inadecuada atención de la necesidad lúdica trae consigo consecuencias que trastorna la conducta y lo arroja al abismo de la droga y el alcoholismo; propone entonces una verdadera recreación que potencie la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan al sujeto para la construcción de su proyecto de vida. Podemos considerar, que el juego provee en si todos los activadores para la estimulación de la dimensión lúdica del niño.

El termino lúdica como claramente hace relación es al juego como manifestación cultural, de allí la facilidad por asumir estos términos como sinónimos, sin embargo en el reconocimiento que hace sobre los dos términos opta por abordar el juego en la relación con la cultura pues reconoce que el componente lúdico que posee el juego se vuelve complejo para su análisis como lo referencia en uno de sus textos.

Caracterización de los juegos didácticos

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

EL JUEGO DIDÁCTICO es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

- En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

- En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.
- En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes. Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante. El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por

el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos. Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.

- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido. La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas. En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollado diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.

Completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, sicofisiológicas y psicológicas. Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad. Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos

- **La participación:** Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día

se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- **El dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- **El entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- **El desempeño de roles:** Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- **La competencia:** Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Significación metodológica de los juegos didácticos

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente

sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

Proceso de Enseñanza Aprendizaje

(Msc. Boeta Madera V) El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida.

El modelo considera y asume al estudiante como ser constructor del conocimiento. Se plantea que una parte sustantiva del aprendizaje se da a través del hacer, del practicar, de aplicar en la vida real lo que aprendemos en el salón de clases, se concibe el aprendizaje no sólo como un fin en sí mismo, sino como una herramienta.

El aprendizaje debe ser en la vida, de por vida y para la vida. En este sentido mucho del aprendizaje debe desarrollarse en escenarios reales, atendiendo situaciones reales. Por otro lado, la comprensión y atención de los problemas complejos reclaman un trabajo interdisciplinario.

(Castellanos S D.) El proceso como sistema integrado, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como personalidad.

Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

(Raubel Moya) El proceso de enseñanza-aprendizaje es la integración de lo instructivo y lo educativo. La primera es el proceso y el resultado de formar hombres capaces e inteligentes. Aquí es necesario identificar la unidad dialéctica entre ser capaz y ser inteligente. El hombre es capaz cuando se puede enfrentar y resolver los problemas que se le presentan, para llegar a ser capaz tiene que desarrollar su inteligencia y esto se alcanza, se le ha formado mediante la utilización reiterada de la lógica de la actividad científica.

El proceso enseñanza-aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual y, respecto al primer componente, el mismo se debe organizar y desarrollar de manera tal que resulte como lo que debe ser: un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que, en su interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo.

Hará posible en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia alcanzable, el establecimiento de los necesarios engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores para que el referido reflejo se materialice y concrete, todo lo cual constituyen en definitiva premisas y requisitos para que la modalidad de Educación a Distancia logre los objetivos propuestos.

La formación del profesional desde una concepción personalizada del proceso de aprendizaje

(Raubel Moya), menciona que El proceso de enseñanza aprendizaje tiene como propósito esencial favorecer la formación integral de la personalidad del educando, constituyendo una vía principal para la obtención de conocimientos, patrones de conducta, valores, procedimientos y estrategias de aprendizaje.

En éste proceso el estudiante debe apropiarse de las leyes, conceptos y teorías de las diferentes asignaturas que forman parte del currículo de su carrera y al mismo tiempo al

interactuar con el profesor y los demás estudiantes se van dotando de procedimientos y estrategias de aprendizaje, modos de actuación acordes con los principios y valores de la sociedad; así como de estilos de vida desarrolladores.

A diferencia de lo anterior un proceso de enseñanza aprendizaje con énfasis en lo instructivo y con protagonismo deliberado del docente, no conduce a formar en los educandos estilos de aprendizajes activos. Con relación a ello se considera que el docente debe encaminar su preparación hacia estrategias desarrolladoras autónomas para lograr un aprendizaje independiente y creativo.

Con relación a esto, (Zayas) plantea: “El estudiante se educa como consecuencia de que se prepara para trabajar, haciendo uso de la ciencia como instrumento fundamental para hacer más eficiente su labor y además consiente que satisface sus más caras necesidades a través de esa actividad”. Les atribuyen gran importancia a la enseñanza desarrolladora y personalizada planteando que ésta conduce a que el estudiante se centre en la construcción de su propio aprendizaje.

(Addine Fernández) en su teoría sobre el aprendizaje desarrollador define que un aprendizaje desarrollador es aquel que garantiza en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura, propiciando el desarrollo de su auto-perfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social.

Del análisis de las ideas anteriores, así como de los objetivos declarados en los diferentes planes de estudio se infiere que en la actualidad las instituciones tienen el reto de lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje cada vez más, motivador, con el fin de que los estudiantes puedan integrar a su personalidad conocimientos, valores, habilidades, capacidad de realizar tareas solos a través de la elevación de los niveles de autoaprendizaje, independencia y creatividad.

Desde ésta perspectiva es importante el análisis del lugar que tiene el diagnóstico de los estudiantes como vía para la atención personalizada. Con relación a ello, existen muchas definiciones, no obstante en este trabajo hay coincidencia con los que exponen que el diagnóstico pedagógico integral es un proceso que se caracteriza por ser dinámico e inacabado, que requiere de reactualización estable y científicamente fundamentada.

Es esta actualización continua la que se utiliza como punto de partida para planificar las acciones pedagógicas, que, con carácter de sistema, constituyen el proceso formativo en el que se desarrolla el estudiante. Por lo que el diagnóstico pedagógico integral es proceso y es resultado a la vez, es conclusión de un análisis que permite trazar un «punto de partida», sobre la base del cual se diseña el proceso pedagógico en la institución educativa.

Principios del Proceso de Enseñanza Aprendizaje

(Gagné & Reigeluth;) El proceso de enseñanza, es decir, tanto la base de la transmisión de conocimiento como el interés de quién se dispone a aprender, se desarrolla en plenitud cuando, además de las formas, se tienen en cuenta los siguientes contenidos o principios categóricos:

- a) **Principio de autonomía:** El que enseña debe incentivar la capacidad de pensamiento autónomo del alumno por medio de la apropiación de conocimientos de una manera crítica.

- b) **Principio de contemporaneidad:** El que enseña debe enfatizar el carácter histórico y temporal del conocimiento, de los métodos que lo produjeron y debe propiciar una revisión permanente.

- c) **Principio de realidad:** El que enseña debe referir la actividad pedagógica al contexto real de los estudiantes, encuadrando los Programas de clases en una

perspectiva que abarque el crecimiento tanto individual como social, logrando que los objetivos enunciados correspondan con el contenido programático.

- d) **Principio de creatividad:** El que enseña debe potenciar las aptitudes de creación de los estudiantes.

- e) **Principio de cordialidad:** El que enseña debe establecer una relación de colaboración, fraternidad y mutuo respeto entre todos los miembros del grupo de trabajo educativo, buscando que la autoridad de los educadores se fundamente exclusivamente en su saber o competencia profesional.

- f) **Principio de actualización permanente:** El que enseña debe actualizarse con nuevos métodos, técnicas y tecnologías que provean las condiciones para que los estudiantes se apropien del patrimonio de la humanidad (ideológico, científico, ético) y, de este modo, propiciar el aprendizaje de por vida.

Con la mirada puesta en este horizonte, el quehacer educativo logrará superar aquella enseñanza magistral basada en rígidos esquemas didácticos – la cual sólo inculca una información alejada de la realidad cotidiana del estudiante – y se acercará a su verdadera misión: contribuir realmente a la difusión generalizada del conocimiento y de la formación. Éste, precisamente, es el objeto de estudio de la Teoría del Aprendizaje: aportar para la mejora de la práctica de la enseñanza y predecir su efectividad a partir de la generación de innovaciones didácticas.

La Teoría del Aprendizaje organiza sistemáticamente el conocimiento didáctico desde dos componentes:

1. **El Normativo**, desarrollando los criterios y condiciones necesarias para la práctica de la enseñanza;

2. **El Explicativo**, el cual proporciona un sentido de comprensión, dirección y racionalidad a la práctica.

Algunos especialistas (Gagné & Reigeluth;) de la psicología de la instrucción mantienen la existencia de cinco categorías en el aprendizaje, cada una de las cuales implica diferentes prescripciones instruccionales. A saber:

1. Información verbal
2. Habilidades intelectuales: discriminaciones, conceptos concretos, conceptos definidos, reglas, solución de problemas.
3. Estrategias cognitivas
4. Actitudes
5. Habilidades motoras

La actividad de aprender se compone de una secuencia de acciones encaminadas a la construcción del conocimiento, al desarrollo de habilidades, a la adquisición de hábitos y la formación de actitudes, originando una transformación en la conducta del alumno. Por tanto, para considerar que se ha alcanzado un éxito significativo en el proceso se deberá haber cumplido con determinados objetivos, los cuales pueden clasificarse en tres categorías:

- 1) **La primera, es la de los Conocimientos Específicos:** Al finalizar los estudios, aquél que estaba aprendiendo habrá asimilado la asignatura en cuestión, la disciplina de la

cual formará parte y el área del conocimiento a la que adscribe dicha asignatura, tanto como las competencias sociales implicadas.

- a) La profundidad y la calidad del aprendizaje estarán determinadas tanto por la retención y utilización del conocimiento, la comprensión de la naturaleza del mismo, la información que se posee sobre el tema, así como por el grado de control y coherencia en la secuencia lógica que se ejerce sobre el conjunto de procesos cognitivos implicados.
 - b) Los procesos cognitivos, como el razonamiento, la memoria, la concentración y la atención, se corresponden con todas las acciones y procesos internos que realiza la persona cuando está organizando sus estructuras en función de alcanzar una asimilación significativa.
 - c) La asimilación se consuma al poder interconectar y combinar variables mentales, que se relacionan bajo la lógica de ideas de una forma organizada a largo plazo.
- 2) **La segunda, es la Adquisición de Habilidades:** Aquellas que permitan a aquél que estaba aprendiendo la toma de posesión con eficiencia del conocimiento. Esto implica optimizar sus aptitudes creativas, de cooperación y de interrelación con el medio.
- 3) **La tercera, es la Apropiación de Actitudes:** Las cuales permitan la motivación por seguir aprendiendo y especializarse en los estudios bajo un comportamiento frente a la sociedad donde prevalezcan la excelencia, los valores éticos y la defensa de los derechos humanos.

(Rivera N;) Ahora bien, si bien es necesario en función de su definición, diferenciar ambos términos, la enseñanza y el aprendizaje son dos fenómenos correlativos y relacionados que son entendidos bajo la denominación de relación didáctica. En el desarrollo de la relación didáctica se distinguen tres momentos:

1) Formulación: La formulación de objetivos es un eje central dentro del desarrollo, pudiéndose diferenciar entre los objetivos generales y aquellos más específicos. En este momento inicial se plantean las metas y los proyectos estratégicos del proceso de enseñanza - aprendizaje realizando una programación adecuada a la realidad educativa. Por ello, los objetivos deben ser precisos, alcanzables y comunicables en sus líneas de acción.

2) Ejecución: Esta segunda etapa implica que el docente ponga en práctica los recursos y métodos didácticos planificados, desarrollándose el proceso de enseñanza-aprendizaje con la intencionalidad de que la educación alcance un alto grado de eficacia.

a) Para ello, se vuelven necesarias la aplicación de ciertos procedimientos y de cierta direccionalidad metodológica, las cuales implican instancias fundamentales del momento de ejecución, como ser:

a. Instancias Personales: Los alumnos y profesores constituyen las instancias personales de la relación didáctica, siendo un aspecto crucial su interés y dedicación en las actividades que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

b. Instancias Guía: Los objetivos, formulados en el primer momento de la relación didáctica, serán la base de cualquier programación curricular y

el camino que guía la ejecución del proyecto planificado para la enseñanza.

- c. **Instancia Sustancial:** La sustancia constituye la Materia en cuestión, aquel conocimiento necesario para transmitir de profesor a alumno, el cual debe ser asimilado por éste.

- d. **Instancias Metodológicas:** La actividad docente se realiza a través de una instancia metodológica constituida por técnicas de enseñanza, métodos y medios específicos.

- e. **Instancia Coyuntural:** La instancia coyuntural significa que el entorno debe ser tenido en cuenta como factor condicionante en gran medida del proceso de ejecución. Es decir que se deberá tener un grado de flexibilidad y plasticidad adaptables a las circunstancias y alternativas coyunturales.

3) Evaluación: Es la etapa en la cual se materializa el proceso en sí, para corroborar el cumplimiento de aquellos objetivos propuestos en la etapa de formulación mediante los resultados obtenidos con la ejecución. Esta etapa se lleva a cabo bajo diferentes modalidades, las cuales pueden ser diferentes tipos de sistemas de evaluación tales como los exámenes orales, escritos, mixtos, vivenciales, etc.

Aspectos Teóricos y Metodológicos del proceso de enseñanza aprendizaje en relación con lo Lúdico

(Zayas) Menciona que en cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el

docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende. La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Estrategias De Aprendizaje / Estrategias De Comunicación

(Babanski Yu. K.) El concepto de estrategia de aprendizaje es amplio y muy general, no sólo se aplica al estudio de una nueva lengua sino a cualquier ámbito o área temática de estudio. Por el contrario, el de estrategia comunicativa está íntimamente relacionado con el aprendizaje de las lenguas. Durante el proceso de aprendizaje vamos a hacer uso de ambas estrategias, ambas se superponen. Las estrategias de comunicación son también de

aprendizaje en cuanto que son rentables y eficaces para aprender la lengua, ya que éstas se activan al hacer uso de la lengua meta y usar la lengua significa practicar para aprenderla. A su vez, algunas estrategias de aprendizaje son también usadas por el aprendiz durante las situaciones comunicativas, las activa cuando necesita comunicarse.

Por lo tanto, vamos a encontrarnos con casos en los que unas y otras se diferencian no por el tipo de estrategia en sí, sino por la finalidad que tienen, ya sea para facilitar el proceso de aprendizaje, ya sea para hacer uso de la lengua en cualquier situación comunicativa. No obstante, consideramos que existen unas estrategias generales para todo aprendizaje, que se usan exclusivamente durante el proceso de aprendizaje y no en el uso de la lengua, por ejemplo:

- a.** Reflexionar sobre el sistema de la lengua en sí y sobre el propio aprendizaje

- b.** Memorizar y retener el vocabulario a largo plazo

- c.** Favorecer el proceso de aprendizaje mediante la concentración, motivación y otros factores afectivos.

Y las estrategias comunicativas, que a su vez forman parte de las de aprendizaje puesto que favorecen su proceso, son aquellas que se activan en la interacción, expresión o comprensión, como, por ejemplo:

- a.** Recurrir a la mímica, gestos o dibujos para suplir las carencias expresivas.

- b.** Parafrasear, definir o describir cuando no se conoce o no se recuerda una palabra.

- c. Prestar atención a la entonación para la comprensión de un enunciado.

Aunque todas favorecen y mejoran el aprendizaje o la comunicación, gozan de mayor protagonismo las de comunicación debido a que son específicas del aprendizaje de lenguas y se aplican directamente a las destrezas comunicativas.

El Componente Lúdico en el Proceso de Aprendizaje: Incorporación en la Enseñanza

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

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

El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes.

El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los

estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”.

(Frida Díaz Barriga Arceo). El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

Tanto el componente lúdico como las estrategias de aprendizaje nacen a partir de la necesidad de un nuevo modelo de enseñanza que combinen distintos factores (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para un aprendizaje eficaz, en este sentido estos dos nuevos conceptos representan un papel importante en la nueva metodología aplicada a las lenguas.

El juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua. En él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Entre sus grandes aportaciones podemos destacar que el componente lúdico:

1. Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva
2. Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores
3. Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando

4. Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no
5. Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos
6. Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad
7. Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje
8. Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura;
9. Crea una necesidad real de comunicación con la que los alumnos tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión como las de comprensión oral y escrita, con todas las dificultades que eso conlleva.

2.1.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

En la historia educativa diferentes autores como: Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly y otros, han considerado el juego infantil como una herramienta útil que anima a los educadores a realizar con niños y niñas muchas experiencias de aprendizaje.

El juego debe concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante puede aprender a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades inmediatas, prepararse para sus actividades posteriores, ampliar su dimensión comunicativa y cognoscitiva.

Es por ello, que la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad. Los métodos lúdicos son considerados como la ruta o camino a través del cual llega a un fin propuesto y se alcanza el resultado prefijado o como el orden que se sigue en las ciencias para hallar, enseñar y defender la verdad.

Se puede distinguir cierta relación del método y de la técnica, parece ser que la confusión sobre la relación existente entre el uso del método y de la técnica se encuentra, tanto a nivel de método particular como el método específico, dentro de los que son las etapas del proceso de investigación, puesto que dentro de ellas nos referimos a las técnicas y procedimientos correspondientes.

Estos permiten el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes

del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende. Judith Rich Harris, (1999)

Siendo los docentes en la actualidad, quienes al emplear la lúdica como método de aprendizaje y enseñanza en los educandos, han evidenciado que estos han alcanzado desenvolvimiento en el aprendizaje y concreción de sus conocimientos y obtener innumerables logros muy por encima de los estándares de referencia.

2.1.2.2. Categorías de Análisis

Actividades Lúdicas.- es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Recurso Educativo.- Un recurso educativo es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo.

Psicología Cognitiva.- es la psicología que se encarga del estudio de la cognición; es decir, de los procesos mentales implicados en el conocimiento. Tiene como objeto de estudio los mecanismos básicos y profundos por los que se elabora el conocimiento, desde la percepción, la memoria y el aprendizaje, hasta la formación de conceptos y razonamiento lógico.

Estrategias Didácticas.- Es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.

Simbolismo Lúdico.- es aquella actividad lúdica donde el niño -o incluso el adulto- representa, ensaya, proyecta, fantasea, etc., a través de juguetes o conductas de juego.

Desarrollo de Habilidades.- es la forma de relacionarse con la diversidad cultural, darle una mayor capacidad para lograr los objetivos que pretenda el ser humano, adquirir la madurez en donde sea capaz de realizar propuestas, presentar alternativas de solución con originalidad y creatividad que puedan responder a los constantes cambios de este mundo complejo y multicultural.

Juego Didáctico.- es una técnica participativa de la enseñanza profesional encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos.

Apropiación de Actitudes.- Adueñar o hacer propias un procedimiento que conduce a un comportamiento en particular. Es la realización de una intención o propósito, puede ser estas actitudes aprendidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.3. Postura teórica

Del texto citado en esta investigación puedo concluir y concordar con la opinión y definición de (Deval, La Construcción del Conocimiento Escolar a través de la Lúdica), que la lúdica es relacionado directamente con el juego es decir se aprende jugando con los

elementos básicos y que nos rodean, implicando que el educando sea participe de la clase y logrando que interactúe con el docente, compañeros y el entorno en general.

La lúdica como aportación a la formación educativa se usa desde hace mucho tiempo desde tiempos antiguos y en la actualidad se usa en poca frecuencias siendo un elemento muy importante en el proceso de educación por el aporte que tiene esta hacia la formación de los estudiantes.

El abordaje pedagógico del juego es complejo. Desde una perspectiva antropológica, el juego se fenomeniza (se muestra) como una actividad creativa esencialmente humana. Actividad que relaciona al hombre con los otros y con su entorno "relación primigenia" o "urdimbre constitutiva".

"Que sea el juego en todo su alcance no puede llegar a saberse mediante un esfuerzo especulativo, mediante la reflexión subjetiva del jugador. Tal conocimiento sólo se alumbra en el seno mismo de la experiencia lúdica en el cual interactúan fecundamente - Jugador y Juego- visto como dos campos de realidad.

El jugador es un campo de posibilidades de acción reglada por normas lúdicas. El juego es un campo de acción con sentido. Conocimiento de lo que es el juego, experiencia del juego, creación de ámbitos lúdicos: he aquí aspectos complementarios de un acontecimiento complejo. Del análisis de esta complejidad se desprende que el Juego es profundamente serio, porque ostenta un modo de ser relacional, dador de sentido.

Es aquí donde radica la importancia del uso de la lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que vincula al estudiante con su entorno y de esta forma aprende y capta más rápido sus primeros saberes, y crea en el instintos exploratorios, investigadores y creativos; formando un estudiante activo y de esta forma haciendo divertido y diferente el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis General o Básica

La lúdica aportara en el proceso de enseñanza aprendizaje a los estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

2.2.2. Sub-hipótesis o derivadas

Si establecemos la importancia de la lúdica mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo año de básica.

Si definimos los elementos de la lúdica se fortalecerán las actividades académicas.

Si identificamos las características del proceso de enseñanza aprendizaje influirá en las actividades lúdicas

Si se forma un folleto con los aportes que brinda la lúdica mejorara los procesos de enseñanza aprendizaje

2.2.3. Variables

Variable Independiente:

Lúdica

Variable Dependiente:

Proceso de enseñanza aprendizaje

CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Aplicación del Chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(Fo - Fe)^2}{Fe}$$

χ^2 = Chi-cuadrado.

\sum
= Sumatoria.

Fo = Frecuencia observada.

Fe = Frecuencia esperada.

Fo - Fe = Frecuencias observadas - Frecuencias esperadas.

$(Fo - Fe)^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(Fo - Fe)^2/Fe$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

Hipótesis de trabajo

Conseguiremos expresar que la lúdica aportara en el proceso de enseñanza aprendizaje a los estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

Hipótesis nula

Que al utilizar la lúdica, no aportara en el proceso de enseñanza aprendizaje a los estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

Tabla N° 2: Chi cuadrado.

FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CUADRO 1			
FRECUENCIAS OBSERVADAS			
CATEGORIA	PREGUNTA # 7 ESTUDIANTES	PREGUNTA # 7 DOCENTES	
Si	10	1	11
No	55	6	61
En ocasiones	3	3	6
TOTAL	68	10	78
	0,87	0,13	
FRECUENCIA ESPERADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Si	9,59	1,41	11
No	53,18	7,82	61
En ocasiones	5,23	0,77	6
TOTAL	68,00	10,00	78
CALCULO DEL CHI-CUADRADO			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Si	0,02	0,12	
No	0,06	0,42	
En ocasiones	0,95	6,47	
TOTAL	1,03	7,01	8,04

Fuente: Chi cuadrado.

Elaborado por: Paola Tierra

Nivel de significación y regla de decisión

Grado de libertad.- Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula.

$$GL = (f - 1) (c - 1)$$

$$GL = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$GL = (3) (1)$$

$$GL = 3$$

Grado de significación

$\alpha = 0,05$ que corresponde al 95% de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es 8,04

La chi cuadrada calculada es 8.04 valor significativamente mayor que el de la chi cuadrada teórica, por lo que se acepta la hipótesis de trabajo y se rechaza la nula.

Se determina finalmente y en base a la hipótesis planteada que la lúdica aportara en el proceso de enseñanza aprendizaje a los estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

3.1.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la escuela educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos. – Pregunta 7

7.- ¿Tu maestra utiliza juegos cuando te enseña nuevos conocimientos?

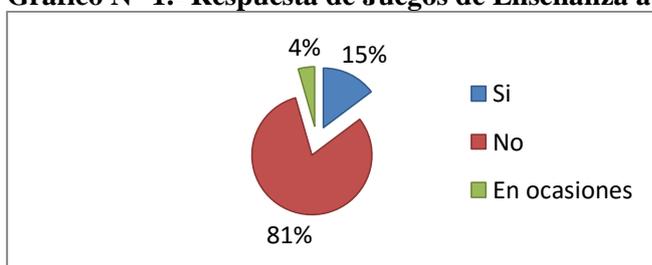
Tabla N° 2.- Respuesta de Juegos de Enseñanza a estudiantes

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	15%
No	55	81%
En ocasiones	3	5%
TOTAL	68	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz”

Elaborado por: Paola Tierra

Grafico N° 1.- Respuesta de Juegos de Enseñanza a estudiantes



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz”

Elaborado por: Paola Tierra

Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada el 81% indicaron que en el Docente no utiliza juegos al momento de enseñar nuevos conocimientos, mientras el 15% manifestó que el docente si utiliza el juego en el proceso de enseñanza, mientras que de manera renuente un 5% indico que en ocasiones es usado el juego como metodología de aprendizaje.

Interpretación.

En análisis a esta pregunta queda reflejado que el juego no es utilizado como método de enseñanza en esta institución educativa haciendo algo rutinario el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Resultados de la encuesta aplicada a docentes de la escuela educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos. – Pregunta 7

7.- ¿Usted utiliza juegos cuando enseña nuevos conocimientos a sus estudiantes?

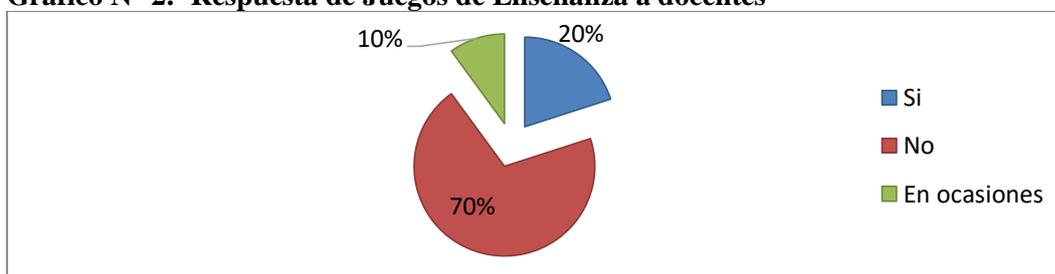
Tabla N° 3.- Respuesta de Juegos de Enseñanza a docentes

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	20%
No	7	70%
En ocasiones	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz”

Elaborado por: Paola Tierras

Grafico N° 2.- Respuesta de Juegos de Enseñanza a docentes



Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz”

Elaborado por: Paola Tierra

Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la institución el 70% indicaron que no utilizan juegos al momento de enseñar nuevos conocimientos a sus estudiantes, mientras el 20% manifestó que el docente si utiliza juegos en el proceso de enseñanza, mientras que de manera renuente un 10% indico que en ocasiones es usado el juego como metodología de nuevos aprendizajes.

Interpretación.

En análisis a esta pregunta queda reflejado que el juego no es utilizado como metodología de enseñanza para nuevos conocimientos en esta institución educativa volviendo rutinaria la jornada de enseñanza para los estudiantes.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Conclusiones específicas

- Se concluye que al incorporar la metodología juego en el nivel educativo, es más fácil la tarea del docente para llevar a cabo el desarrollo del currículo nacional y por ende lograr los objetivos curriculares.
- Se concluye que la propuesta metodológica logró influir por medio de sus actividades en el desarrollo de la expresión oral y corporal.
- El Proceso de Enseñanza Aprendizaje es más ameno e interesante cuando se desarrollan actividades que conllevan a un fin pedagógico, con el que se pretende lograr un aprendizaje significativo, que marcará la diferencia entre el inicio y el final de dicho proceso.
- El desarrollo de contenidos por muy abstractos que sean se pueden simplificar y facilitarle al niño y niña la comprensión y asimilación de los mismos.

3.2.2. Conclusión general

Se concluye que por medio del juego se facilita el logro de la socialización, siendo el primer peldaño para iniciar el desarrollo de la personalidad del niño y de la niña y la preparación para que se incorpore al ámbito educativo. Ya que para los niños y las niñas es más interesante realizar movimientos cuando se están dirigiendo por medio de una actividad lúdica en la que les despierte el interés, que solo se les esté explicando y ellos se los tengan que imaginar.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Recomendaciones específicas

Al Ministerio de Educación:

- La presente investigación puede ser utilizada para estimular adecuadamente el desarrollo de la expresión oral y corporal en los niños y las niñas, por lo que sería conveniente estudiarla como alternativa pedagógica, ya que su contenido puede ser empleado para el desarrollo de diferentes contenidos.
- Dar a conocer esta investigación que enriquecería el conocimiento de los y las docentes que tienen que desarrollar la expresión oral y corporal en los niños y las niñas, auxiliándose de diversas metodologías didácticas.

A Docentes:

- La presente investigación proporcionará conocimientos a las y los docentes de cómo trabajar por medio de diversas actividades lúdicas adaptadas a las y los niños, para favorecer a través de ellas un aprendizaje significativo de conocimientos básicos, haciéndose por medio de la ejecución de juegos, más fácil la asimilación.
- La aplicación de la propuesta metodológica está diseñada para ser una herramienta flexible para utilizarla de acuerdo a las necesidades de los niños y las niñas.

A Padres de Familia:

- La propuesta metodológica será de beneficio para los padres y madres de familia, ya que pueden conocer estrategias para trabajar con los niños y niñas.

- Estimular el aprendizaje de sus hijos, participando activamente en este proceso y orientarlos en casa.
- Asistir a Escuela para Padres de Familia, para que se den cuenta que el juego facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3.3.2. Recomendación general

Se deben constituir las diversas aplicaciones con los juegos libres, porque son un medio para fomentar el sentido de unidad e integración; para que los estudiantes sean más activos, pilosos, recursivos, investigativos y no solo memorizar. De esta manera el educador tratara de desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje en el estudiante, partiendo de lo que sabe y conoce. Para así integrar las diferentes actividades lúdicas con el fin de lograr en los estudiantes un buen desarrollo en el proceso de enseñanza, y una vida sana para que en un futuro sean unos buenos ciudadanos. Y especificar que la práctica de juegos debe ser permanente y continua, con la participación de todos los estamentos de la comunidad educativa.

CAPITULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Alternativa obtenida.

La actual búsqueda está basada en una propuesta para la elaboración de guía de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de las asignaturas, donde el docente tendrá el compromiso de satisfacer a los alumnos con entendimientos adecuados para su aprendizaje.

En la presente guía se ha elaborado gracias a la recopilación de información de varias actividades lúdicas, en busca del mejoramiento enseñanza aprendizaje, y aplicar el aprendizaje a los estudiantes de segundo año de educación básica de la Escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, teniendo en cuenta que las actividades lúdicas permiten mejorar aptitudes y destrezas individuales y colectivas, por este motivo el diseños de guías de actividades lúdicas es importante para aplicar en los estudiantes el juego como herramienta de aprendizaje.

La presente guía, está realizada en base a las necesidades de cada uno de los estudiantes y será el instrumento que permitirá a los docentes hacer uso de cada una de las actividades fortaleciendo en los alumnos la participación, en clase, y su desarrollo en los procesos de enseñanza aprendizaje y otros interrelacionados e integrados.

El docente de educación básica recibirá esta información complementaria y herramientas metodológicas, para su aplicación en el desarrollo de las habilidades, destrezas, cambios de actitudes y valores, logrando que dichos conocimientos sean duraderos y relevante en la vida del educando.

4.1.2. Alcance de la alternativa

La propuesta planteada en este proyecto de investigación se fundamenta básicamente en los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes y las entrevistas realizada con los docentes de la institución educativa, estas observaciones en el momento de la enseñanza de la asignatura de asignaturas han permitido llegar a la conclusión de la enseñanza es mecánica, tradicional y memorística.

La ejecución de la propuesta se considera de suma importancia. Por la aplicación de las actividades lúdicas en la enseñanza, resuelven la complejo y memorística enseñanza que los maestros imparten a los estudiantes.

La importancia de la aplicación de las actividades lúdicas en la enseñanza de la asignaturas radica positivamente en la generación de destrezas, habilidades para comprender, razonar y resolver los problemas de carácter comunitario, mejorar la capacidad de concentración, interés y cumplimiento de los objetivos planteados en el proceso educativo.

Con esta propuesta de guía de actividades lúdicas se incrementará en el estudiantado el interés de alcanzar un excelente avance y desempeño en el éxito de los objetivos para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

Esta guía será la encargada de satisfacer las necesidades pedagógicas de los docentes como de los estudiantes, haciendo más comprensible y agradable las actividades lúdicas, esta versatilidad es posible porque, para jugar, lo más importante son las formas de participar, esta propuesta está considerada como una invitación a la creatividad y a la concientización de que no es necesario gastar dinero para conseguir un juego divertido, juguetes ya que todos los juegos que se presentan requieren de materiales sencillos y

económicos que se pueden encontrar con facilidad, de manera que el entretenimiento sea doble: construir su propio juguete y jugar.

4.1.3.1 Antecedentes

En base al sondeo realizado a los estudiantes y docentes nos hemos encontrado con falencias que están directamente relacionados con la poca motivación que reciben los estudiantes de parte de sus profesores. Esto se puede atacar implementando nuevas guías de estrategias participativas por parte de los docentes, lo que repercutirá en el incremento de la motivación, para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje.

El docente motivado, trabajará con sus alumnos, tomando en cuenta sus intereses y necesidades. Los estudiantes, a su vez, se interesarán por un óptimo desempeño en el logro de los propósitos, gracias a la motivación del docente. , y el estar dotados de un dinamismo propio que les permite iniciar y dirigir sus acciones, el aprendizaje participativo y el auto dirigido es una modalidad valiosa dentro del proceso educativo.

Esta propuesta, se plantea como un patrón más que pueda, a la vez orientar a desarrollar la libertad y creatividad de aprendizaje de los escolares, para hacerlos responsables y conscientes de su propio proceso de enseñanza aprendizaje para que sean capaces de argumentar y de encontrar respuestas.

Esta finalidad se detalla en una propuesta de investigación de guías de actividades lúdicas que permitirán al educando mejorar el aprendizaje de las asignaturas, y así alcanzar un óptimo desarrollo en su aprendizaje.

4.1.3.2. Justificación

La preocupación de los docentes por orientar una enseñanza más dinámica es la aplicación del juego en la enseñanza de las asignaturas, como una actividad motivadora,

para generar aprendizajes significativos. Las iniciativas innovadoras obligan a los docentes hacer que sus explicaciones dejen de ser frías, autoritarias para que se conviertan en amenas, dinámicas y participativas.

En las últimas décadas la enseñanza aprendizaje va dejando de ser un problema didáctico para los docentes y un sacrificio mental para los estudiantes. Las actividades lúdicas para enseñar asignaturas permiten que los estudiantes se conviertan en actores de un buen aprendizaje para la solución de los problemas de la comunidad y del país.

Con esta guía de actividades lúdicas se busca diseñar e implementar las herramientas didácticas que fortalezcan el modelo pedagógico de, brindar elementos de enseñanza-aprendizaje que involucren al estudiante en el mundo actual, y a la vez le den autonomía, y el desarrollo de habilidades de pensamiento superior, optimizar los procesos académicos que mejoren el quehacer pedagógico de los docentes y abrir los espacios para habilitar programas de educación.

La realización de una guía de estrategias lúdicas que se ha dispuesto para que los maestros transfieran el conocimiento de forma participativa e innovadora y así poder favorecer un aprendizaje de forma entretenida, agradable y motivadora que fomenten en el estudiante el ingenio e unión.

Con la elaboración de esta guía de estrategias participativas que se ha elaborado considero servirá para ayudar a los educandos, educador de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz” para que puedan obtener conocimientos en base a estas guías, y así poder ayudar a los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje.

4.2.2. OBJETIVOS

4.2.2.1. General

- Elaborar un manual de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la asignaturas

4.2.2.2. Específicos

- Socializar la guía de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de las asignaturas de los estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”
- Ejecutar la guía de actividades lúdicas para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje.
- Comprobar la validez de la elaboración de la guía de actividades lúdicas para generar aprendizajes duraderos en los estudiantes.

4.3.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.3.1. Título

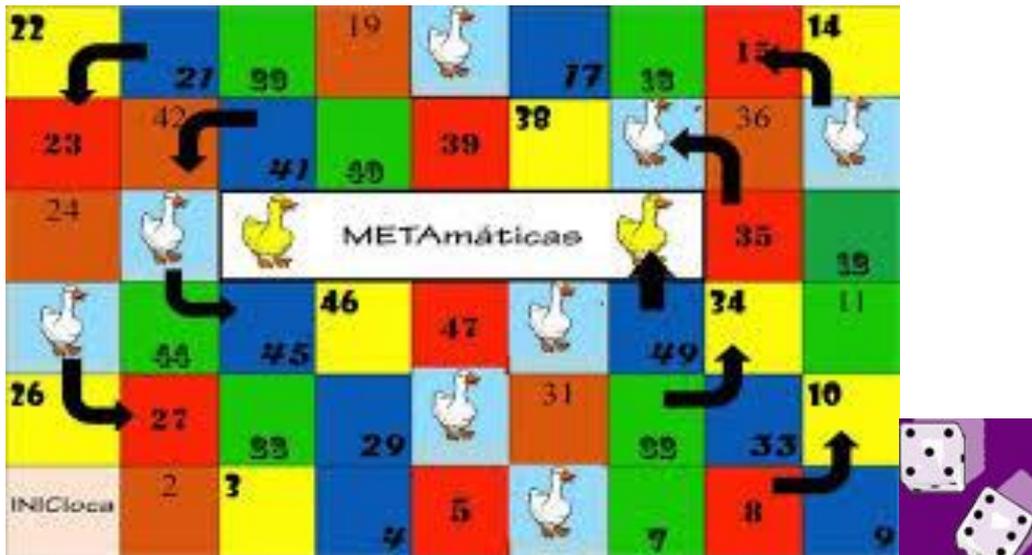
Guía de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de las asignaturas de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarin Ortiz”

4.3.3.2. Componentes

- LA OCA ARITMETICA
- CONSTRUCCIÓN DE RULETAS
- CAJA DE VALORES
- TANGRAM O ROMPECABEZAS CHINO.
- SUMAS CON CLIP
- ESCOBA NUMÉRICA
- TARJETAS RELÁMPAGOS
- MONTONES DE CARTAS.

LA OCA ARITMETICA

Imagen N° 1.- Oca Aritmética



Fuente: WordPress.com

Elaborado por: Paola Tierra

Esta actividad está dirigida para niños primero de primaria en adelante, el único requisito es que sepan sumar y restar números del 0 al 9.

¿Has jugado alguna vez al juego de la oca?

El juego que te proponemos aquí es parecido al juego de la oca.

Para jugarlo necesitas dos dados y un tablero, pero no te preocupes: ¡aquí lo vas a encontrar todo!

En este juego los dados son de dos colores, y las reglas para usarlos son: Si al tirar los dados, las caras que quedan arriba son del mismo color,

Tendrás que sumar los dos números que hayan quedado. El número de casillas que avanzarás será el resultado de la suma.

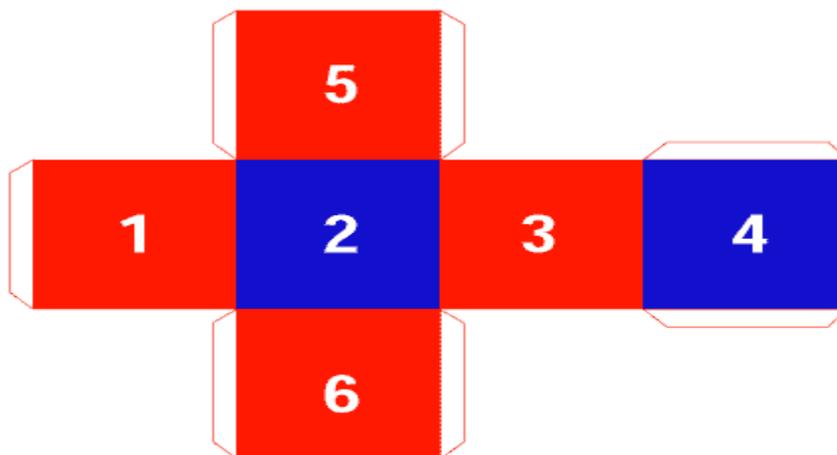
Si al tirar los dados, las caras que quedan arriba son de distinto color, tendrás que restar los dos números, siempre el mayor menos el menor. El número de casillas que avanzarás será el resultado de la resta.

Antes de jugar construyamos los dados

Aquí tienes las plantillas para construir tus dados, puedes imprimir la hoja y recortar las plantillas para armarlas. Pide a tu maestro o a un adulto que te ayuda a construir tu dado.

Antes de armar el dado recuerda iluminar las caras tal y como se muestra en la plantilla.

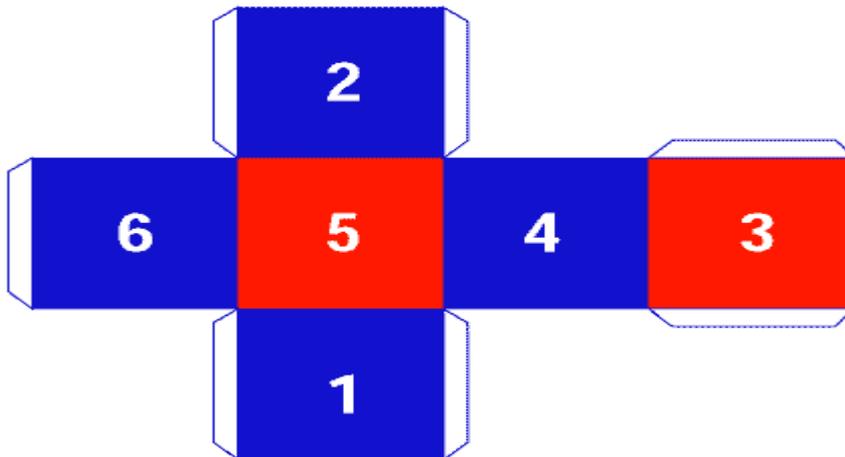
Imagen N° 2.- Como armar unos dados rojos



Fuente: <http://colombia20-11.blogspot.com>

Elaborado por: Paola Tierra

Imagen N° 3.- Como armar unos dados azules

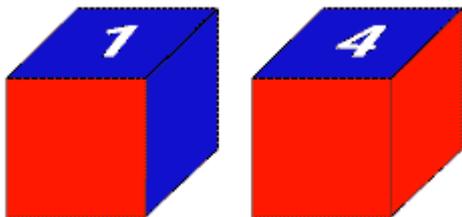


Fuente: <http://colombia20-11.blogspot.com>

Elaborado por: Paola Tierra

Ahora que ya tienes tus dados, vamos a practicar cómo se usan Si por ejemplo, en tu tirada te sale:

Imagen N° 4.- Dados armados lado roja



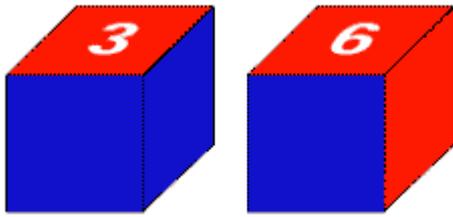
Fuente: <http://colombia20-11.blogspot.com>

Elaborado por: Paola Tierra

Como las dos caras son de mismo color, sumamos $1+4=5$ y avanzamos 5 casillas.

Y si tu tirada fue así:

Imagen N° 5.- Dados armados lado azul



Fuente: <http://colombia20-11.blogspot.com>

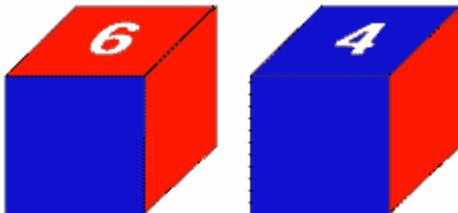
Elaborado por: Paola Tierra

Ahora las dos caras son rojas entonces tenemos que sumar los números 3 y 6.

Sumamos $3+6=9$ y avanzamos 9 casillas.

Si tu tirada es algo así:

Imagen N° 6.- Dados armados lado azul rojo



Fuente: <http://colombia20-11.blogspot.com>

Elaborado por: Paola Tierra

Como las caras de los dados son de diferente color, tendremos que restar los números: restaremos $6-4=2$ y avanzamos 2 casillas.

Antes de jugar, ¡un poquito de aritmética! Completa la siguiente tabla, son todas las posibles tiradas de los dados:

Tabla N° 4.- Ficha de dados lanzados

Tirada	Operación a realizarse	Casillas que avanza
6 y 5		
6 y 3		
6 y 2		
6 y 6		
6 y 4		
6 y 1		
5 y 3		
5 y 2		
5 y 6		
5 y 4		
5 y 1		
5 y 5		
1 y 2		
1 y 6		
1 y 4		
1 y 3		
1 y 5		
1 y 1		

Fuente: <http://slideplayer.es>

Elaborado por: Paola Tierra

CONSTRUCCIÓN DE RULETAS

Imagen N° 7.- Ruleta



Fuente: promoruleta.com
Elaborado por: Paola Tierra

La construcción de ruletas es conocida por casi todos los maestros.

Las nuevas ruletas se diferencian de las ruletas comunes, en que las primeras tienen 2, 3, 4, 5, plumas que giran en el mismo tiempo.

Los mismos que señalan las plumas se pueden sumar, restar, o multiplicar y dividir. En una misma rueda se pueden cambiar las plumas de acuerdo con las necesidades del trabajo.

Ruleta para sumar y restar.-

La ruleta está construida por dos discos con numerales del uno al 20.

Los números del disco mayor son los sumandos y los números del disco menores son las sumas totales, las plumas están hechas de un pedazo de cartón o de madera, tal como se ve en la gráfica y de tal suerte que se mueve todas a la vez. Las respuestas señaladas por las adiciones, señaladas en las plumas pequeñas deben estar en el lugar exacto. Tal como vemos en la gráfica. $2+6=8$. Si ovemos hacia la derecha tendríamos la visión $3+7=10$, Las plumas pequeñas entonces señalarían el 10 que es el minuendo y el grande el sustraendo

CAJA DE VALORES

Imagen N° 8.- Caja de Zapatos

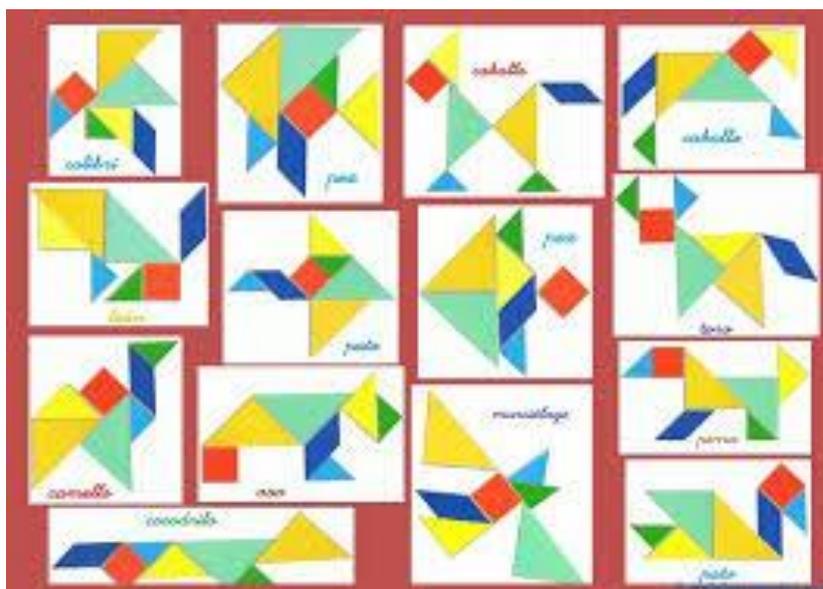


Fuente: EspacioCiencia.com
Elaborado por: Paola Tierra

Se puede utilizar cajas vacías o construir de cartón para trabajar en conjunto resulta muy efectiva para sumar, restar y multiplicar correctamente, los niños pueden colocar y sacar elementos al gusto, en varias cajitas puede poner distintos números de elementos. Estas serán de varios colores y muy creativos

TANGRAM O ROMPECABEZAS CHINO.

Imagen N° 9.- Rompecabezas chino



Fuente: Dreamstime.com
Elaborado por: Paola Tierra

Objetivo.- Desarrollar la creatividad, la atención, la coordinación viso-motriz, la orientación espacial, la relación figura - fondo.

Elaboración.- Tangram o juego de los siete elementos, el tangram consta de 7 formas poligonales obtenidas de la división de un cuadrado. A partir de estas piezas elementales se puede jugar al tangram, es suficiente tener en cuenta dos reglas. Para construir una figura empleamos 7 piezas, ni una más ni una menos y no demos suponerlo.

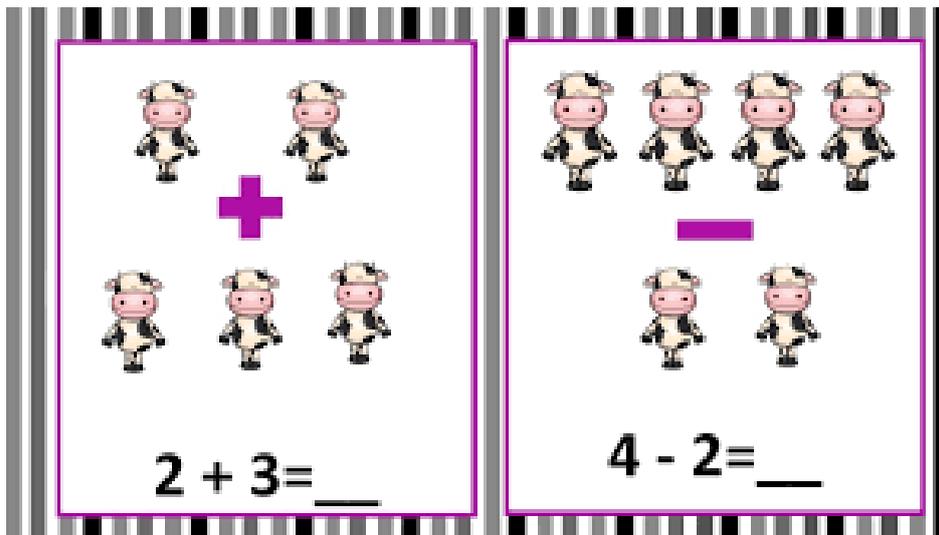
El tangram es un juego milenaria, su origen se remonta a la China antigua, desde ahí se difundió por toda Europa., Entre las aportaciones significativas que los europeos han hecho con el tangram y ubicadas en forma separada, colocan en el cuadrado las letras, a la vez se ubican las piezas del mismo, colocarlas lo que hayan elaborado los estudiantes se pueden simplificar su uso en los niños pequeños...

Sirve para:

- Desarrollar la creatividad.
- Descubrir equivalencia entre figuras geométricas.
- Trabajar con fracciones y medidas.

SUMAS CON CLIP

Imagen N° 10.- suma de vacas



Fuente: canstockphoto.es
Elaborado por: Paola Tierra

Materiales.-

Fichas de cartulina,

Papel adhesivo o tarjetas plastificadas

Cajas de chips

Cera opcional

Escribe operaciones en cinco de fichas de cartulina, incluye el signo + y la suma (1-5) sin las sumas, plastifica la cartulina. Anima a los niños a completar los blancos de las operaciones con chips, también puedes escribir los sumandos que faltan con cera y borrarlos después

ESCOBA NUMÉRICA

Imagen N° 10.- Niños Sumando



Fuente: elandroidelibre.espanol.com

Elaborado por: Paola Tierra

Materiales:

Papel y lápiz

Calculadora

Cuadro con números

Descripción.-

El primer jugador escribe un número de una cifra.

El segundo le suma otro de la misma fila o columna de un teclado de calculadora, y así sucesivamente.

Pierde el jugador cuya suma llega a 25.

TARJETAS RELÁMPAGOS

Imagen N° 11.- Tarjetas de dibujos



Fuente: freepik.es freepik.es
Elaborado por: Paola Tierra

Materiales.-

Tarjetas de 10 x 10

Marcadores

Tablas de multiplicar

Descripción.-

Se recorta las cartulinas del tamaño indicado y luego se escriben todas las tablas de multiplicar.

Se va sacando una a una dependiendo de la tabla indicada en su orden.

La maestra se encarga de sacar las tarjetas y los estudiantes deben decir los resultados de la tabla que le indique.

MONTONES DE CARTAS.

Imagen N° 12.- Ases de Naipes



Fuente: maxplayingcards.com/

Elaborado por: Paola Tierra

Materiales.-

Una baraja de cartas que contenga los números del uno al 100.

Descripción.-

Se reparte una juego de cartas con números del 1 al 100 entre todos los partícipes y cada coloca su montón con las cartas cara abajo.

Por turno, los jugadores dejan la primera carta de su montón en el centro de la mesa a la vista de todos.

El jugador que deje un múltiplo de cinco, se queda todas las cartas del centro la mesa.

El juego se desarrolla con mucha rapidez. Por ello, si un jugador lanza un múltiplo de cinco y el siguiente, sin darse cuenta lanza otra carta, es este último el que se lleva el montón de cartas.

Gana el primer jugador que se queda sin cartas.

“MEMORY” DE SINÓNIMOS

Imagen N° 13.- Tarjetas de Sinónimos y Antónimos



Fuente: espanolparainmigrantes.wordpress.com

Elaborado por: Paola Tierra

Clasificación: Adjetivos varios. Usos de ser y estar.

Destrezas: Léxica.

Nivel: Básico.

Organización: Por equipos.

Material: Tarjetas recortables.

Se colocan las tarjetas bocabajo y se divide a la clase en dos equipos (máximo 4 estudiantes por equipo). Si hubiera muchos estudiantes se pueden utilizar varias copias de las tarjetas. El desarrollo es como el juego de "memory": Un equipo levanta la tarjeta y lee la palabra, a continuación levanta otra tarjeta y si es el sinónimo se lleva la pareja. Gana el equipo que consigue más parejas.

Después y durante el juego, se pueden echar dos rondas, el profesor puede ir explicando el vocabulario que los estudiantes vayan preguntando. Cuando se termine la partida se puede hacer un repaso del léxico con ser y estar.

UNA VÍBORA EN LA CANALETA DEL TECHO

Imagen N° 13.- Una víbora en la canaleta del techo



Fuente: <http://lainfanciaesunica.blogspot.com>

Elaborado por: Paola Tierra

Número de niños: 6 o más.

Cómo se juega: Dependiendo del número de niños, haga que por lo menos tres niños sean "víboras". Haga que las víboras formen una canaleta parándose a lo largo de una línea, y que mantengan cierta distancia una de otra. Este grupo de víboras deberá colocarse mirando hacia el resto de los participantes, los cuales se mantendrán a una distancia prudente de éstas. El adulto a cargo del juego (o un niño) grita "¡Víboras en la canaleta!". Los niños intentan correr a través de la canaleta sin que los agarre la víbora. Los niños que son atrapados se convierten en víboras y deben quedarse en la canaleta. Aquellos que no son atrapados, pueden dar otra vuelta por la canaleta. Pero todos los que hayan sido atrapados deben ir donde están las víboras. Continúe con el juego hasta que todos hayan sido atrapados.

Consejos para los adultos: Si un niño tiene temor a pasar por la canaleta, ayúdelo a pasar (o hágalo pasar con un compañero).

Qué les enseña el juego: Agilidad, solución de problemas.

¡PREPARADOS, APUNTEN, FUEGO!

Imagen N° 14.- ¡Preparados, Apunten, Fuego!



Fuente: <http://penitenciasyretos.blogspot.com/>

Elaborado por: Paola Tierra

Número de niños: por lo menos 4.

Cómo se juega: Necesitará varias vendas para tapar los ojos, y unas pelotas blandas (de goma espuma sería lo ideal). Los niños se agrupan en pares donde uno de ellos tiene los ojos tapados. El niño que no tiene los ojos tapados guía al niño con los ojos tapados llevándolo del brazo.

El objetivo del juego es que el niño que tiene los ojos tapados le arroje la pelota a otro niño que tiene los ojos tapados, el cual tratará de atajar la pelota y arrojarla a otro niño con los ojos tapados. Si se toca a un jugador dos veces, el par de niños pierde y debe permanecer afuera de la línea de juego y ser espectador del juego. Los niños que no tienen los ojos tapados ayudan a los participantes que tienen los ojos tapados indicándoles cuándo se deben agachar, o mover, y en qué dirección.

Consejos para los adultos: Antes de jugar, recuérdelos a los niños que la seguridad es algo muy importante. Haga que los niños que tienen los ojos tapados caminen poniéndose las manos delante del cuerpo, para evitar chocarse con otros. Demuestre cómo guiar a un compañero tomándolo del brazo y llevándolo hacia donde está la pelota: "Camina hacia adelante tres pasos. Ahora agáchate y extiende el brazo izquierdo".

Recuérdelos a los niños que deben sintonizarse con la voz del compañero. Asegúrese también de que los niños no arrojen la pelota de muy cerca. Una variación divertida: dígalos a los niños que guían al compañero con los ojos tapados que lo hagan sin tocarlo; que sólo utilicen su voz. Cuando un niño termine de jugar, póngale la venda al otro niño. Este es un juego divertido para los adultos.

Qué les enseña este juego: Capacidad para prestar atención, trabajo en equipo, aptitudes motoras.

BOWLING CON BOTELLAS

Imagen N° 15.- Bowling con botellas



Fuente: <http://www.pequeocio.com/>

Elaborado por: Paola Tierra

Número de niños: 2, 4, o 6.

Cómo se juega: Para este juego, necesitará varias botellas vacías de dos litros y unas pelotas (pequeñas, como las de tenis son ideales). Coloque las botellas en fila. Divida el grupo de niños por la mitad y que cada grupo se coloque a un lado y al otro de las botellas a una cierta distancia. Cada equipo tendrá la oportunidad de voltear las botellas lo más rápido posible. El adulto a cargo del juego, mide el tiempo e indica cuál es el ganador.

Consejos para los adultos: Otra versión de este juego es usar botellas transparentes y botellas verdes. Uno de los equipos trata de voltear las botellas transparentes, mientras el otro equipo voltea las verdes. Los niños pueden agregar sus propias reglas al juego, como por ejemplo sacar puntos por voltear las botellas que no les corresponde. Sea flexible y asegúrese de que todos comprendan las reglas que agrega.

Qué les enseña el juego: Aptitudes motoras, trabajo en equipo.

BÚSQUEDA DEL TESORO

Imagen N° 16.- Búsqueda del Tesoro



Fuente: <https://ocio.uncomo.com>

Elaborado por: Paola Tierra

Número de niños: 1 a 4 (más si juegan al aire libre).

Cómo se juega: Junte varios objetos conocidos y escóndalos en un par de habitaciones de la casa. Déle a cada niño una lista que contenga los elementos que debe encontrar y pistas que lo ayuden a encontrarlos.

Consejos para los adultos: Para jugar puede formar pares o asignar equipos. Este juego es ideal para jugar al aire libre, siempre y cuando establezca ciertos límites (los bordes del jardín, ciertos puntos en el parque).

Qué les enseña el juego: Solución de problemas, trabajo en equipo.

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

- Recibir apoyo de la institución – Se lo puede realizar.
- Contamos con la activa participación estudiantes de los maestros – Posibilita la solución de problemas.
- Este proyecto se fundamenta en el análisis de la realidad didáctica y metodológica del docente actual, especialmente de la institución ubicada en el cantón Babahoyo. Existe la seguridad de la colaboración de los directivos, docentes, padres de familia y personal de servicio para efectiva nuestra propuesta.
- Este trabajo investigativo lleva la firme intención del mejoramiento en la aplicación didáctica de los juegos de enseñanza y sea más fácil para el estudiante mejorar el aprendizaje.

ACTIVIDADES

- Elaboración de un manual sobre actividades lúdicas para los estudiantes del tercer año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Manuel Villamarin Ortiz
- Planificación de seminario- taller sobre juegos lúdicos.
- Elaboración de material para el seminario taller: Paleógrafo, diapositivas, material concreto que permita la comprensión de actividades lúdicas.
- Distribuir manual a los participantes del seminario- taller.
- Ejecución de varios ejercicios sobre la temática.
- Corrección de errores para mejorar el proceso.
- Evaluar el proceso.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Cuadro N° 1.- Actividades Programadas

N°	ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO
1	Análisis de los lineamientos del proyecto de tesis						
2	Elaboración del Marco Contextual						
3	Reconstrucción de la situación problemática						
4	Mejoramiento de la justificación						
5	Consulta de textos, revistas y artículos de internet						
6	Desarrollo del marco conceptual						
7	Desarrollo del marco referencial						
8	Planteamiento de la postura teórica						
9	Planteamiento de la hipótesis						
10	Selección de modalidad de investigación						
11	Escoger los niveles de investigación						
12	Elaboración de anexos						
13	Revisión del proyecto terminado por parte del tutor						
14	Revisión del lector						
15	Entrega del Proyecto						

Fuente: Escuela de Educación Básica “Manuel Villamarín Ortiz”

Elaborado por: Paola Tierra

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Babanski, Y. K. (2003). Optimización del proceso docente. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Benavides & Guillermo Z. (2010). La Pedagogía Ludica: Una Opción para Comprender.. Manizales. Editorial Funlibre
- Bonwel, C. & Eison J. (1991). El aprendizaje activo: La Creación de la Emoción en el Aula. Washington: Editorial Oceano.
- Brenson, G. (2002).
Constructivismo criollo: una metodología facilitadora de la educación.. Manizales: Editorial Funlibre.
- Castellanos, S. D. (2004). Metodología del proceso enseñanza. Recuperado de http://www.ecured.cu/Metodolog%C3%ADa_del_proceso_ense%C3%B1anza_aprendizaje.
- Castello, D. & Mariano C.(2013). La importancia de interactuar con otros para el desarrollo cognitivo. Rosario: Editorial Granica.
- Castillo, M. D. (2008). Teorías del proceso de enseñanza aprendizaje. Sevilla: Ediciones Alfar,
- Colectivo de Autores. (2004). La. Pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Compendio de Autores. (2015). Lenguaje y Comunicación. Recuperado de <http://www.escolares.net/aprendizaje-activo>>.
- Cooper Smith. (2002). Aprendizaje Activo en la Educación. Miami: Editorial. Lebron.
- Darles, E. (2002). Aprendizaje Activo. Recuperado de <http://www.studygs.net/espanol/activelearn.htm>.
- Davison & Tejerina. (2015). Elementos Básicos de la Enseñanza. Mexico: Editorial Cultura.
- Daza, M. C. (2015). El aprendizaje activo: Una nueva forma de enseñar y aprender. Recuoperado de <http://dmi-maka.blogspot.com/>>.
- Deval, J. (1997). La Construcción del Conocimiento Escolar. Barcelona: Paidós
- Díaz, F. & Hernández G. (2006). El Componente Lúdico en el Proceso de Aprendizaje. Mexico: Editorial McGraw Hill.

- Echeverri, A. Gomez, S. Echeverri J. & Gomez J. G. (2009). Lo Ludico como componente de lo pedagogico. Colombia: Funlibre.
- Fernández, A., Fátima & otros. (2008). Didáctica y optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje. La Habana: Editorial Iplac
- Gagné, A. & Reigeluth, J. (2010). Principios del Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Barcelona: Editorial Paidós.
- Hilgard E. (2010) Teorías del aprendizaje. La Habana: Editorial Instituto Cubano del Libro.
- Hofer & Catell. (2015). Principios del Aprendizaje Ludico. Recuperado de <http://online.upaep.mx/campusTest/ebooks/PrincipiosAprendizajeLudico.pdf>>.
- Innovacion Educativa (2012) Centro de Desarrollo Docente. Recuperado de <http://micampus.csf.itesm.mx/rzmcm/index.php/tutorials/2012-09-12-14-40-48>>.
- Izquierdo B. (1999). Beneficios Importantes de la Concepcion Neurofisiologica. Miami: Editorial Lebron,
- Motos Z. y Tejedo M. (2001). Concepciones teóricas sobre los medios de enseñanza en la actualidad. Revista de Investigación Educativa. España.
- Madera V. (2007). Proceso de Enseñanza - Aprendizaje. recuperado de <http://www.marista.edu.mx/p/6/proceso-de-ensenanza-aprendizaje>.
- Pitha`s B. (2014). Estilos de Aprendizaje. Recuperado de <https://pitha7.wordpress.com/2009/02/11/3-%E2%80%93-estilos-de-aprendizaje-activo-reflexivo-teorico-pragmatico/>.
- Portal Educativo de Guatemala. (2011) Escuelas del futuro, qué es aprendizaje activo. Recuperado de «www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/menu_lateral/programas/escuelas_del_futuro/documents/EDF_Que_es_Aprendizaje_Activo.doc» (2011).
- Raubel, M. Maore, R. (2011). Cuadernos de Educación y Desarrollo. Mexico: Editorial Guantánamo.
- Reyes & Francisco.(2014). El aprendizaje Ludico como estrategia de capacitacion. Recuperado de <https://sp-marketing.com/el-aprendizaje-ludico-como-estrategia-de-capacitacion/>.
- Rico, P. E. Santos M & Viaña M. (2004). Proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador. La Habana: Editorial Pueblo y Educación,.
- Rivera N. (2010). Fundamentos metodológicos del proceso docente-educativo. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.

- Sánchez, M. & Ileana A. (2010). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. España: Editorial Ciss.
- Sierra, L. (2010). Que es ludica?. Recuperado de <http://es.slideshare.net/liesellealsierra/qu-es-ldica>.
- Silvestre, M. & Zilberstein, J.(2002). Hacia una Didáctica desarrolladora. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002.
- Stocker, K. (2014). Principios Didácticos del Aprendizaje Lúdico. Barcelona: Editorial Paidós
- Torres, A. E. (2013). Los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza aprendizaje Barcelona: Editorial Paidós.
- Zayas, Á. (1999). La Escuela en la Vida. Habana: Editoriales La Habana,

A

N

E

X

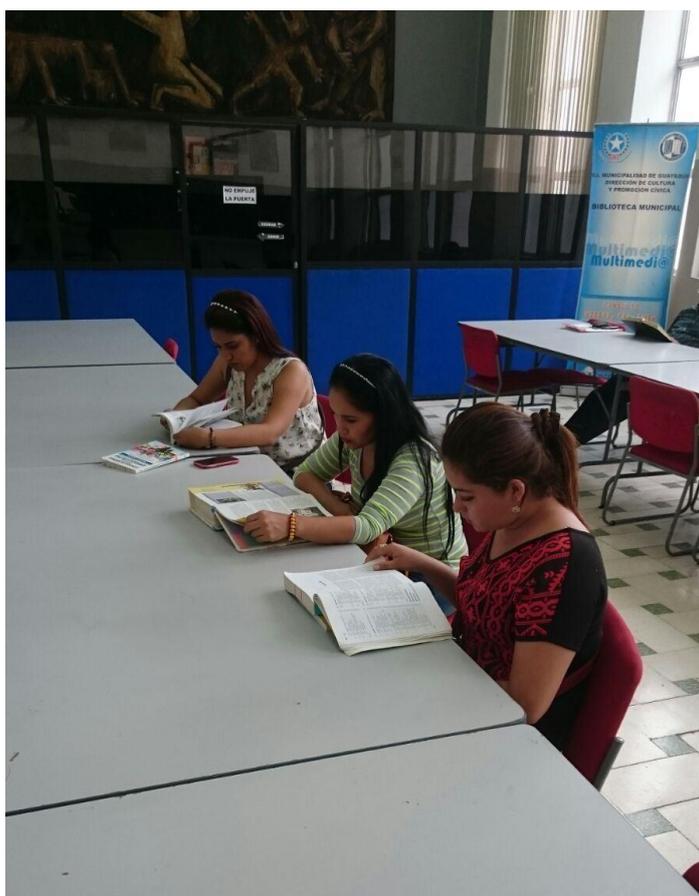
O

S

FOTOGRAFIAS

VISITA A LA BIBLIOTECA EUGENIO ESPEJO EN LA CIUDAD DE GUARANDA EN BUSCA DE INFORMACION PARA LA ELABORACION DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

Imagen N° 13.- lectura de libros



Elaborado por: Paola Tierra

Recopilando información para el perfil del proyecto de investigación en la ciudad de
Guaranda en la biblioteca Eugenio Espejo

Imagen N° 14.- Docentes evaluadas



Elaborado por: Paola Tierra

Evaluación al personal docente femenino

Imagen N° 15.- Docente Tutor



Elaborado por: Paola Tierra

Recibiendo tutorías de parte de mí tutora

Imagen N° 16.- Estudiantes escribiendo



Elaborado por: Paola Tierra

Estudiantes siendo evaluados

Imagen N° 17.- actividades de recreación



Elaborado por: Paola Tierra

Realización de casa abierta con los estudiantes

FORMULARIO PARA LA PRESENTACIÓN DEL TEMA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Fecha de Presentación		
Primer Apellido: Tierra	Segundo Apellido: Díaz	
Primer Nombre: Paola	Segundo Nombre: María	
Numero de Cedula	120621376-9	
Numero de Matricula		
Carrera	Educación Básica	
Dirección/Ciudad:	Teléfono:	Celular:
Correo Electrónico: tierrapaola.tp@gmail.com		
Asesor Designado: Lcda. Lila María Moran Borja, Msc.		
Apellidos: Moran Borja	Nombres: Lila María	
Título de Pregrado:	Título de Postgrado:	
Teléfono:	Celular:	
Correo Electrónico:		



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Miércoles 26 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
- Se trabajó las hojas preliminares del Informe Final del Proyecto de Investigación.	1.- Se procedió a ordenar e incluir de manera correcta las hojas preliminares de manera correcta.	 Paola María Tierra Díaz ESTUDIANTE  Leda Lila Maribel Moran Borja. Msc. TUTORA

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Martes 02 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
- Se elaboró el cuestionario de preguntas. - Se trabajó en la aplicación de la prueba del Chi Cuadrado.	1.- Con la ayuda de las variables se confección el listado de preguntas de los cuestionarios. 2.- Se seleccionó las preguntas consideradas más relevantes para aplicar la prueba del Chi Cuadrado.	 Paola María Tierra Díaz ESTUDIANTE  Leda Lila Maribel Moran Borja. Msc. TUTORA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

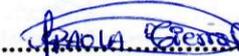
TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Lunes 08 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
- Se elaboró las conclusiones y recomendables.	1.- En base a lo observado en las respuestas de los cuestionarios se procedió a redactar las conclusiones del Informe Final. 2.- Se redactó la recomendación para el problema encontrado en el trabajo investigado.	 Paola María Tierra Díaz ESTUDIANTE  Lda. Lila Maribel Moran Borja. Msc. TUTORA

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Viernes 12 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
- Se procedió al desarrollo de la propuesta	1.- Se elaboró la alternativa de la propuesta. 2.- Se diseñó los aspectos básicos de las alternativas. 3.- Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borrados de los objetivos. 4.- Se pulió la estructura general del propuesto.	 Paola María Tierra Díaz ESTUDIANTE  Lda. Lila Maribel Moran Borja. Msc. TUTORA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Lunes 15 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
- Se estableció los resultados esperados de la alternativa de la propuesta	1.- Se identifica los periodos de las actividades de la alternativa propuesta. 2.- Se relaciona las estrategias más importantes para la alternativa.	 Paola María Tierra Díaz ESTUDIANTE  Leda Lila Maribel Moran Borja. Msc. TUTORA

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, Lunes 22 de Mayo del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
- Se estructuro previo análisis a cuadros la matriz habilitante para la sustentación del Informe Final del Proyecto de Investigación.	1.- Se analizó la hipótesis general de sus respectivas variables e indicadores, señalando además las preguntas aplicar en el trabajo investigativo, así como la conclusión general.	 Paola María Tierra Díaz ESTUDIANTE  Leda Lila Maribel Moran Borja. Msc. TUTORA



LCDA. LILA MARIBEL MORAN BORJA, MSC.
DOCENTE FE.CC.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



INFORME DE ACTIVIDADES DEL TUTOR

Babahoyo, Mayo del 2017

Msc.
GINA REAL ZUMBA
COORDINADORA DE LA CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
Presente.-

De mis consideraciones:

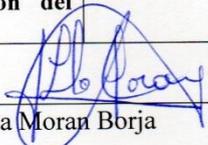
En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio 0272, de fecha 14 de Julio del 2016, de la Srta. Paola Maria Tierra Diaz cuyo título es:

LUDICA Y SU APOORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA “MANUEL VILLAMARIN ORTIZ”, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con la estudiante una vez concluido el Informe Final del Proyecto de Investigación.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
édula	
úmero de Cédula	120683251-9
eléfono	0969242665
orreo Electrónico	tierrapaola.tp@gmail.com
irección domiciliaria	Babahoyo
DATOS ACADEMICOS	
arrera estudiante	Educación Básica
echa de Ingreso	22 de mayo del 2010
echa de culminación	28 de julio del 2016
título del Trabajo	Ludica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educacion basica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, provincia Los Ríos
título a obtener	Licenciada en Educación Básica
íneas de Investigación	Didáctica
pellido y Nombre tutor	Lcda. Lila Maria Moran Borja, Msc
elación de dependencia del docente con la UTB	Docente tutora
erfil Profesional del docente	Master
echa de certificación del trabajo de grado	

Atentamente


 Msc. Lila Maria Moran Borja

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Babahoyo, Julio 2017

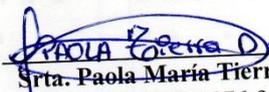
Msc.
Rosa Romero Díaz
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MANUEL VILLAMARIN ORTIZ"
En su despacho.

De mi consideración:

Paola María Tierra Díaz con C.I. 120621376-9, egresada de la carrera de Educación Básica, me dirijo ante usted para solicitar la autorización correspondiente para observar los problemas que presenten los niños y niñas del quinto año de educación básica de su institución a cargo y a su vez dialogar con el docente de aula antes mencionada, y aplicar la encuesta correspondientes a los alumnos y docente, para obtener el resultado esperado, y desarrollar mi tema de investigación

Por la gentil atención que se sirva dar a la presente, anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,


Srta. Paola María Tierra Díaz
CI. 120621376-9

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHoyo
SISTEMAS DE GESTIÓN DE CALIDAD DE SERVICIOS
**ESCUELA DE EDUCACION BASICA
"MANUEL VILLAMARIN ORTIZ"**

CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS

CERTIFICA

Que: la Srta. Paola María Tierra Díaz con C.I. 120621376-9, egresada de la carrera de Educación Básica, aplico la encuesta correspondiente al tema de investigación: LUDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "MANUEL VILLAMARIN ORTIZ", CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS, a los alumnos y docentes de la institución.

Es todo cuanto puedo certificar, facultando a la interesada hacer uso del presente como a bien tenga.

Atentamente,



Msc. Rosa Romero Díaz
**DIRECTORA ESCUELA DE EDUCACION BASICA
"MANUEL VILLAMARIN ORTIZ"**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
C I D E
CONTROL DE GRADO

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA DESIGNACION DE TRIBUNAL DE SUSTENTACION EMITIDO POR LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA FCJSE

Babahoyo, 26 de Julio del 2017

El Delegado de la Comisión de Titulación de La FCJSE para la revisión y aprobación del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la designación del tribunal de sustentación, certifica que la Señorita PAOLA MARIA TIERRA DIAZ, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación titulado:

LUDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "MANUEL VILLAMARIN ORTIZ", CANTON BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS

Cumpliendo con la metodología, técnica, formatos, y estructura y demás disposiciones establecidas por esta unidad académica.

Por lo que recomiendo al egresado(a), reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Msc. Nareisa Piza Burgos

DOCENTE MIEMBRO DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



SOLICITUD TRIBUNAL, FECHA Y HORA DE SUSTENTACIÓN

Babahoyo, viernes 30 de septiembre del 2016

Máster

Gina Real Zumba

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Presente.-

De mis consideraciones:

Paola María Tierra Díaz, con **C.I. 120621376-9**, en mi calidad de egresada de la carrera de **Educación Básica**, solicito a usted, como digna mediadora, se designe tribunal, fecha y hora de sustentación de mi Informe Final del Proyecto de Investigación:

LUDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "MANUEL VILLAMARIN ORTIZ", CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS

Una vez que he cumplido con todos los requisitos y disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas que regulan esta actividad. Adjunto 2 ejemplares empastados y 3 ejemplares anillados, con su respectivo cd, acompañado de la autorización de la tutora **Msc. Lila Maribel Moran Borja** y lectora **Msc. Sandra Cecibel Carrera Erazo**, del Informe Final del Proyecto de Investigación.

Por la atención de usted muy atentamente,


Paola María Tierra Díaz
C.I. 120621376-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA. EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MANUEL VILLAMARIN ORTIZ”

1. ¿Al entrar al aula de clases realiza actividades lúdicas para motivar a los niños?

Muy Frecuente

Frecuentemente

Poco Frecuente

Nunca

2. ¿Considera beneficioso el trabajar con actividades lúdicas en aula?

Muy Beneficioso

Beneficioso

Poco Beneficioso

Nada Beneficioso

3. ¿Cree usted que el uso de actividades lúdicas facilitarían el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?

Muy Importante

Importante

Poco Importante

Nada Importante

4. ¿Fomenta el uso de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

Muy Frecuente

Frecuentemente

Poco Frecuente

Nunca

5. ¿En qué escala considera beneficioso el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Muy Buena

Buena

Regular

Mala

6. ¿Considera que se mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje con la utilización de actividades lúdicas en el aula?

Muy Importante

Importante

Poco Importante

Nada Importante

7. ¿Usted utiliza juegos cuando enseña nuevos conocimientos a sus estudiantes?

Sí

No

A veces

8. ¿Realiza regularmente actividades lúdicas en el aula?

Muy Frecuente

Frecuentemente

Poco Frecuente

Nunca

9. ¿Estaría de acuerdo en que se sume al proceso de enseñanza aprendizaje la utilización de actividades lúdicas como eje del desarrollo de las clases?

Sí

No

10. ¿Cuenta con recursos para desarrollar actividades lúdicas dentro del aula?

Muy Frecuente

Frecuentemente

Poco Frecuente

Nunca



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA. EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA “MANUEL VILLAMARIN ORTIZ”**

1. ¿Al entrar al aula de clases el Docente realiza actividades lúdicas para motivarlos?

Muy Frecuente

Frecuentemente

Poco Frecuente

Nunca

2. ¿Considera beneficioso que el Docente trabaje con actividades lúdicas en aula?

Muy Beneficioso

Beneficioso

Poco Beneficioso

Nada Beneficioso

3. ¿Cree usted que el uso de actividades lúdicas en el aula facilitarían el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?

Muy Importante

Importante

Poco Importante

Nada Importante

4. ¿El Docente fomenta el uso de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

Muy Frecuente

Frecuentemente

Poco Frecuente

Nunca

5. ¿En qué escala considera beneficioso el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Muy Buena

Buena

Regular

Mala

6. ¿Consideras que se mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje con la utilización de actividades lúdicas en el aula?

Muy Importante

Importante

Poco Importante

Nada Importante

7. ¿El Docente utiliza actividades como el juego cuando enseña nuevos conocimientos a sus estudiantes?

Sí

No

A veces

8. ¿Se realizan regularmente actividades lúdicas en el aula?

Muy Frecuente

Frecuentemente

Poco Frecuente

Nunca

9. ¿Estarías de acuerdo en que se suma al proceso de enseñanza aprendizaje la utilización de actividades lúdicas como eje del desarrollo de las clases?

Sí

No

10. ¿El Docente cuenta con los recursos para desarrollar actividades lúdicas dentro del aula?

Muy Frecuente

Frecuentemente

Poco Frecuente

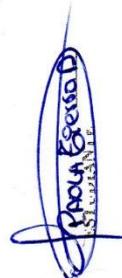
Nunca

Tema: Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica "Manuel Villamarín Ortiz", cantón Babahoyo, provincia Los Ríos.

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DE LA HIPÓTESIS	INDICADORES DE LAS VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR	CONCLUSIÓN GENERAL
Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica "Manuel Villamarín Ortiz", cantón Babahoyo, provincia Los Ríos	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Lúdica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Lúdico • Lúdica como estrategia didáctica • Lo Lúdico como Componente de lo Pedagógico y El Juego • La lúdica como instrumento para la enseñanza • Breve análisis de los beneficios más importantes de la dramatización 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Tu maestra utiliza juegos cuando te enseña nuevos conocimientos? • ¿En tu hogar tus padres te enseñan con juegos? • ¿Te gustaría aprender las asignaturas a través del juego? • ¿Te gustaría que tu maestra te enseñe con materiales novedosos? 	<p>Se concluye que por medio del juego se facilita el logro de la socialización, siendo el primer peldaño para iniciar el desarrollo de la personalidad del niño y de la niña y la preparación para que se incorpore al ámbito educativo. Ya que para los niños y las niñas es más interesante realizar movimientos cuando se están dirigiendo por medio de una actividad lúdica en la que les despierte el interés, que solo se les este explicando y ellos se los tengan que imaginar.</p>
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Proceso de enseñanza aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de enseñanza aprendizaje • Principios del proceso de enseñanza aprendizaje • Aspectos teóricos y metodológicos del proceso de enseñanza aprendizaje en relación con lo lúdico • El componente lúdico en el proceso de aprendizaje: incorporación en la enseñanza 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Las clases la recibes con motivación e interés? • ¿Crees que las materias que recibes son importante para tu vida diaria? • ¿Qué sientes cuando aprendes algo nuevo en la escuela? • ¿Tu maestra relaciona los conocimientos anteriores con el nuevo tema? • ¿Olvidas fácilmente lo nuevo que aprendes en la escuela? • ¿Recuerdas fácilmente lo nuevo que aprendes en la escuela? 	<p>Los movimientos cuando se están dirigiendo por medio de una actividad lúdica en la que les despierte el interés, que solo se les este explicando y ellos se los tengan que imaginar.</p>	

PROPUESTA: Elaborar Manual de Actividades Lúdicas para mejorar el aprendizaje de las asignaturas

RESULTADO DE LA DEFENSA: _____


 ESTUDIANTE

DIRECTOR DE LA ESCUELA
 O SUBDECANO


 COORDINADORA DE LA CARRERA

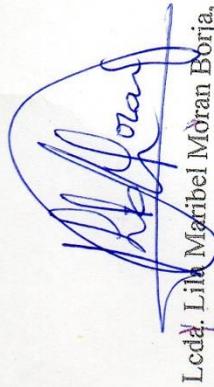

 DOCENTE ESPECIALISTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION BASICA
MATRIZ DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
AÑO 2017

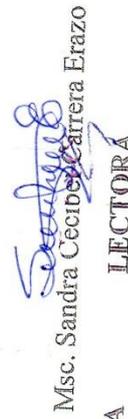


N	NOMBRE Y APELLIDOS	NUMERO DE CEDULA	TEMA	TUTORA	LECTORA
1	PAOLA MARIA TIERRA DIAZ	120621376-9	LÚDICA Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MANUEL VILLAMARIN ORTIZ CANTON BABAHOYO PROVINCIA LOS RIOS.	Lcd.a. LILA MARIBEL MORAN BORJA, Msc.	Lcd.a. SANDRA CECIBEL CARRERA ERAZO, Msc


Lcd.a Lila Maribel Moran Borja, Msc
DOCENTE GUIA.


Msc. Gina Reay Zumbra.

COORDINADORA DE LA CARRERA


Msc. Sandra Cecilia Carrera Erazo
LECTORA